

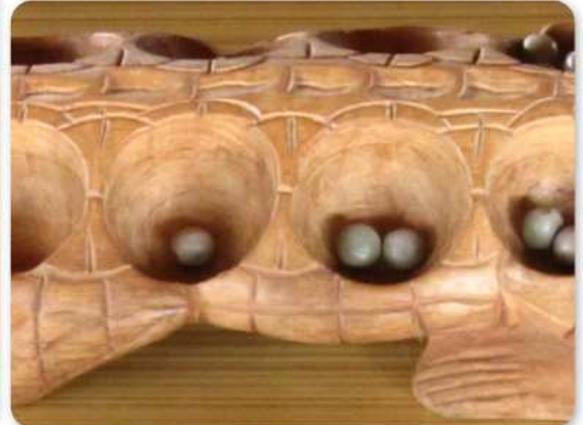


Tavolando

Versione 4

Febbraio 2021

Progetto Ludico.



Tavolando project

www.tavolando.net

Chiunque può dare il suo contributo
scrivete a ilfogliaccio@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
5	Giochi antichi di filetto	45
5.1	Pah Tum	45
5.2	Introduzione ai giochi di Mulino	47
5.2.1	La Tela	48
5.2.2	Shax	50
5.3	Gomoku	51
6	Giochi antichi di cattura	53
6.1	Seega	53
6.2	Latrunculi	55
7	Giochi antichi di territorio	59
7.1	Il gioco del Go	59
7.2	La storia	59
7.3	Come giocare a Go	60
7.3.1	Gli occhi	65

7.4 Il Seki	66
8 Giochi di media età	67
9 Le origini della dama	69
9.1 Alquerque	70
9.2 La Dama, introduzione	71
9.3 La Dama, regole generali	72
9.4 Dama Italiana	74
9.5 Dama Inglese	75
9.6 Dama polacca	76
9.7 Dama Russa	76
9.8 Dama turca	77
10 Giochi di cattura	79
10.1 Cattura per avvicinamento	79
10.2 Cattura per allontanamento	79
10.3 Cattura per pattern	79
10.4 Fanorona	79
10.5 Pasang	82
11 Percorso	87
11.1 Backgammon	87
11.2 Plakoto	89
12 Il Tafi	91
12.1 Hnefatafl	92
12.2 Tablut	94
12.3 Tawl-bwrdd	94
12.4 Alea Evagelii	94
12.5 Ard Ri	94
13 Ultima mossa	95
13.1 Nim	95
13.2 Konane	95
13.3 Ming Mang	97
14 Mancala	99
14.1 Tchuca ruma	99
14.2 Congklak	100
14.3 Togyzkumalak	102

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

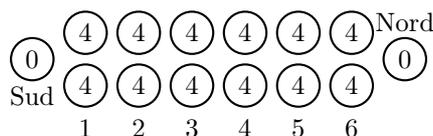
3.2.1 Storia

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.



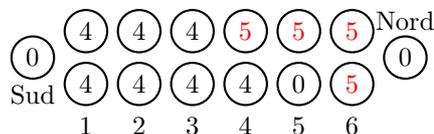
Lo *scopo del gioco* è catturare la maggioranza dei semi, cioè venticinque. Con 24 semi catturati a testa la partita è patta.

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.

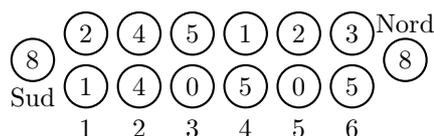
Nel diagramma di sotto il giocatore Sud sceglie la quinta buca e semina i quattro semi in essa contenuti. La semina termina nella buca 4 dell'avversario.



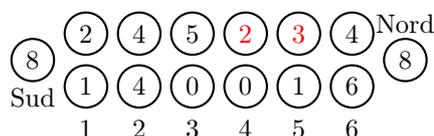
Per catturare dei semi bisogna sempre ricordarsi che la cattura avviene nel *campo avversario*.

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.

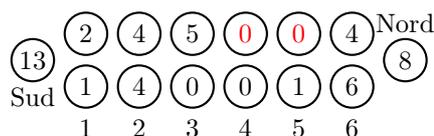
Un esempio di cattura. La situazione iniziale è la seguente:



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



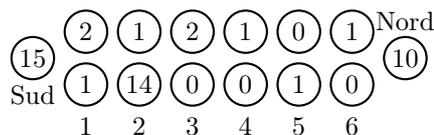
Al termine della mossa la situazione dei semi sulla tavola è la seguente:



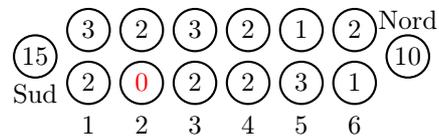
Alle regole di sopra bisogna aggiungerne ancora due per completare il tutto; la *regola della buca di partenza* e quella di *non far morire di fame l'avversario*.

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.

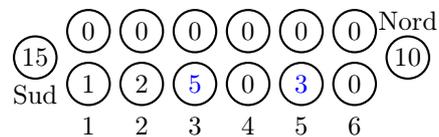


Dopo la semina di sud dalla sua seconda buca la situazione è la seguente:

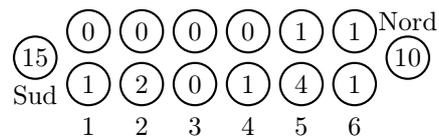


Una situazione che si verifica verso la fine della partita, quando i semi in gioco incominciano ad essere pochi, è che un giocatore rimanga senza semi allora il suo avversario, se può, *deve* dare all'avversario, con una semina, almeno un seme. Se non può la partita è terminata e il giocatore che ha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



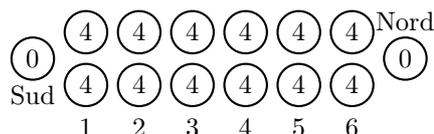
3.3 Layli Goobalay

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.

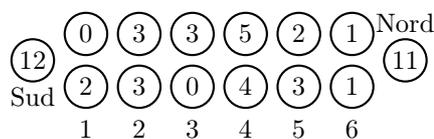
La disposizione iniziale è uguale a quella dell'Awele, quattro semi in ogni buca.



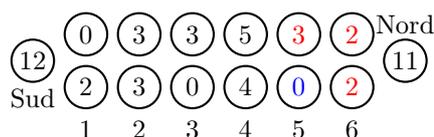
Il giocatore Sud ha la fila di buche in basso, Nord ha la fila di sopra.

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.

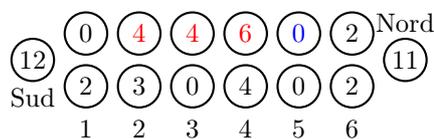
Qui di seguito un esempio di semina, partendo dalla situazione di partenza.



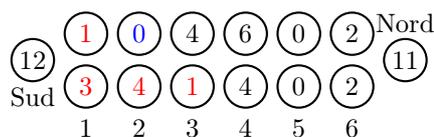
Sud inizia dalla sua quinta buca, al termine della prima semina si ha:



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.



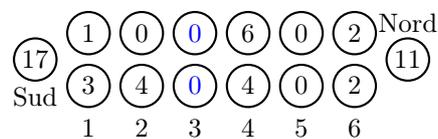
L'ultimo seme è caduto in una buca vuota, Sud ha terminato la mossa.

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

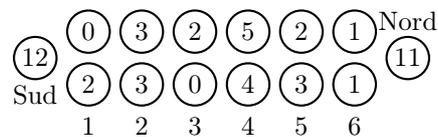
Se l'ultimo seme è caduto in una buca avversaria allora *non* si effettuano catture, stessa cosa se cade in una propria buca con la buca avversaria di fronte vuota.

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.

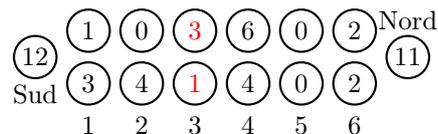
La situazione finale della mossa del Sud dopo la cattura, è la seguente:



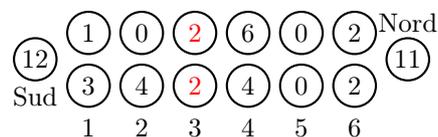
Nella situazione particolare con un seme nella propria buca e tre in quella di fronte si deve prendere un seme dalla buca avversaria di fronte e metterlo nella propria, così facendo si formano due **buche gravide** (*Uur*) che appartengono al giocatore che le ha create. Nel diagramma di sotto sud muove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



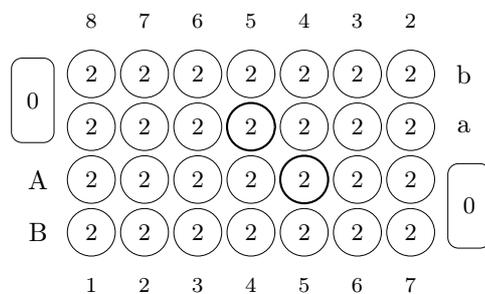
Il gioco fu descritto per primo, a Zanzibar, da *H. Ingrams* nel 1921 e in *Oman* da *Alexander Johan de Voogt* nel 2003. De Voogt riporta che associazioni di Hawalis in Ruwa, Mutrah, and Seeb effettuano regolari campionati. Uno dei giocatori più forti è *Dad Mohd*.

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.

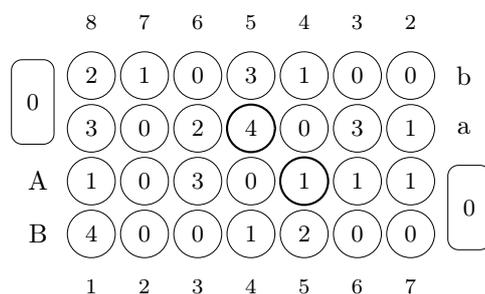


Lo *scopo del gioco* è catturare tutti i semi presenti nelle buche avversarie.

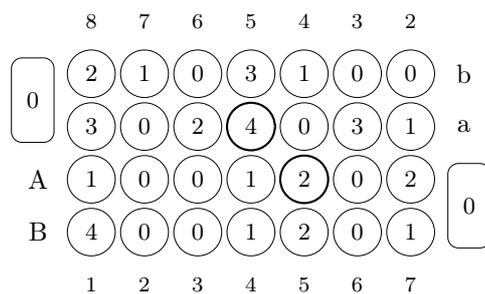
Per muovere il giocatore di turno sceglie una buca non vuota in una delle sue file più vicine e semina i semi uno per buca girando *in senso orario* nelle proprie due file. Come nel gioco etiope se il seme finisce in una buca non vuota si prendono tutti i semi, compreso quello appena depositato, e si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

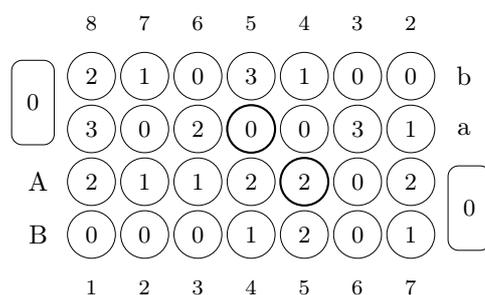


Sud muove dalla terza buca interna,



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.

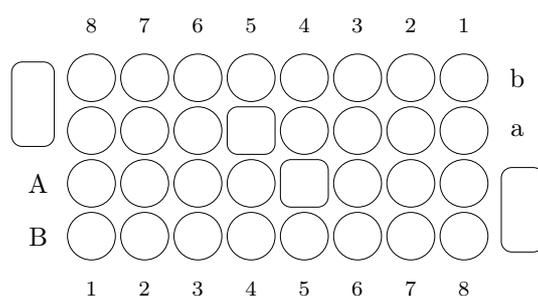
3.5 Bao la Kiswahili

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.

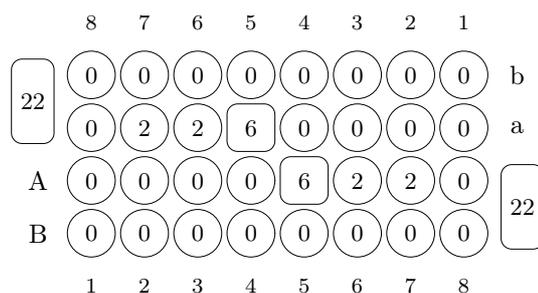
Un giocatore sarà il Sud (Kusini) e Nord (Kaskazini).



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.

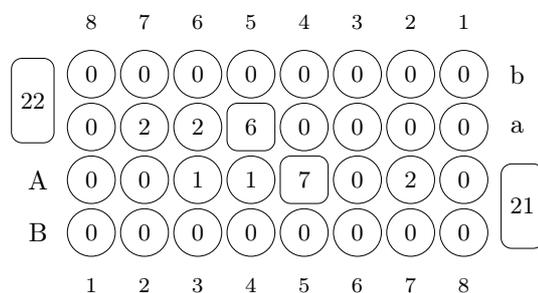


Lo *scopo del gioco* è di svuotare la fila interna avversaria oppure privare l'avversario di mosse legali.

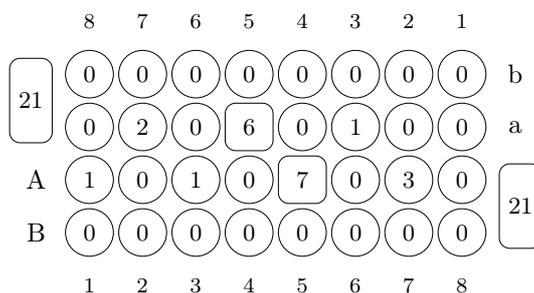
Il primo passo da fare è imparare a seminare, niente di molto differente dai giochi descritti prima. La semina è di tipo *multigiuro*.

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.

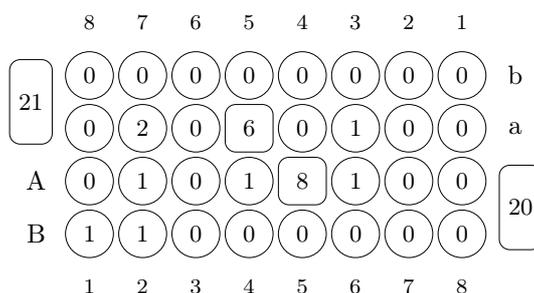
A differenza dei giochi di prima la *direzione di semina* la sceglie il giocatore. Dalla situazione di partenza il giocatore Sud mette un seme nella buca A6 e decide di seminare verso sinistra:



Esempio di semina multipla, situazione di partenza:



Muovendo in senso antiorario dalla buca 7A:

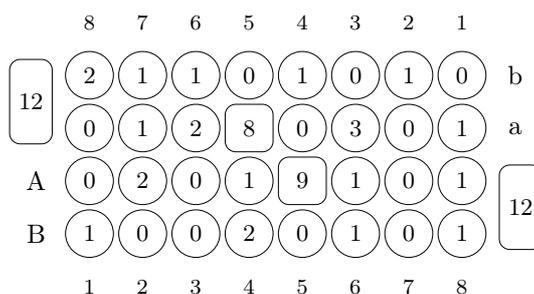


Non è possibile prendere un seme, deporlo nella Nyumba e seminarla, a meno di un caso particolare che vedremo più avanti

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.

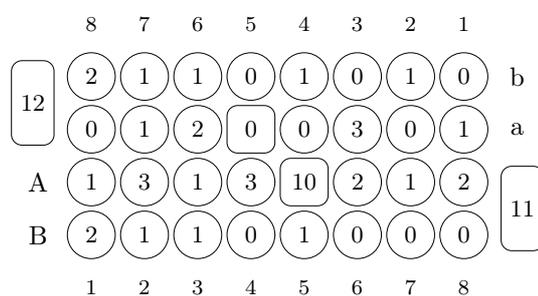
Questi semi devono essere ridistribuiti nella fila interna del giocatore catturante iniziando a seminare da una delle due buche *Kichwa*. Quale delle due dipende da dove è avvenuta la cattura:

- 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.

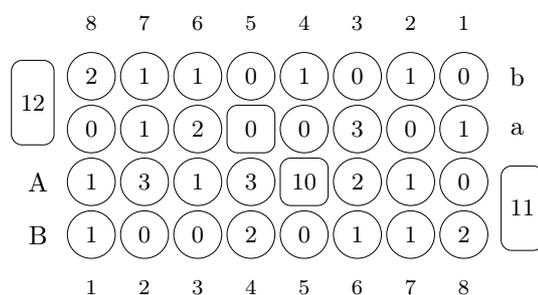
- Se la cattura è avvenuta nelle prime due buche a sinistra allora il giocatore *deve* scegliere la *Kichwa* di sinistra.
- Se la cattura è avvenuta nelle ultime due buche a destra allora il giocatore *deve* scegliere la *Kichwa* di destra.

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:



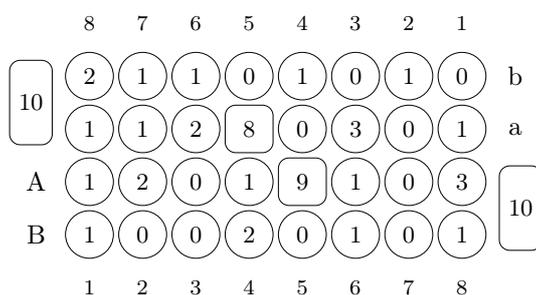
Catture multiple, dopo aver distribuito i semi catturati, si controlla dove cade l'ultimo seme, se è presente un'altra condizione di cattura allora bisogna effettuarla (ricordatevi la cattura è obbligatoria).

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.

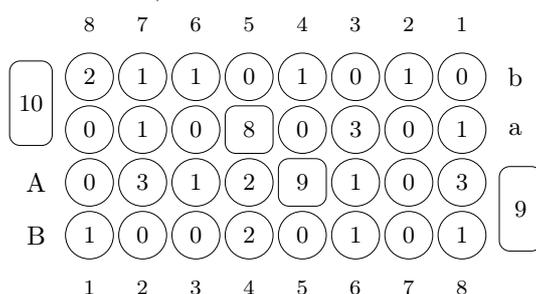
Non c'è nulla di strano che durante un turno di cattura multipla si cambi il senso di semina.

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.

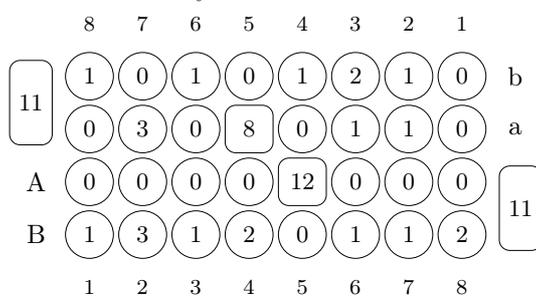
Può capitare che dopo aver seminato tutti i semi catturati l'ultimo cada in una buca non vuota, allora si prendono tutti i semi di questa buca e si continua a seminare, se ricapita la possibilità di cattura allora si prendono i semi avversari e si continua a seminare nello stesso senso i semi catturati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

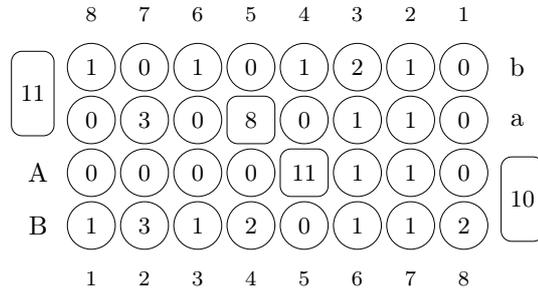
Se invece alla prima semina *non si effettua* una cattura allora per tutto quel turno non si può fare nessuna cattura anche se la semina termina in una buca propria della fila frontale avente una buca avversaria con dei semi.

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.

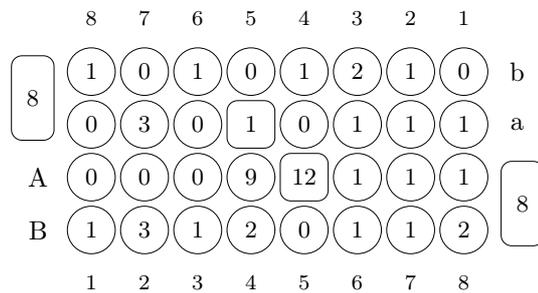
Da una *Nyumba* non può mai iniziare un turno a meno che il resto delle buche della fila interna siano vuote. In questo caso si depone un seme nella *Nyumba* e poi si prendono in mano due semi che si possono distribuire in senso orario oppure anti orario, partendo da una delle buche ai suoi lati. Nel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



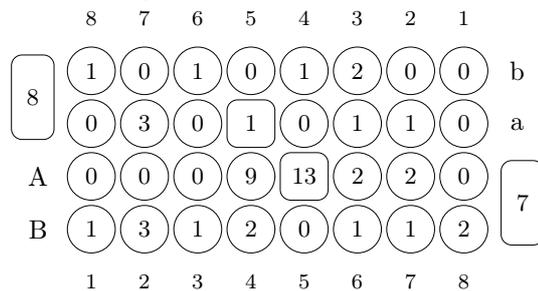
La situazione finale, seminando in senso orario, è la seguente:



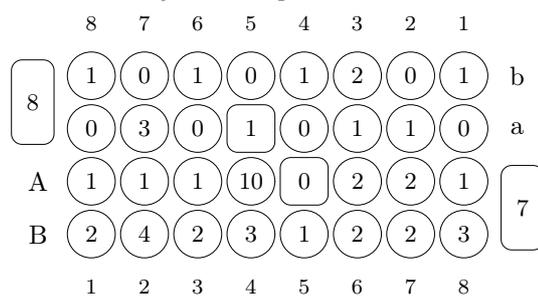
Mentre se siamo in un turno di cattura e se una semina termina nella Nyumba il giocatore può svuotarla (seminarla), se vuole. Nel diagramma di sotto Sud cattura in A8.



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



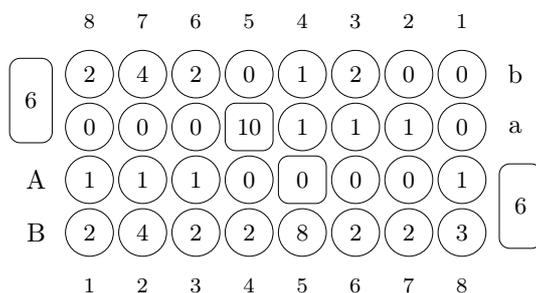
Se si decide di seminare la nyumba la posizione finale sulla tavola sarà:



Se durante un turno di *non cattura* la semina finisce nella Nymba 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.



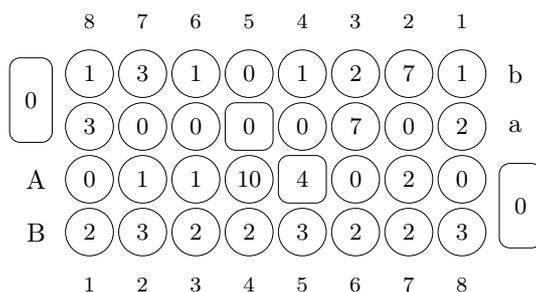
Una Nyumba rimane tale fin quando nella sua buca ci sono almeno sei semi, se il numero è minore di sei diventa una buca normale.

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

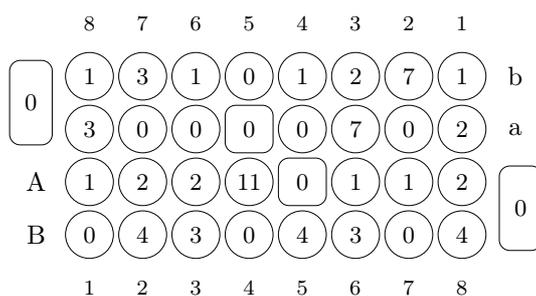
Quando i semi nei granai finiscono allora termina la fase *Kunamua* ed inizia la fase *Mtaji*.

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:



Si muove dalla buca A7 verso sinistra.

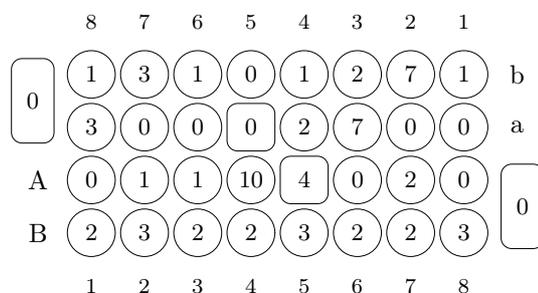


La cattura avviene sempre con le condizioni mostrate in precedenza, solo che questa volta bisogna fare una semina come quelle descritte qui sopra. Se l'ultimo seme cade in una propria buca non vuota e la corrispettiva buca avversaria è anch'essa non vuota allora avviene la cattura.

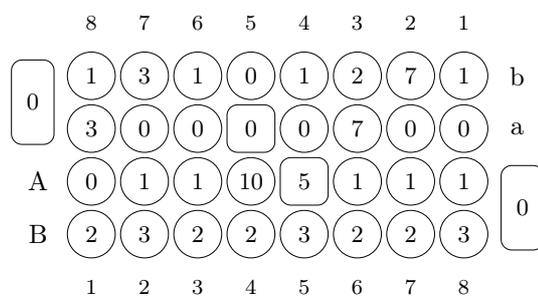
Se i semi sono catturati dalle quattro buche centrali devono essere seminati iniziando dalla *Kichwa* della direzione seguita, se si va verso sinistra allora la *Kichwa* da cui iniziare la semina è quella alla propria destra, altrimenti il viceversa.

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.

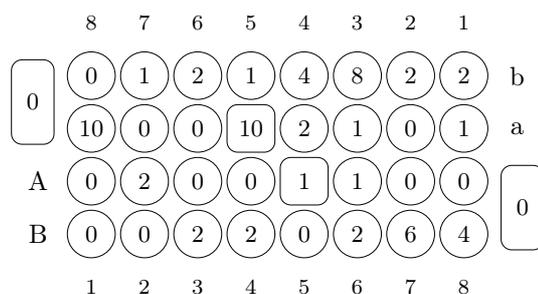
Se in questa fase non ci sono catture bisogna prima svuotare le buche della fila interna e poi quella della fila esterna. Non è permesso quindi muovere da una buca della fila esterna se la fila interna contiene buche con più di un seme.

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.

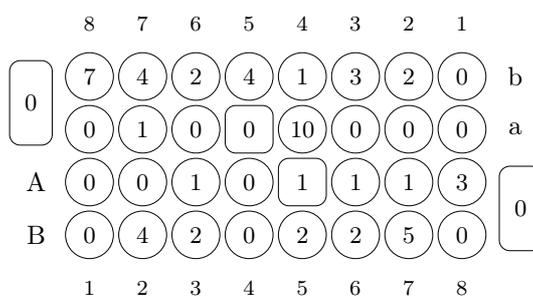
In altre parole se l'avversario alla mossa successiva ha la possibilità di fare una ed una sola cattura allora il giocatore di turno, che non ha catture, non può svuotare l'unica buca che permette al suo avversario di catturare.

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

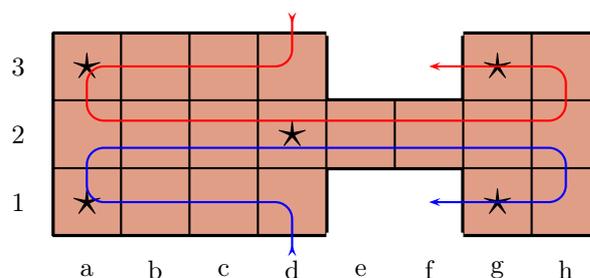


L'archeologo inglese Sir *Charles Leonard Woolley* durante una campagna di scavi nella antica capitale dei Sumeri portò alla luce un'importante necropoli in cui si ritrovarono anche cinque tavolieri completi datati 2560 a.C.

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.

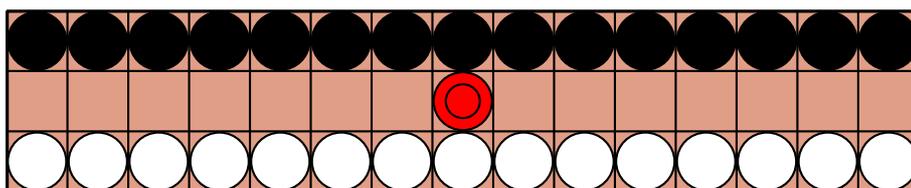
Il re del Sahnku è un pezzo molto potente che ha una grande libertà potendo muoversi al di fuori del percorso obbligatorio che gli altri pezzi devono seguire per venire in contatto tra loro ed eliminarsi vicendevolmente e che può mangiare gli altri pezzi in gioco, senza peraltro essere mai eliminato 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.

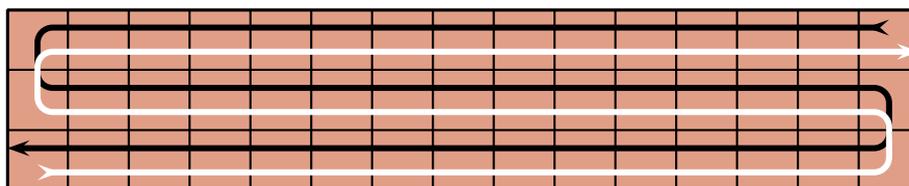
Una volta ottenute le tre X, il giocatore può fare una delle seguenti azioni:

- 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.

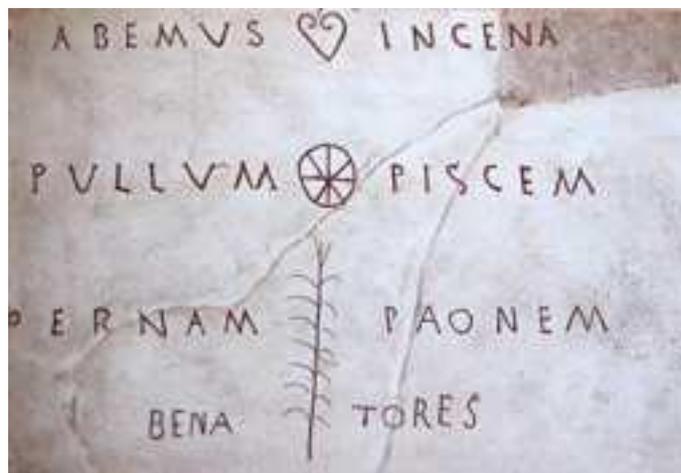


Figura 3

*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 BBBB
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.

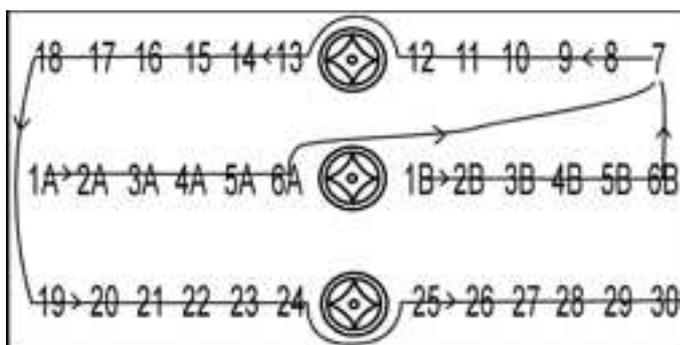


Figura 6

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.

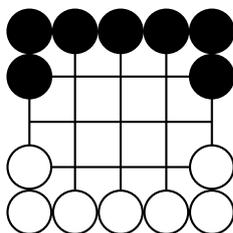
9) Il giocatore che per primo raggiunge l'arrivo con tutte le pedine, vince.

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.

Capitolo 5

Giochi antichi di filetto

Una delle categorie ludiche più famigliari a noi italiani sono i giochi di filetto, il più famoso, ma anche il meno interessante è il tris in cui i giocatori cercano di mettere in fila tre propri pezzi; purtroppo a causa delle ridotte dimensioni del tavoliere la partita se giocata senza distrazioni finisce in parità.

Rispetto ai mancala che sono d'*importazione* e non rientrano nel tessuto ludico culturale italiano, i filetti sono ben rappresentati dal gioco del *Mulino*¹. Il tavoliere di gioco lo si può trovare anche sul retro di damiere e scacchiere.

La caratteristica di questa famiglia di giochi è il mettere in fila una serie di pezzi. Nel proseguo del libro saranno presentate molteplici tipologie di giochi di filetto. Probabilmente, nei millenni passati, quando il giocare era visto come un mezzo per interagire con il divino, l'atto di creare ordine (il mettere in fila dei pezzi) dava al giocatore la sensazione, l'illusione, di controllare gli eventi naturali a lui poco comprensibili agendo come un Dio.

5.1 Pah Tum



Incominciamo dal gioco più antico, il *Pah Tum*, proveniente dalla *Mesopotamia* e dall'*Assiria*. Si pensa che il gioco abbia almeno 3800 anni, un tavoliere

¹Il gioco è conosciuto anche come Grisia, Tela, Mulinello, Triplice cinta, Tria in Italia, mentre nei paesi anglosassoni Nine Men Morris.

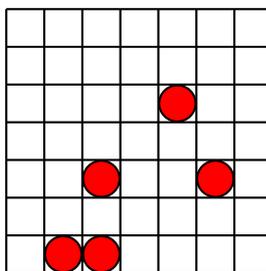
di avorio fu scoperto nella tomba di *Reny Senab*, XII dinastia e datate intorno al 1800 a.C.

Si gioca in due, su un tavoliere quadrato 7x7 (si può comunque scegliere anche altre dimensioni). Un giocatore usa i pezzi neri, l'altro i bianchi. Inoltre ci sono un numero variabile di pezzi neutrali chiamati *blocchi* che hanno la funzione di rendere non utilizzabili le caselle dove sono posizionati. Il loro numero può variare da cinque fino ad un massimo di tredici, l'importante è che siano sempre in numero dispari.

Lo scopo del gioco è fare più punti possibili allineando i propri pezzi in orizzontale e verticale, mai in diagonale. I punti in base al numero di pezzi messi in fila sono i seguenti:

- 3 pezzi in fila, 3 punti;
- 4 pezzi in fila, 10 punti;
- 5 pezzi in fila, 25 punti;
- 6 pezzi in fila, 56 punti;
- 7 pezzi in fila, 119 punti.

Il bianco fa la prima mossa, i pezzi vanno posizionati su una casella vuota. Nel diagramma di sotto i pezzi neutri sono di colore rosso.



Nel regolamento che ho consultato esiste una regola d'apertura che potrebbe essere stata introdotta in epoca moderna per diminuire l'importanza della prima mossa; se il secondo giocatore ritiene che il primo abbia posizionato il proprio pezzo in modo troppo vantaggioso può richiedere lo scambio dei colori.

Il gioco termina quando non ci sono più caselle libere.

Come detto in precedenza i punti si guadagnano in base alla lunghezza del filetto, la regola matematica è la seguente:

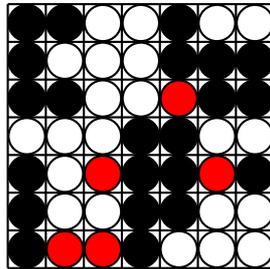
$$\text{punteggio}(1)=0$$

$$\text{punteggio}(2)=0$$

$$\text{punteggio}(n)= 2 * \text{punteggio}(n-1) + n$$

Dove n è il numero di pezzi in fila.

Esempio di finale di partita.



Per i bianchi abbiamo:

4 tre in fila, 12 punti.

1 quattro in fila, 10 punti.

Totale bianco 22 punti

Per i neri abbiamo:

4 tre in fila, 12 punti.

1 quattro in fila, 10 punti.

Totale bianco 22 punti.

La partita è patta.

5.2 Introduzione ai giochi di Mulino

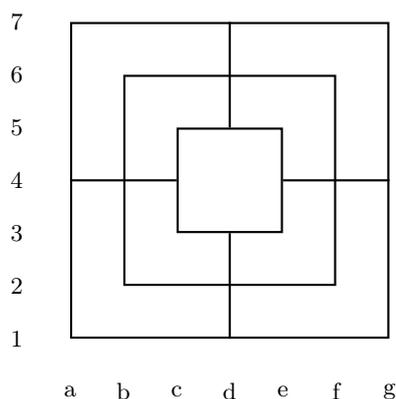


Questa famiglia di giochi con le sue molteplici forme e nomi viene praticata in molte parti del mondo, Italia compresa. Una famiglia di giochi come i Mancala, ma con un numero notevolmente inferiore di varianti.

La sua nascita si perde nella notte dei tempi, alcuni reperti sono stati ritrovati nei resti del tempio di *Kurna* in Egitto, anche se il tavoliere ritrovato potrebbe anche essere una croce Coptca. Una delle prime citazioni letterarie del gioco si trova in *Ars Amatoria* di *Ovidio*, il gioco è citato nel *Libro de los juegos* del XIII secolo dove si può ammirare una bella illustrazione.

Le caratteristiche di questa famiglia di giochi sono:

- Il tavoliere che ricorda, molto in astratto, una ragnatela, in pratica sono dei quadrati uno dentro l'altro;
- Il filetto di tre pezzi che permette la cattura di un pezzo avversario.



Il gioco divenne molto popolare nel medioevo in Inghilterra con il nome *Nine Men Morris*. Alcune tavole sono state ritrovate nei chiostri delle cattedrali di Canterbury, Gloucester, Norwich, Salisbury e Westminster Abbey. Queste tavole usavano come caselle delle buche e non le intersezioni delle linee da cui deriva anche il nome del gioco, in inglese, *nine holes*.

In verità non sempre gli studiosi sono d'accordo sulle origini del nome, per alcuni queste sono sconosciute, per altri il suo nome potrebbe essere legato alle caratteristiche danze inglesi *Morris*, altri ancora che il nome derivi dal latino *merellus* che significa gettone oppure pezzo del gioco.

Probabilmente il gioco era già famoso tra i soldati romani. In alcune popolazioni europee la forma della tavola era un simbolo di protezione dal diavolo. Per gli antichi celti il quadrato morris era sacro, nel centro giaceva il sacro calderone oppure il mulino, simbolo di rigenerazione, i quattro punti cardinali, i quattro elementi, i quattro venti.

A livello personale il gioco della *Tela* (uno dei tanti nomi) è stato il primo oppure il secondo gioco astratto praticato. Il primo posto lo contende con la dama, infatti a casa dei miei nonni c'era un classico tavoliere a doppio uso: da un lato la damiera e dall'altro il gioco tela.

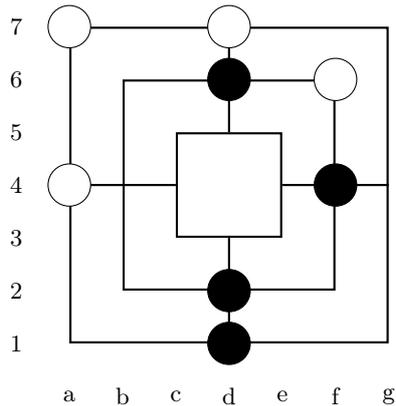
Nel corso degli anni ho partecipato a numerose fiere del settore dove ho incontrato giocatori provenienti da diverse parti del mondo e con mia grande sorpresa e soddisfazione ho scoperto che il Mulino viene praticato anche nei loro paesi d'origine. Qui di seguito riporto due regolamenti, il primo conosciuto in Europa e il secondo originario della *Somalia*.

5.2.1 La Tela

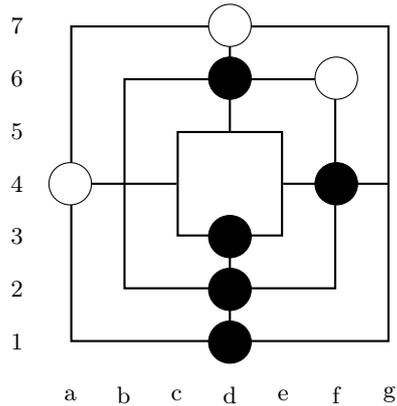
Ogni giocatore deve avere nove pedine ed inizialmente il tavoliere è vuoto. Il primo giocatore piazza una pedina su una delle 21 intersezioni libere, il suo avversario farà la stessa cosa, si va avanti così fin quando tutte le nove pedine sono state piazzate.

In questa prima fase del gioco, come anche nella seconda dove i giocatori a turno dovranno muovere una loro pedina, lo scopo sarà quello di formare un filetto di tre pedine in orizzontale oppure in verticale (mai in diagonale) del proprio colore e eliminare una pedina avversaria che non sia parte di un filetto.

Nell'esempio qui sotto il nero subisce un doppio attacco da parte del bianco in a1 e g7, ma essendo il suo turno non ha difficoltà contro battere giocando in d3 e formando in verticale un tris. Il nero rimuoverà, per esempio, la pedina bianca in a7.

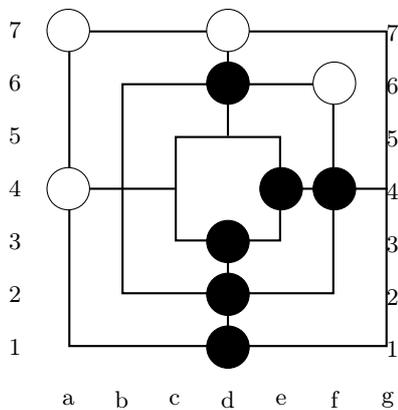


Prima della cattura in a7.

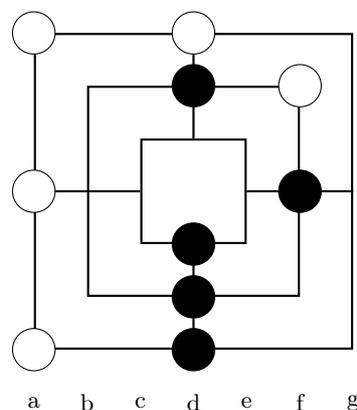


Dopo la cattura in a7.

Ora tocca di nuovo al bianco che può riproporre la doppia minaccia giocando un'altra pedina in a7, il nero gioca in e4. Il bianco forma il tris sulla prima colonna e deve catturare una pedina nera che non può essere una delle tre che formano il tris nero quindi rimangono le pedine d6 e f4.



Bianco a7, nero e4.



Bianco a1 e cattura.

Quando si sono esaurite le pedine della propria riserva allora si vanno a muovere quelle rimaste sul tavoliere. Una pedina si può muovere in verticale e orizzontale su una intersezione libera adiacente a quella di partenza, non si possono saltare pedine avversarie e proprie.

Lo scopo del gioco è quello di ridurre il proprio avversario a sole due pedine.

Per rendere il gioco più vivace c'è la regola delle tre pedine. Quando un giocatore rimane con solamente tre pedine allora al suo turno può muovere una sua pedina su una qualsiasi casella libera del tavoliere.

5.2.2 Shax

In Africa e precisamente in Somalia viene giocato il *Shax* un gioco simile al Mulino.

Per giocare dobbiamo procurarci una tavola di Mulino e 12 pedine a testa. Lo scopo del gioco è catturare dieci pezzi avversari.

La prima mossa spetta al bianco. Il gioco è diviso in tre fasi; il *deposito dei pezzi*, la *rimozione iniziale*, *movimento dei pezzi*.

Durante la fase di deposito ogni giocatore si alterna al posizionare una pedina su un'intersezione libera. In questa fase il giocatore che per primo mette in fila tre suoi pezzi, *Jare* (tagliatore), inizierà per primo la seconda e terza fase. I successivi tre in fila in questa fase non hanno nessuna importanza.

Quando entrambi hanno messo tutti i propri pezzi sul tavoliere il giocatore che nella prima fase ha fatto per primo un tre in fila ha il diritto di rimuovere un pezzo appartenente all'avversario da qualsiasi parte del tavoliere. Il secondo giocatore farà altrettanto, in questo modo si liberano due posizioni del tavolo il che permetterà ai pezzi di muoversi.

Il giocatore che per primo ha realizzato lo *jare* muove per primo e sposta uno dei suoi pezzi in uno spazio vuoto adiacente. Se non è stato realizzato un *jare* nella prima fase del gioco, il giocatore che ha fatto la prima mossa della prima fase del gioco rende ora la prima mossa della seconda fase, e sarà l'avversario ad iniziare questa fase.

I giocatori si alternano nelle mosse, tentando di creare nuovi *jare*. Ogni volta che un giocatore realizza un *jare*, ha il diritto in quel momento di rimuovere un pezzo dell'avversario.

Se un giocatore con le sue mosse blocca tutte le possibili mosse dell'altro giocatore allora il suo avversario può gridare *Jid i sii aan jare lahayn* (dammi un modo per muovermi senza che tu realizzi un *jare*). L'assediatore è tenuto ad aprire uno spazio muovendo uno dei suoi pezzi senza segnare un *jare*. Se una tale mossa favorisce l'assediante nel segnare un *jare*, quel giocatore non è autorizzato ad esercitare il suo normale diritto di rimuovere uno dei pezzi avversari dal tavolo. *Oodan* (chiuso) è il termine usato per descrivere questa situazione.

I giocatori continuano fino a quando un giocatore ha eliminato i pezzi dell'avversario e li riduce a soli due, in tal caso l'avversario non può più fare un *jare* (sono necessari tre pezzi per fare un *jare*).

5.3 Gomoku



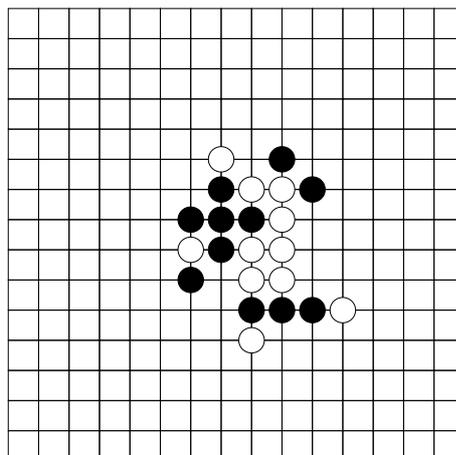
Il Gomoku è un altro classico di cui non si hanno precise informazioni, molto probabilmente le sue origini risalgono a più di 4000 anni fa. La sua origine fu la Cina e poi portato in Giappone verso il 270 a.C., è conosciuto anche con il nome di *Kakugo*.

Per via della sua forma di gioco molto semplice anche in molte altre parti del mondo si sono sviluppati giochi simili sia nell'antichità che in ogni altra epoca. Alla fine del XIX il gioco era così popolare e studiato in Giappone che hanno dovuto introdurre delle regole in modo che il primo giocatore non fosse troppo avvantaggiato, generando un nuovo gioco il Renju.

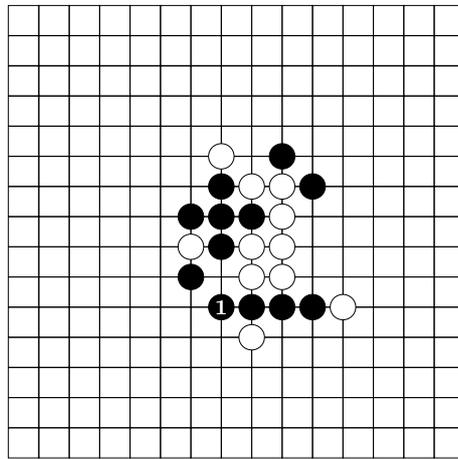
Un piccolo problema di questo gioco nella sua forma originale è che il giocatore può condurre il gioco fino alla vittoria finale. Non perdiamo di vista le regole del gioco che sono molto semplici. Si gioca su un tavoliere quadrato di 15 per 15 ed ogni giocatore ha pietre a sufficienza del suo colore per concludere la partita.

La prima mossa spetta al nero che piazza la sua pietra nel mezzo del tavoliere, dopo di che i giocatori si alternano a posizionare una loro pietra su un'intersezione libera. Il primo che crea un cinque in fila è il vincitore.

Nell'esempio nel diagramma di sotto il nero muove e vince.



Posizionando una pietra 1 il giocatore bianco non riesce ad impedire un cinque in fila nero.



Capitolo 6

Giochi antichi di cattura

In molti giochi i pezzi presenti sul tavoliere durante la partita possono essere catturati ed uscire dal tavoliere.

In alcuni giochi precedentemente descritti si sono già visti alcuni esempi di *cattura*, ma in quei casi la cattura non era l'evento principale. Nei mancala la caratteristica del gioco è la semina, nel Mulino è creare un filetto.

Nei giochi presentati in questo capitolo la cattura è l'essenza del gioco.

Nell'antichità viene adottata in molti casi la *cattura per intrappolamento*, in cui due o più pezzi catturanti *circondano* il pezzo da catturare.

Il primo gioco descritto è il *Seega* d'origine africana, mentre il secondo è il romano *Ladrunculi* menzionato in molti libri, il cui regolamento è andato perso nei secoli passati e reinventato dagli studiosi.

6.1 Seega

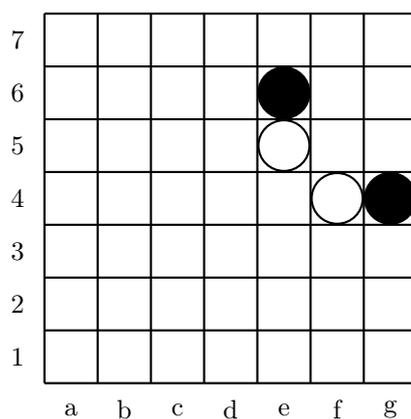


Il *Seega* oppure *Kharbga* è un gioco di origine africana e non si hanno notizie certe della sua origine. Sulla grande piramide di Cheope sono stati trovati incisi dei tavolieri di questo gioco, ma gli storici hanno dei dubbi sulla sua reale *età*.

I due giocatori hanno 12 pezzi a testa (bianchi e neri), a turno piazzano due pedine su due caselle vuote, l'importante è che non sia quella centrale, su un tavoliere quadrato 5x5. Poi a turno, iniziando dal giocatore che ha deposto l'ultima coppia di pedine, si muove una propria pedina su una casella vuota.

Quando un giocatore riesce ad intrappolare una pedina avversaria tra due sue allora la pedina avversaria viene catturata. Sono possibili catture multiple.

Esempio di cattura, se nel diagramma di sotto il nero depone un pezzo in e4, i due pezzi bianchi vengono catturati.



Se un giocatore non può effettuare la mossa allora l'avversario deve muovere in un modo da dargli una mossa valida, in qualche versione si rimuove una pedina per avere una mossa valida.

Giochi simili sono praticati in Somalia (Shantarad, Dub) e Sudan (Sija, Syredgé), le dimensioni del tavoliere e il numero di pedine possono cambiare per esempio con un tavoliere 7x7 si hanno 24 pezzi a testa oppure per un tavoliere 9x9 si giocano 40 pezzi a testa.

6.2 Latrunculi



Per quanto riguardano le informazioni su questo gioco devo ringraziare *Stefano Lorentoni* per l'articolo apparso su *Il fogliaccio degli astratti* numero 43.

Le regole di questo gioco non sono giunte fino a noi, il dott. *Ulrich Schaedler*, archeologo e direttore del Museo Svizzero del gioco, ha tentato di ricostruirle ed ha scritto un interessantissimo articolo in merito dal titolo *Latrunculi, a forgotten Roman game of strategy reconstructed* pubblicato su *Abstract Games* n°7 (2001).

Schaedler parte dai dati forniti dall'archeologia: sono state trovate in Gran Bretagna, Germania, Italia, talvolta incise su pietra o altri materiali, tavole o frammenti di tavole composte da un numero vario di quadrati, per esempio 7x7, 8x8, 9x10, 7x8, 7x10, 7x6, 8x5; è lecito quindi supporre che le dimensioni di una tavola da gioco, il numero di quadrati e di conseguenza il numero di pezzi utilizzati fossero variabili, ma che, altrettanto probabilmente, le regole fossero sempre le stesse.

Del resto è molto naturale immaginare due soldati o due bambini incidere sul legno o tracciare sulla sabbia una tavola composta da un numero di quadrati pari all'estro del momento o allo spazio offerto dal materiale disponibile.



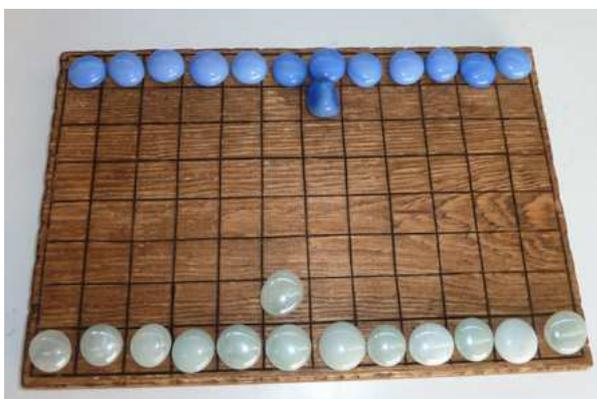
Schaedler aggiunge che migliaia di pedine sia piatte sia emisferiche sono state trovate in diversi siti archeologici ubicati in aree geografiche ricadenti entro i confini dell'impero romano. Esse sono state ricavate dai materiali più disparati, vetro, ceramica, ossa o altro.

Egli passa quindi in rassegna i pochi autori antichi che ci hanno, direttamente o indirettamente, fornito qualche informazione su questo gioco: principalmente, Varrone, Marziale, Seneca, Ovidio e lo sconosciuto autore del *Laus Pisonis*, un poema dedicato al senatore Romano Cneo Calpurnio Pisone, a quanto pare

abilissimo nel gioco dei Latrunculi se è vero che molte furono le persone accorse a vedere una sua memorabile partita.

Dai brevi cenni forniti da questi autori si può dedurre che ciascun giocatore avesse a disposizione un certo numero di pedine di un determinato colore, per esempio bianche per uno e nere per l'altro.

Non ci sono cenni che possano far pensare a due o più tipi di pedine, cioè a pedine con funzioni o movimenti diversi come nel moderno gioco degli scacchi, dobbiamo quindi ipotizzare che il ludus venisse giocato con un solo tipo di pedina. Abbiamo inoltre la conferma che il gioco si svolgeva su di una tavola quadrettata, su cui erano tracciate righe e colonne ortogonali fra di loro.



Il tavoliere può essere quadrato oppure rettangolare con caselle quadrate, le dimensioni più usate sono 8x8, 8x9 con un numero di pedine che varia da 16 a 24 per ciascun giocatore oppure una tavola con dimensione 7x7 o 7x8 con pedine in numero da 14 a 21 per ciascun giocatore.

I due giocatori hanno lo stesso obiettivo: catturare tutti i pezzi avversari. Chi lo fa per primo vince.

Inizialmente il tavoliere è vuoto e la prima mossa spetta al bianco che piazza una sua pedina su una casella vuota dopo di che i giocatori si alternano a piazzare le proprie pedine su caselle vuote.

Una volta depositati tutti i pezzi ciascun giocatore a turno muove un solo pezzo, può essere mosso di una sola casella per volta in uno spazio adiacente libero orizzontalmente o verticalmente, in avanti o indietro, in alto o in basso.

Non può mai essere mosso diagonalmente.

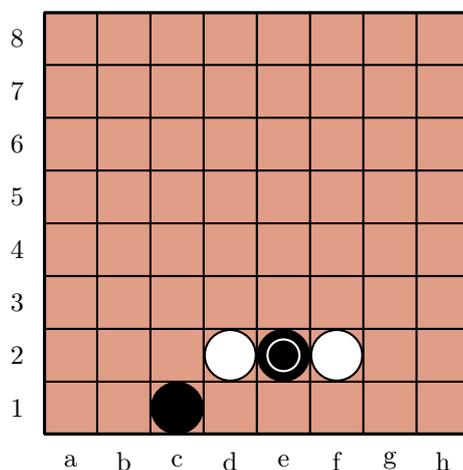
Un pezzo può saltarne uno adiacente amico o nemico, se il quadrato di arrivo è libero. I salti avvengono sempre in orizzontale o verticale e salti multipli sono permessi, come nella dama. In questa fase i pezzi venivano chiamati *ordinarii*.



Se un giocatore, al termine del proprio turno, riesce ad intrappolare un pezzo nemico fra due dei propri pezzi (cattura per custodia), allora il pezzo nemico è *alligato*, bloccato, ed il giocatore avversario non lo potrà muovere.

Per rendere chiaro che il pezzo è *alligato* lo si ribalta. L'affiancamento del pezzo nemico deve avvenire in modo che le tre pedine (le due amiche e la nemica in mezzo) formino una riga orizzontale o verticale, non diagonale.

Se per esempio nella figura di sotto, il pezzo nero è *alligato*, il giocatore scuro può alligare a sua volta il pezzo bianco centrale muovendo il pezzo da c1 a c2. La cattura non è obbligatoria.



All'inizio del turno, ciascun giocatore potrà rimuovere dal gioco (mangiare) i pezzi avversari bloccati. Può anche decidere di non farlo, se in quel momento gli conviene.

Come avviene per esempio anche per il Go è vietato il suicidio, mettere il proprio pezzo tra due avversari a meno che il risultato della sua mossa sia il blocco di un pezzo avversario.

Il primo giocatore che resta con un solo pezzo ha perso la partita.

Per finire un suggerimento: *Schaedler* propone di giocare su di una damiera 8x8 con un numero compreso tra 16 e 24 pedine a testa.

Capitolo 7

Giochi antichi di territorio

I giochi di territorio sono quelli in cui i giocatori cercano di avere il controllo del tavoliere piazzando pedine e bloccando l'avanzata dell'avversario.

7.1 Il gioco del Go



7.2 La storia

Il Go è uno dei più antichi giochi di strategia dell'umanità. Ai giorni nostri è molto diffuso in Giappone, Corea e Cina ed è praticato da milioni di persone con qualche centinaio di giocatori professionisti che si guadagnano il *soldo* partecipando a tornei ed insegnando il gioco in speciali accademie.

Nonostante la sua veneranda età il gioco ha praticamente due regole da ricordare e in pochi minuti si è in grado di iniziare una partita, anche se per una conoscenza approfondita potrebbero non bastare decenni di studio.

Descrivere la storia di un gioco antico come il Go e le forme che ha preso durante i secoli passati non è una impresa semplice, allora perchè non incominciare dalle leggende che circondano uno dei giochi più affascinanti di tutti i tempi?

Nei testi antichi cinesi l'invenzione del gioco è raccontata in quattro leggende.

Per i Giapponesi fu l'imperatore *Shun* che regnò dal 2255 al 2206 a.C., che inventò il gioco per rafforzare la debole mente di suo figlio Shang Kiun.

Per altri l'invenzione è attribuita al predecessore di Shun, l'imperatore *Yao*, che regnò dal 2357 al 2256 a.C. Se questa teoria è corretta vuol dire che il gioco ha 42 secoli.

La terza leggenda è che fu Wu, un vassallo dell'imperatore Kieh Kwei (1818-1767 a.C.) che inventò il gioco del Go. Allo stesso personaggio è spesso attribuita anche l'invenzione dei giochi di carte. Questa potrebbe essere la teoria che più si avvicina alla storia vera perché porterebbe la creazione del Go in secoli più vicini a noi e anche perché il suo inventore non è l'imperatore stesso.

La quarta teoria suggerisce che il Go fu sviluppato da un astrologo di corte durante la dinastia Chou (1045-255 a.C.). In ogni modo si è d'accordo che il Go ha almeno 3.000 forse 4.000 anni.

A parte gli incerti natali il Go molto probabilmente fu utilizzato, inizialmente, come strumento astrologico per predire il futuro e solamente in seguito come oggetto ludico e sfida intellettuale.

Qualunque sia la verità riguardo la sua origine è certo che il Go era già conosciuto in Cina migliaia di anni fa. In antichi lavori cinesi, datati circa mille anni prima della nascita di Cristo, si può facilmente riconoscere il gioco del Go che è casualmente rappresentato. Nel 200 a.C. il Go e le opere poetiche andavano a braccetto e il poeta *Bayu* che visse verso l'anno 240 a.C. divenne famoso grazie ad un poema che celebrava le virtù del gioco.

Nella antichità un giocatore che viene ricordato nella storia del gioco è *Osan* che si è guadagnato l'immortalità grazie alla incredibile abilità di ricordarsi a memoria intere partite mosse dopo mosse.

Il Go fu introdotto in Giappone verso il sesto secolo dopo Cristo e già nel settimo secolo era uno dei tre maggiori passatempi giapponesi, gli altri due erano il Backgammon e il gioco d'azzardo.

Molto probabilmente il Go arrivò in Giappone grazie ad artisti, insegnanti ed ex ufficiali i quali si rifugiarono in Giappone scappando dalla penisola coreana. Questo in contrasto con la documentazione storica proveniente dalla Cina e con la popolare credenza giapponese che il Go fu importato direttamente dalla Cina nell'anno 735 d.C. da un aristocratico chiamato *Kibi no Makibi*, popolarmente conosciuto come *Gran Minister Kibi*.

7.3 Come giocare a Go

Adesso passiamo a vedere come si gioca a Go. Per prima cosa bisogna essere in due giocatori il bianco ed il nero. Ognuno ha a disposizione tante pedine che nel gergo del Go si chiamano *pietre*. In teoria il nero ha 181 pietre mentre il bianco 180, ma difficilmente in una partita si utilizzeranno tutte.

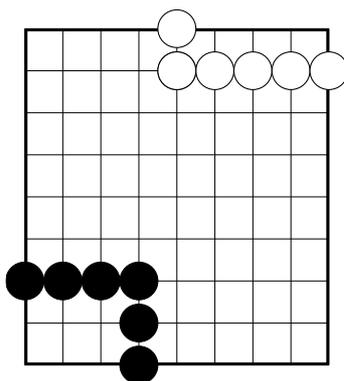
Questo elevato numero di pedine è dovuto al fatto che il tavoliere su cui si svolgerà la partita è un quadrato composto da 19 linee orizzontali e 19 verticali, che qui di seguito sarà chiamato *go ban*. Le pietre saranno posizionate sugli

incroci, quindi da una semplice moltiplicazione su un go ban ci sono ben 361 intersezioni su cui posizionare le pietre.

Per imparare più velocemente i principi del gioco e per fare delle partite iniziali veloci vi consiglio di giocare su go ban più piccoli, di solito per i principianti utilizzano una tavola 9x9 per poi passare ad una 15x15.

Adesso andiamo a scoprire lo scopo del gioco, che nella mia esperienza di ludologo è la parte più difficile da comprendere. L'obbiettivo è delimitare, recintare più territorio possibile con le vostre pietre, semplice no?

Nella figura di sotto (con un go ban 9x9) vedete, in basso a sinistra, un territorio nero composto da 6 intersezioni ed uno bianco, in alto a destra, composto da 4 intersezioni. Il resto delle intersezioni non appartiene ancora a nessuno.

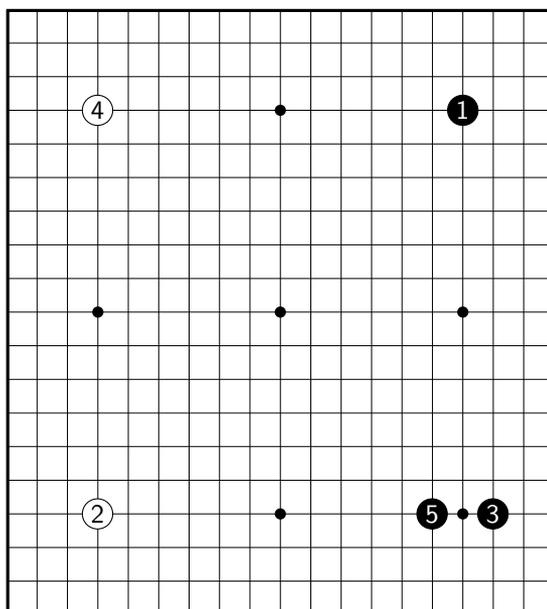


Per territorio si intende un gruppo di intersezioni completamente circondate in ortogonale da pietre oppure delimitate dai bordi del tavoliere.

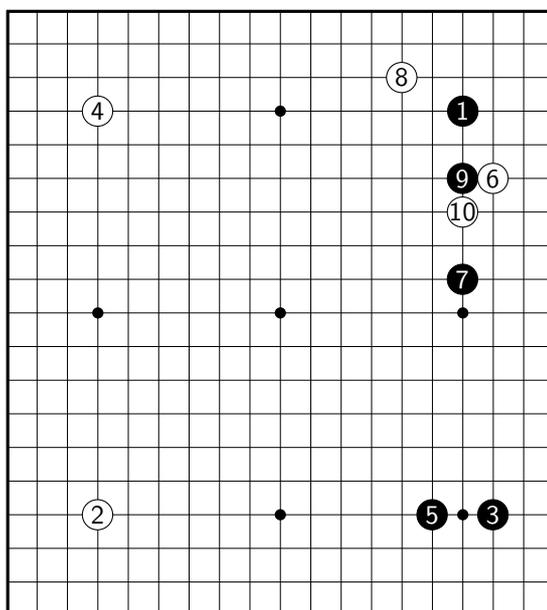
Un modo per spiegare il Go è quello di immaginare il go ban come un'isola che poco alla volta viene colonizzata.

Come si procede a tale *invasione*?

Ad ogni turno i giocatori devono deporre una loro pietra su un'intersezione vuota, mai su una occupata da un'altra pietra che sia avversaria oppure propria. Nel diagramma di sotto vedete l'alternanza delle mosse indicate dai numeri sulle pietre.



Per la precisione questa apertura è stata eseguita da due giocatori professionisti (*Kono Rin* e *Lee Sedol*), adesso non ha importanza il perchè i giocatori hanno piazzato in questo modo le pietre. La partita completa la potete trovare sul numero 63 de *Il fogliaccio degli astratti*.



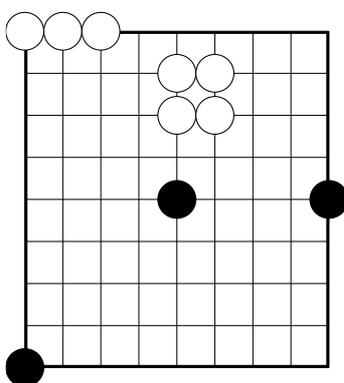
Come si vede le prime pietre vengono posizionate verso gli angoli ed i bordi del ban, perchè sono le zone più sicure e più facili da circondare.

Abbiamo visto come depositare una pietra, adesso scopriamo la seconda ed ultima regola, la cattura di pietre avversarie. Per far questo bisogna introdurre

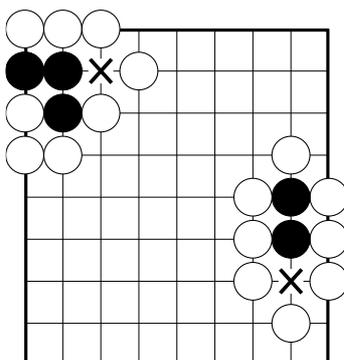
il concetto di gradi di libertà di una e di un gruppo di pietre, il diagramma di riferimento è quello di sotto.

Una pietra se ha le quattro intersezioni ortogonali adiacenti libere si dice che ha quattro gradi di libertà (la pietra centrale nera), una pietra posizionata su un bordo ha tre gradi di libertà (la pietra appoggiata sul lato destro), una pietra nell'angolo ha due gradi (in basso a sinistra). Ragionamento simile viene fatto per i gruppi di pietre, si contano le intersezioni ortogonali adiacenti libere, la loro somma dà il grado di libertà totale.

Le tre pietre bianche nell'angolo in alto a sinistra hanno quattro intersezioni libere quindi quattro gradi di libertà. Il gruppo di quattro pietre bianche centrali ha sei gradi di libertà.



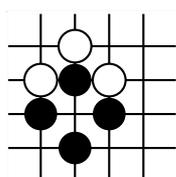
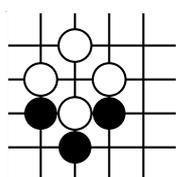
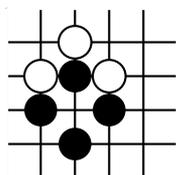
Adesso arriviamo al cuore della spiegazione, la *cattura di pietre* avversarie. Quando una pietra oppure un gruppo di pietre non ha nessun grado di libertà viene catturato. Nel diagramma di sotto i gruppi di pietre nere vengono catturati se il bianco piazza una sua pietra al posto della x.



La cattura può causare una particolare situazione in cui il giocatore cattura una pietra ed al turno successivo l'avversario, piazzando la sua pietra nell'intersezione appena liberata, può catturare l'ultima pietra avversaria giocata, questo può portare a serie di mosse infinite che bloccherebbe di fatto la partita.

Per definire una situazione del genere si utilizza il termine *Ko*, appartiene alla terminologia buddhista e significa spazio di tempo incommensurabile, ossia eternità.

Nei tre diagrammi di sotto viene mostrata una situazione di Ko, dove si può notare la ciclicità che producono le catture.



Nel primo il bianco può catturare una pietra nera giungendo così nella situazione del secondo diagramma, dalla quale il Nero, catturando a sua volta una pietra bianca, si riporta nella condizione del primo diagramma, e così via all'infinito ...

Per evitare questa perpetuità della mossa si è inserita la regola del Ko la quale afferma: *due mosse successive non possono ricreare sul Goban la stessa situazione globale già presente all'inizio delle mosse stesse.*

A fronte di ciò, il Ko può essere ripreso solo dopo aver giocato una mossa altrove. In sostanza nell'esempio di sopra il Bianco può catturare e giungere alla seconda configurazione; ora Nero non può ricatturare subito: deve prima giocare altrove e poi potrà (sempre che il Bianco non abbia chiuso il Ko, cioè giocato una pietra sull'intersezione centrale dello schema) catturare la pietra bianca.

La regola qui enunciata impedisce situazioni di reiterazione infinita, imprimendo un andamento ciclico/costruttivo alla partita ogni quattro mosse giocate due rimangono sulla tavola.

Quando termina una partita di go?

Quando un giocatore ritiene che la situazione sulla tavola sia stabile e ulteriori mosse non portino nè guadagni nè perdite allora può decidere di *passare* e non

depositare nessuna pietra. Se anche il suo avversario sceglie di non posizionare una pietra allora la partita è terminata e si contano i punti.

Per il calcolo dei punti si procede nel seguente modo:

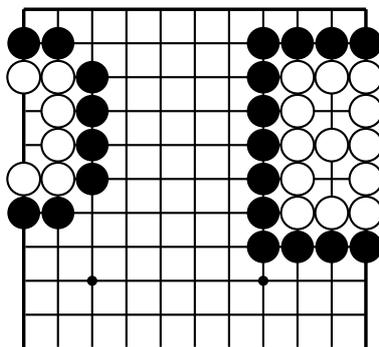
- Si riempiono le intersezioni rimaste sul Goban e che non appartengono a nessuno, giocando una pietra ciascuno, queste intersezioni, dette *Dame*, non valgono punti.
- Si tolgono gli eventuali prigionieri rimasti nei propri territori, definiti come tutti i gruppi non vivi (un gruppo in *Seki* è vivo per definizione) e si mettono con quelli eventualmente catturati nel corso della partita;
- Con i prigionieri si riempiono le intersezioni libere esistenti nei territori avversari;
- Si contano infine le intersezioni libere rimaste nei territori di ciascun giocatore (ogni intersezione vale un punto).

Nei prossimi capitoli sul gioco del Go andremo a scoprire le principali strutture e situazioni di gioco con i rispettivi termini a dimostrazione di quanto è stato approfondito nel corso dei secoli. Nelle righe di sopra avete appena letto la spiegazione del termine Ko che è una delle principali strutture del gioco.

7.3.1 Gli occhi

Nel Go lo scopo principale è costruire il territorio e non tanto catturare le pietre avversarie. Le pietre che definiscono un territorio devono al tempo stesso essere protette dalla cattura. Le libertà interne di un gruppo si chiamano *occhi*.

Un occhio può essere costituito da una o più intersezioni. Un occhio solo non garantisce la sopravvivenza di un gruppo. Per vivere, un gruppo deve avere almeno due occhi che siano effettivamente due libertà interne distinte: due libertà che per la regola della cattura il colore avversario non potrà occupare contemporaneamente (per farlo, dovrebbe infatti giocare due pietre nella medesima mossa).



Il diagramma di sopra mostra due gruppi: il gruppo alla destra ha due occhi separati ed è quindi vivo contro ogni attacco ed il territorio circondato vale due punti (le due intersezioni libere al suo interno). Il gruppo di sinistra invece

ha un solo occhio formato da due intersezioni ed è quindi morto perché il Nero, giocando una pietra su una delle due intersezioni, costringerà Bianco a catturare tale pietra; ma così facendo, Bianco ridurrà il suo gruppo ad avere una sola ed ultima libertà (verrà così catturato alla prossima mossa del Nero). Per vivere, dunque, un gruppo deve avere due occhi: tali occhi devono non solo essere separati, ma anche connessi tra loro. Ciò significa che occorre fare attenzione a non costruire occhi falsi.

7.4 Il Seki

Si chiama *Seki* una situazione di impasse che si verifica allorché nessuno dei due giocatori può giocare senza rischiare di essere catturato dall'avversario alla mossa seguente. In caso di Seki, il territorio coinvolto è dichiarato neutrale e non viene conteggiato a fine partita.

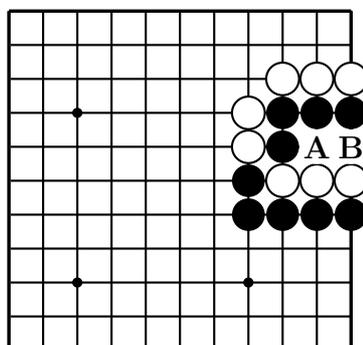


Figura 5

Il caso riportato in figura 5 è uno dei Seki più semplici. Potete osservare come nessuno dei due giocatori possa catturare l'altro senza prima mettersi in minaccia di cattura (se Nero occupa A, Bianco lo cattura in B e viceversa). Le condizioni base per un Seki sono:

- I gruppi coinvolti debbono essere isolati dal resto del Goban (ovvero completamente circondati da gruppi nemici).
- Tutti i gruppi coinvolti nel Seki non debbono avere due occhi (altrimenti sarebbero vivi).

Capitolo 8

Giochi di media età

Dopo l'epopea antica passiamo nell'era ludica di mezzo che approssimativamente va dall'anno uno d.C. fino alla rivoluzione francese.

Se nei *giochi antichi* il passare del tempo era misurato in millenni in questa si cambia unità di misura, i secoli.

Anche in quest'epoca la datazione dei giochi non è precisa, ma incominciano ad emergere dei personaggi che hanno contribuito allo sviluppo dei giochi da tavolo.

In questi secoli si sono sviluppati e diffusi giochi che sono ancora praticati in Italia e nel resto del mondo come le varie versioni della dama e l'evoluzione del gioco degli scacchi.

Capitolo 9

Le origini della dama

La storia del gioco della *Dama* si presuppone che inizi in Africa con un gioco chiamato *Alquerque*, le cui origini non sono di facile datazione. Nel tempio di *Kurna* è stato ritrovato un tavoliere inciso sulla roccia, si tende a farlo risalire a qualche millennio prima della nascita di Cristo, secolo più secolo meno. L'età potrebbe essere paragonabile a quella dei Mancala, a differenza di quest'ultimi il gioco arrivò in Europa tramite i mori in Spagna con il nome di *el-qirkat*.

Bisogna comunque dire che dei disegni tracciati sulle rocce non sono una prova certa dell'età del gioco.

La forma del tavoliere del Alquerque potrebbe derivare da giochi ancora più antichi, quelli di filetto come l'*Asha*. Affiancando più tavolieri di Asha ne otteniamo uno di Alquerque.

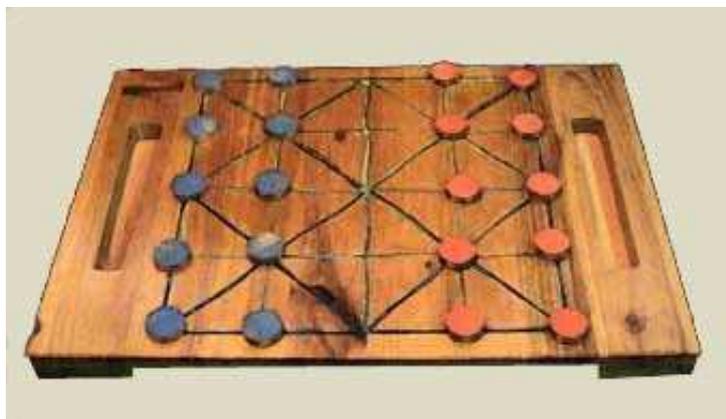
Tavolieri simili all'Alquerque si trovano in varie parti del mondo dall'India, Indonesia al Messico.

L'Alquerque è stato inserito in questa parte del libro in modo d'avere l'origine, più probabile, della famiglia delle Dame, subito prima delle Dame vere e proprie, che hanno visto i loro natali verso l'anno mille.

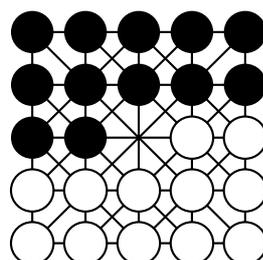
Nel libro di *Alfonso X* si parla di ben tre versioni dell'Alquerque; da *tre*, da *nove* e da *dodici* pedine.

Le prime due varianti sono dei filetti, la variante da nove è il *Mulino*, mentre la variante da dodici la potremo definire il *classico* Alquerque (vedi il regolamento qui sotto).

9.1 Alquerque



Per fare una partita ad Alquerque bisogna procurarci dodici pedine a testa e posizionarle come nel diagramma di sotto.



Anche questo gioco soffre, come altri giochi antichi, della mancanza del regolamento ufficiale.

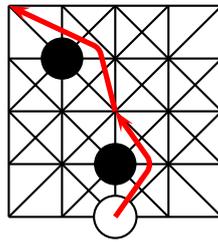
In mancanza delle regole complete due grandi ricercatori ludici *R.C. Bell* e *Pritchard* hanno provato a ricostruirle, il risultato è che ci sono teorie differenti sul movimento e cattura dei pezzi.

La versione di R.C. Bell è più restrittiva su cattura e movimento. Al proprio turno il giocatore muove un pezzo di un'intersezione in avanti in diagonale, verticale oppure di lato.

Il pezzo mosso non può occupare un'intersezione già occupata in precedenza. I pezzi una volta arrivati sulla riga più lontana non possono più muoversi eccetto per eventuali prese laterali, non ci sono promozioni.

La cattura avviene con il *salto corto*, il pezzo catturante deve essere adiacente al pezzo catturando e l'intersezione dietro (in linea retta) a quest'ultimo deve essere libera in modo tale che il pezzo catturante vada a depositarsi su di essa.

Il pezzo catturato viene eliminato dal gioco, è possibile catturare più di un pezzo in un turno e cambiare direzione di cattura. In figura il bianco cattura in verticale e poi in diagonale.



La cattura avviene solo in avanti in diagonale, verticale oppure di lato.

Nella versione di Pritchard i pezzi possono muoversi in tutte le direzioni, sempre di un'intersezione e si cattura sempre in tutte le direzioni.

9.2 La Dama, introduzione

Se dovessimo creare un grafico dei giochi classici in funzione del numero di varianti che sono state generate dall'originale allora il gioco del Go sarebbe posizionato sulla sinistra e preso ad esempio di quasi invariabilità di regolamento e quasi sull'estrema destra si dovrebbero collocare la famiglia della dama il cui regolamento è stato adottato e modificato in base alle esigenze regionali e nazionali.

Infatti quando si parla del gioco della dama sarebbe sempre opportuno specificare la sua variante.

Per ora le varianti trattate sono:

- *Dama italiana*;
- *Dama internazionale*;
- *Dama inglese*;
- *Dama russa*;
- *Dama turca*.

Il passaggio dall'Alquerque al gioco della Dama dovrebbe essere avvenuto in Francia verso il XII secolo, il motivo del cambio non è ben chiaro. Il *nuovo* tavoliere potrebbe essere quello degli scacchi (arrivati anche loro da poco in Europa) mentre le dodici pedine potrebbero essere state prese da qualche gioco antenato del *Backgammon*.

Probabilmente anche l'obbligo di catturare non era presente nelle prime varianti e solo attorno al 1535 divenne obbligatoria e con essa fu introdotta anche la regola del soffio (abolito nel XX secolo).

L'introduzione dell'obbligo di cattura stimolò lo studio teorico del gioco e la pubblicazione dei primi trattati. Il primo libro sulla dama è del 1547 e fu scritto dallo spagnolo *Antonio de Torquemada*.

9.3 La Dama, regole generali

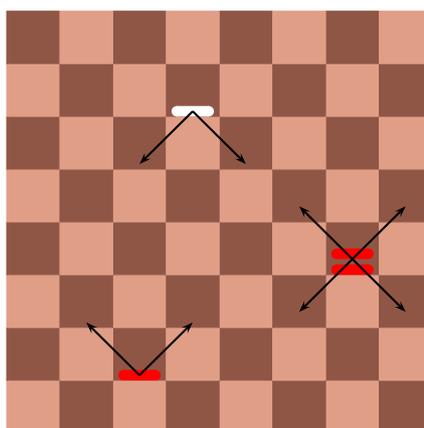
Prima di entrare nel dettaglio dei vari regolamenti è opportuno mettere in evidenza i punti in comune che hanno le singole varianti e definire dei concetti che torneranno utili nelle spiegazioni successivi.

Lo scopo del gioco, comune a tutte le varianti, è catturare tutti i pezzi avversari oppure bloccarli.

Nella maggioranza dei casi i giochi fanno uso di due tipi di pezzi, la *pedina* e la *dama*, entrambe si muovono in diagonale.

- La *pedina*: si sposta di una casella in diagonale in avanti e in qualche variante anche all'indietro.
- La *dama*: il numero di caselle dipende da variante a variante, in ogni modo la direzione è in diagonale sia in avanti che all'indietro.

Nel diagramma di sotto vengono mostrati i movimenti base delle pedine e della dama (disegno con due pedine sovrapposte).



La caratteristica principale che distingue la dama dagli altri giochi è il *movimento di cattura* sia delle pedine che delle dame, la *cattura al salto*.

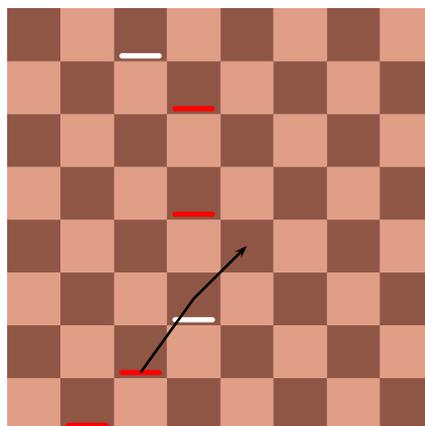
Il pezzo catturante effettua un salto in diagonale sul pezzo avversario e atterra in una casella posta dietro al pezzo catturato; il numero di caselle che si possono saltare prima e dopo la cattura e la direzione di cattura (avanti o indietro) dipende dalla variante giocata.

Inoltre in tutti i regolamenti sono previste catture multiple; nel caso di più possibilità di cattura ogni variante ha la sua regola. Di solito non si possono saltare i propri pezzi.

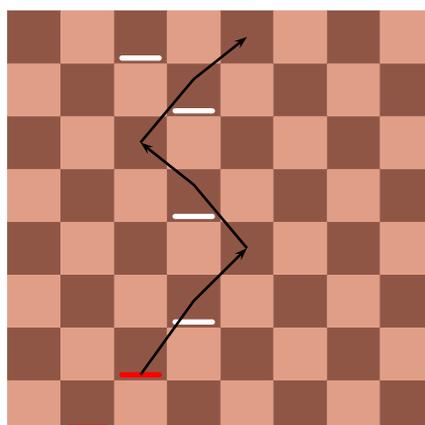
In generale si parla di:

- *Salto corto* quando la pedina catturante ha la casella di partenza subito davanti alla catturata e termina il salto nella casella dietro a quella catturata.

Nel diagramma di sotto una cattura semplice e una multipla. La pedina rossa in basso cattura quella bianca, mentre la pedina bianca in alto cattura due rosse.



- *Salto lungo* si possono saltare un certo numero di caselle prima e dopo la cattura (si salta sempre in diagonale). Nel diagramma di sotto una cattura multipla, il bianco cattura tre pedine rosse.



Importante, in tutte le varianti del gioco la cattura è **obbligatoria**.

La vecchia regola del *soffio* che veniva applicata quando un giocatore *non vedeva* la cattura è stata abolita, in particolare nella dama italiana dal 1934.

La *promozione* della pedina, quando una pedina arriva sull'ultima riga viene *promossa* a dama.

Nella promozione possono capitare le seguenti situazioni:

- La pedina arriva sull'ultima riga e non ha catture (in alcune varianti la pedina può catturare anche all'indietro) allora viene promossa a dama.
- La pedina raggiunge l'ultima riga, ha una cattura all'indietro; in questo caso in alcune varianti la pedina non viene promossa a dama, ma cattura.
- La pedina raggiunge l'ultima riga, ha una cattura all'indietro; in questo caso in alcune varianti la pedina viene promossa a dama ed effettua la cattura.

Per quanto riguarda le dimensioni dei tavolieri possono variare dal 8x8 (dama italiana, inglese, russa, ...) fino al 14x14 della dama sud Africana.

La damiera è composta da caselle chiare e scure, importante è il colore della casella posizionata in basso a sinistra.

Un'eccezione alle regole di sopra è la *Dama turca*, il tavoliere è monocromatico e i pezzi si muovono ortogonalmente.

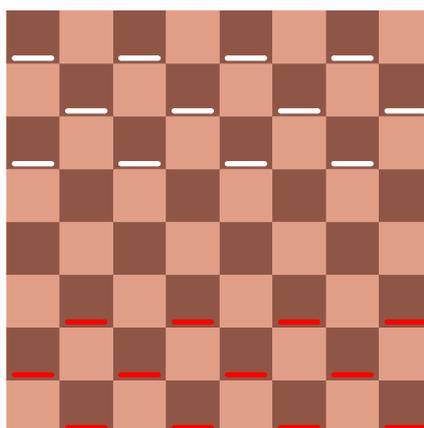
9.4 Dama Italiana

La prima apparizione del gioco in Italia avvenne nel 1527 con il nome *Donne*, poi modificato in *Dame* dal 1611 per prendere la sua denominazione odierna di *Dama* nel 1750.

Il primo trattato sulla dama italiana fu scritto da *Cesare Mancini* nel 1830, *Dama all'uso italiano* e seguito nel 1837 da *Michelangelo Lanci* con *Il Trattato teorico-pratico del gioco di Dama*.

La particolarità di questa variante è che la pedina **non può catturare** la dama.

Nel diagramma di sotto la situazione iniziale delle 24 pedine:



I giocatori a turno possono muovere una pedina oppure una dama a meno che non ci sia una cattura allora il giocatore è obbligato a fare un movimento di presa.

La pedina si muove in diagonale avanti di una casella, la dama si sposta sia in avanti che all'indietro di una casella.

Quando una pedina arriva in una casella della riga più distante viene promossa a dama, inizialmente nessun giocatore ha dame in gioco.

Per quanto riguarda la cattura abbiamo due tipi di salti, sempre effettuati in diagonale.

La pedina cattura in avanti con il salto corto mentre la dama cattura sia in avanti che all'indietro sempre con il salto corto, la cattura è *obbligatoria*. Sono ammesse catture multiple.

Nel caso in cui si hanno più possibilità di cattura bisogna rispettare obbligatoriamente nell'ordine le seguenti priorità :

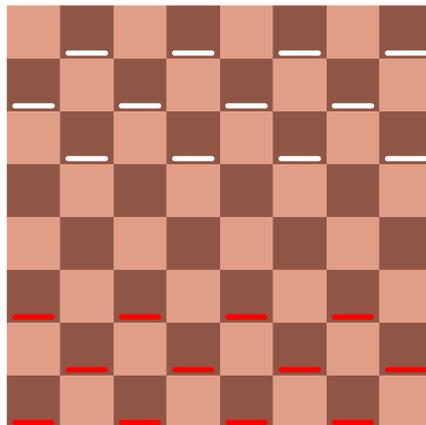
- E' obbligatorio mangiare dove ci sono più pezzi;

- A parità di pezzi di presa tra pedina e dama, quest'ultima è obbligata a mangiare;
- La dama sceglie la presa dove si mangiano più dame;
- A parità di condizioni si mangia dove si incontra prima la dama avversaria.

9.5 Dama Inglese

In Inghilterra solo verso il 18° secolo il gioco della Dama ha incominciato ad essere messo su un livello quasi pari agli scacchi. Nei testi di *Holm* (1688) e *Hyde* (1694) era considerato al livello del gioco del Mulino.

In questa variante la casella in basso a sinistra è scura e la disposizione delle pedine è la seguente.



Le pedine hanno lo stesso movimento della dama italiana; una pedina che raggiunge l'ultima fila viene promossa a dama.

Una pedina promossa a dama non può muovere nello stesso turno della promozione.

La dama si muove di una casella in diagonale sia all'indietro che in avanti.

La mossa di cattura è obbligatoria.

La pedina cattura con il salto corto solo in avanti e può catturare sia pedine che dame.

La dama mangia sia in avanti che all'indietro con il salto corto. In entrambi i casi sono permesse catture multiple. I pezzi saltati vengono rimossi al termine della mossa di cattura.

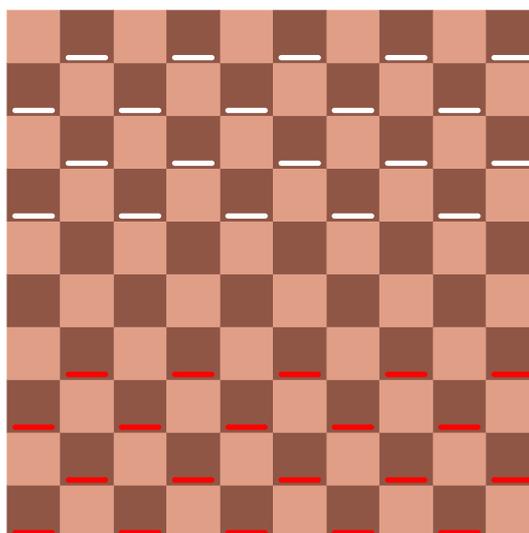
Nel corso di una presa multipla è permesso passare varie volte su una stessa casella libera, ma è vietato passare più di una volta sopra uno stesso pezzo avversario.

In caso di una presa multipla di una o più pedine e/o da parte di una o più dame, il giocatore ha facoltà di optare per la presa che vuole, a prescindere dal pezzo prendente e dal numero e qualità dei pezzi in presa.

9.6 Dama polacca

Variante ideata nella seconda metà del XVIII secolo in Francia e chiamata in questo modo perché sembrerebbe ideata da un ufficiale alla corte del reggente Filippo II di Orléans e da un Polacco che introdusse la cattura all'indietro della pedina. La curiosità è che in Polonia era conosciuta come dama francese.

In questa variante il tavoliere si allarga ad un 10x10, con la seguente disposizione iniziale.



Le pedine si muovono di una casella in diagonale avanti e catturano con il salto corto sia all'indietro che in avanti.

Quando una pedina arriva su una casella dell'ultima riga viene promossa a dama. Nel caso la pedina arrivi su una casella dell'ultima riga, ma può effettuare una cattura, la deve fare e non viene promossa a dama.

La dama cattura con il salto lungo sia in avanti che all'indietro e la cattura è obbligatoria.

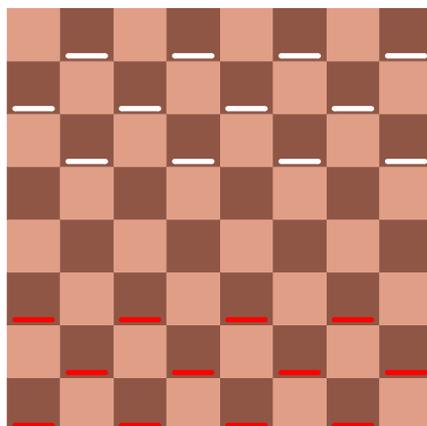
I pezzi catturati vengono tolti solo al termine della cattura.

Sono permesse catture multiple e bisogna catturare il massimo numero di pezzi.

Questa variante darà origine nel XX secolo alla dama internazionale.

9.7 Dama Russa

Si gioca su un tavoliere 8x8, con la seguente disposizione iniziale.

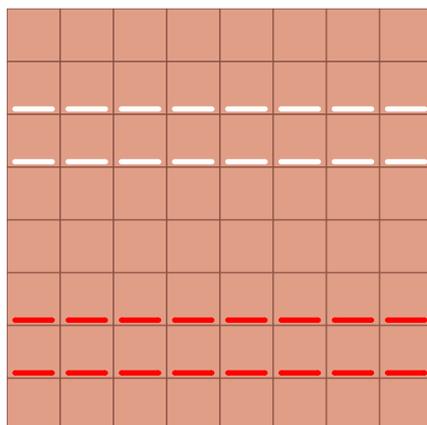


La semplice pedina si muove in diagonale in avanti di una singola casella e cattura sia avanti che all'indietro con il salto corto.

Quando una pedina raggiunge la riga più distante viene promossa a dama. Se raggiunge la riga più distante con una cattura viene promossa e se ci sono ancora catture è obbligata a farle, ma non perde la promozione.

9.8 Dama turca

Questa antica dama proveniente dalle regioni della penisola anatolica è l'unica variante della dama caratterizzata da movimenti in ortogonale, tavoliere monocromatico e diversa disposizione iniziale dei pezzi come ben si vede nel diagramma.



I pedoni si muovono lateralmente ed in avanti di una casella e vengono promossi a dama quando arrivano all'ultima riga. Il pedone cattura con il salto corto.

La dama si muove come la torre degli scacchi e cattura con il salto lungo; sono permesse catture multiple.

Capitolo 10

Giochi di cattura

In quest'epoca ludica molti giochi fanno uso di catture e non tutti sono stati inseriti in questo capitolo.

Il motivo è che ho preferito creare dei capitoli dedicati alle *classiche famiglie ludiche*; le varianti del *gioco della Dama* ed i giochi che hanno contribuito alla formazione dei *giochi di Re* (vedi Scacchi, Shogi, Xianqi e ...).

In questa versione del progetto sono presenti due giochi che hanno delle prese particolari, prese che differiscono molto dalla classica cattura per sostituzione di molti giochi tra cui gli scacchi oppure la cattura al salto classica della dama.

Prima di passare ai regolamenti un riassunto del tipo di catture presenti in questo capitolo.

10.1 Cattura per avvicinamento

Il pezzo catturante si muove verso il pezzo oppure i pezzi da catturare messi in fila. I pezzi catturati escono dal gioco.

10.2 Cattura per allontanamento

Il pezzo catturante si allontana dal pezzo oppure dai pezzi da catturare messi in fila. I pezzi catturati escono dal gioco.

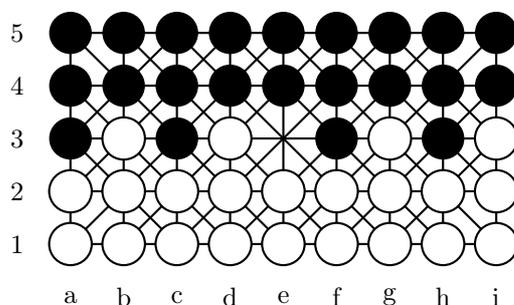
10.3 Cattura per pattern

I pezzi da catturare devono rispettare una determinata formazione (per esempio in linea) ed essere in un certo numero.

10.4 Fanorona

Come abbiamo visto nei capitoli precedenti il precursore della dama dovrebbe essere l'*Alquerque*, lo stesso gioco ha dato i natali ad un altro gioco il *Fanorona*, gioco nazionale del Madagascar. Alcune leggende sono legate alla sua storia, infatti ha un ruolo importante nei riti malgasci, tanto che sembra fosse investito di virtù divinatorie.

Per formare il tavoliere di gioco servono due tavolieri di Alquerque, e 44 pedine che vengono disposte come in figura, solamente l'intersezione centrale deve rimanere libera.



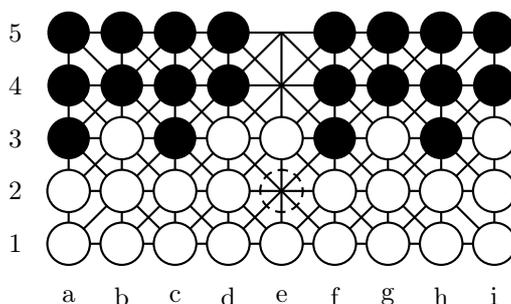
Inizia il giocatore bianco: lo scopo è simile alla dama, catturare oppure bloccare i pezzi avversari.

I pezzi si muovono di una casella adiacente libera, seguendo i collegamenti sul tavoliere.

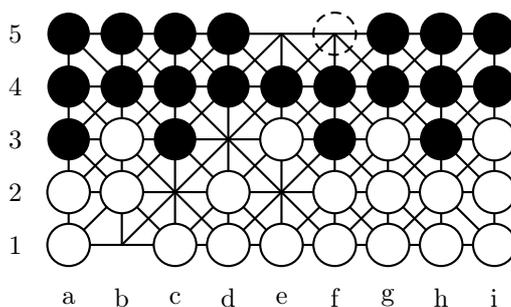
La cattura dei pezzi è diversa dai giochi di dama ed è particolare. Infatti esistono due tipi di cattura:

- 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.

Esempio: alla prima mossa il bianco può catturare per accostamento, il pezzo in *e2* si muove in verticale in *e3*, di conseguenza cattura i pezzi *e4* e *e5*

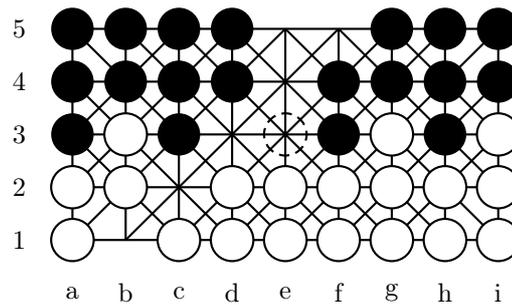


Il giocatore nero a sua volta può catturare per accostamento, *f5* in *e4* cattura tre pezzi in diagonale *d3*, *c2* e *b1*.



- Per *allontanamento*: se un pezzo si allontana da una 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.

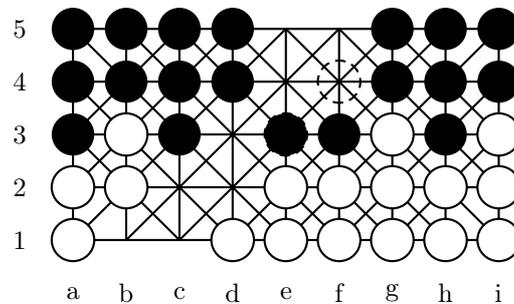
In figura, dal diagramma precedente, il bianco muove $e3-e2$ e cattura il pezzo nero in $e4$.



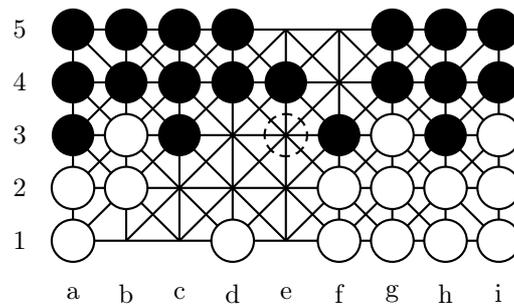
In un turno si possono effettuare più catture, rispettando le seguenti condizioni:

- Il pezzo non può ripassare su una casella già visitata nello stesso turno.
- Il pezzo non può fare la successiva mossa nella stessa direzione della precedente.

Esempio, il nero muove da $f4$ a $e3$ e cattura per accostamento.



La seconda cattura avviene per allontanamento da $e3$ a $e4$.



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.

La *vela*: se si giocano più partite si può adattare questa regola aggiuntiva:

Il perdente muove per primo, il vincitore sacrifica i suoi pezzi finché non ne ha perduti 17 (la vela), nel corso della vela il vincitore non può prendere pezzi avversari. Il perdente può prendere solo un pezzo per volta (il più vicino al pezzo mosso). Dopo la cattura dei 17 pezzi, si riprende secondo le regole del gioco.

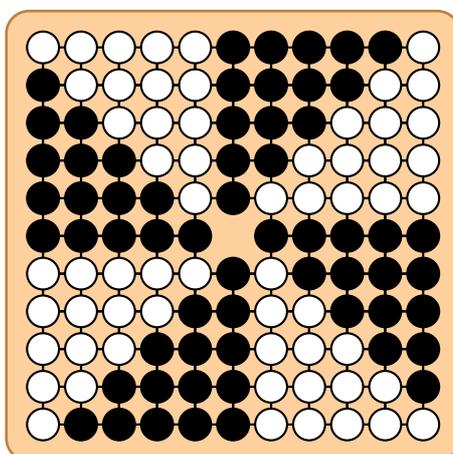
10.5 Pasang

Il gioco è originario del Brunei.

I due giocatori si affrontano su un tavoliere 10x10 con l'intersezione centrale assente, 60 pezzi bianchi e 60 neri, un pezzo verde ed uno rosso, queste due pedine vengono chiamate *Kas*.

Lo scopo del gioco è fare più punti dell'avversario. I punti si ottengono catturando i pezzi avversari.

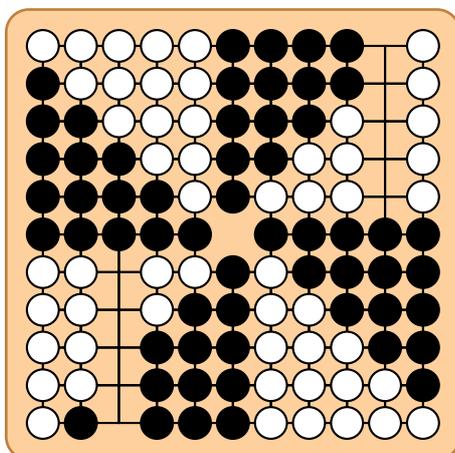
Inizialmente tutti i 120 pezzi vengono distribuiti sul tavoliere disegnando schemi simmetrici. Ci sono più di 30 tradizionali disposizioni iniziali, qui sotto ne viene mostrata solamente una. I giocatori scelgono il loro *Kas*.



Nella prima mossa il giocatore deve crearsi un *passaggio* catturando una colonna di cinque pedine dal proprio lato della tavola. Il secondo giocatore deve catturare una colonna posizionata nel quadrante in diagonale rispetto a quello dove il primo giocatore ha creato il suo passaggio.

Se il primo giocatore ha catturato la colonna centrale il secondo può catturare da una delle colonne a sua scelta, eccetto quella centrale.

Nel seguente diagramma il giocatore bianco cattura la terza fila in basso, il nero la decima fila.



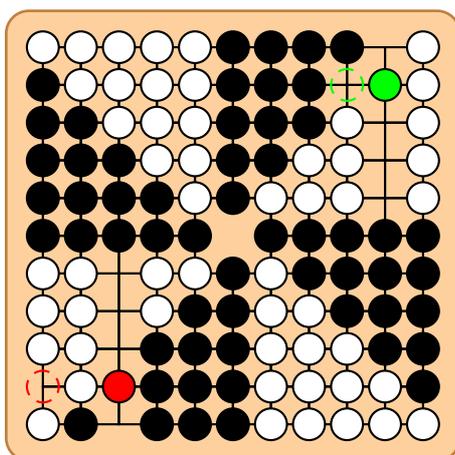
Dopo aver aperto il passaggio i giocatori dovranno crearsi il proprio Kas, il pezzo mobile con cui effettuare le catture. Il Kas può essere determinato in uno dei due metodi descritti qui di seguito. Scelta che avviene ad inizio partita e vale per entrambi i giocatori. I colori dei due Kas dovranno essere differenti dal bianco e nero, per esempio rosso e verde.

- Per *spostamento*: il giocatore seleziona un pezzo adiacente al suo passaggio e lo muove in orizzontale nella casella vuota del passaggio, questo pezzo sarà il suo Kas.

- Per *salto*: il pezzo viene scelto in una colonna adiacente alla colonna vicina al passaggio. Il pezzo salta in orizzontale un pezzo e termina il salto in una casella del passaggio.

In entrambi i casi il Kas cattura subito un numero dispari di pezzi, vedi regola di cattura.

Nel diagramma di sotto il Kas rosso viene creato con il salto, il verde con lo spostamento. In una partita reale una situazione simile non potrà mai accadere: tutti e due giocatori devono utilizzare lo stesso sistema per generare il proprio kas.



Al proprio turno il giocatore muove il proprio kas in orizzontale o verticale di quante caselle vuole, non può mai saltare nessun pezzo. Quanto termina il

suo movimento deve *effettuare* una cattura, movimenti senza cattura *non* sono ammessi.

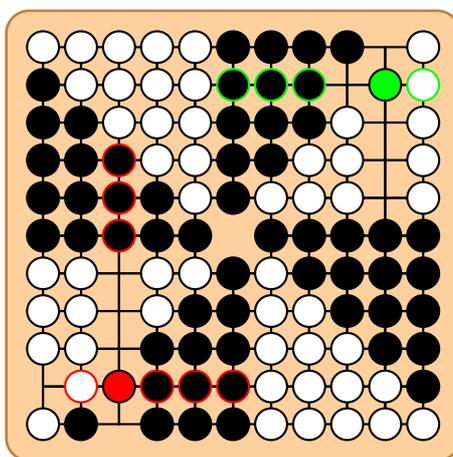
I pezzi vengono sempre catturati dal proprio Kas. Il Kas deve essere mosso a formare una linea, ortogonale al proprio movimento, contenente un numero dispari di pezzi dello stesso colore (bianco o nero).

Nella prima mossa la cattura può avvenire nella stessa direzione del movimento del kas.

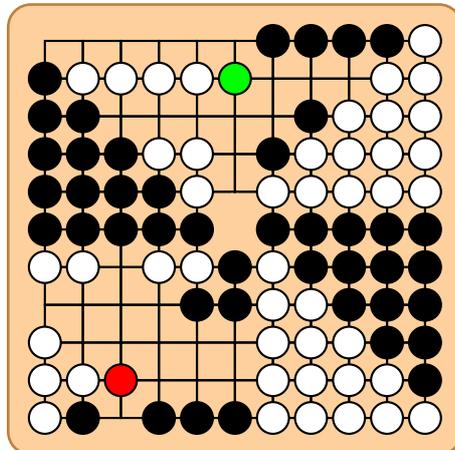
Una linea di pezzi dello stesso colore può essere interrotta da caselle vuote, ma non può contenere pezzi di differente colore o dal Kas avversario. I pezzi vengono subito catturati e tolti dal gioco.

Se ci sono più catture il giocatore ha la scelta, ma può effettuarne solamente una.

Nella prima mossa il kas rosso può catturare in tre posti; 1 bianca oppure le tre nere verticali oppure le tre nere orizzontali. Il kas verde può catturare in due posti; una bianca oppure le tre nere orizzontali.



Nel diagramma successivo il kas rosso in verticale non ha catture; con un movimento orizzontale può catturare: quarta colonna (una bianca o una nera) oppure sesta colonna (tre nere). Mentre il kas verde può catturare muovendosi in verticale, nona riga (tre nere) oppure in ottava riga (una nera); muovendosi in orizzontale nella nona colonna (tre bianche).



Il gioco finisce quando non ci sono più pezzi sulla tavola, in questo caso vince chi ha più punti. Il gioco può finire anche quando uno dei giocatori non può catturare, in questo caso il giocatore privo di catture perde la partita e il vincitore somma ai suoi punti quelli dell'avversario.

Si possono fare più partite dove si sommano i singoli punteggi.

Un pezzo bianco catturato vale 2 punti, uno nero 1 punto. Si fanno punti anche nella creazione del passaggio.

Capitolo 11

Percorso

Nell'epoca antica è stato presentato il gioco romano *Duodecim Scripta* che utilizzava un percorso composto da tre percorsi, due laterali e uno centrale e per muovere le pedine si utilizzano tre dadi.

Nei giochi che vi presento in questo paragrafo hanno una prima e sostanziale differenza: la riduzione dei percorsi da tre a due. Il gioco romano si evolve, verso l'anno mille, in *Tabula*, *Alea* nel mondo occidentale mentre ad oriente viene giocato il *Nard*, che apparve per la prima volta intorno al 300-500 d.C., praticamente è il nostro Backgammon, ma anche il cinese *Shuan-liu* ricorda il *Nard*.

Il Nard si diffuse verso nord in Georgia, nelle steppe a nord di Astrakhan e nel Deccan. Mentre in Cina lo Shuan-Liu si diffuse in Corea (Ssang-ryouk) e in Giappone (Sunoroku o Sugoroku).

Il Nard arrivò anche in Europa attraverso i Mori che conquistarono la Spagna e anche grazie ai crociati.

Il Nard viene descritto anche nel libro di Alfonso X.

Il *Backgammon* moderno insieme al Trictrac lo possiamo datare dal 15° secolo in poi.

Comunque rimangono i dubbi se i giochi delle tavole derivano dalla Tabula oppure sono giochi d'importazione orientale, vedi Nard. La terza opzione che i due giochi si sono mescolati e abbiano creato il moderno backgammon.

In Europa, e soprattutto nella zona mediterranea sono presenti altri giochi tradizionali simili al Backgammon.

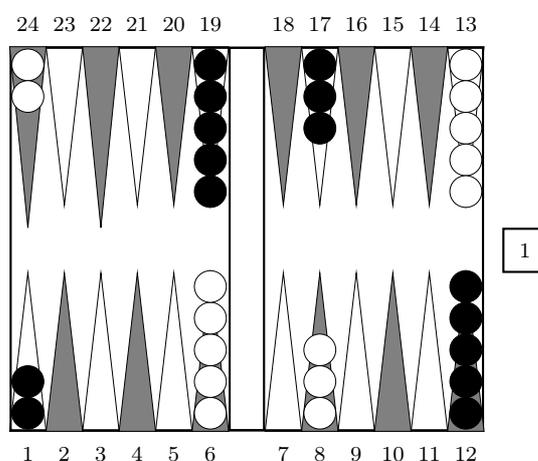
Il *Plakoto* è molto popolare in Grecia, viene giocato insieme ad altre due varianti del Backgammon, il *Fevga* e il *Portes*. I tre giochi insieme vengono chiamati Tavli e giocati in sequenza uno dopo l'altro.

Anche una variante bulgara conosciuta come **Tapa** e quella cipriota **Tsilido** hanno la medesima radice ludica del Plakoto.

Caratteristica del Plakoto è che i pezzi catturati non vanno sul bar, ma rimangono bloccati sotto al pezzo catturante.

11.1 Backgammon

Per giocare bisogna procurarsi quindici pedine a testa, una tavola di gioco come quella in figura e due dadi a sei facce.



La tavola è divisa in quattro settori.

Le frecce numerate da 1 a 6 compongono il settore interno bianco.

Le frecce numerate da 7 a 12 compongono il settore esterno bianco.

Le frecce numerate da 13 a 18 compongono il settore esterno nero.

Le frecce numerate da 19 a 24 compongono il settore interno nero.

Inizialmente le pedine sono disposte come nel diagramma di sopra.

Lo scopo del gioco è di essere il primo a portare tutte le proprie pedine nel proprio settore interno e successivamente farle uscire dalla tavola.

Per decidere chi effettuerà la prima mossa ogni giocatore lancia un singolo dado. Chi ha ottenuto il numero più alto, parte per primo. I numeri da utilizzare per la prima mossa sono proprio quelli che si sono ottenuti con i dadi appena lanciati. Se entrambi i giocatori hanno ottenuto lo stesso numero, allora i dadi devono essere tirati nuovamente fino a quando i numeri ottenuti saranno diversi.

Dopo questo lancio di partenza, i giocatori tireranno la propria coppia di dadi a turni alterni.

Il movimento pedine avviene utilizzando il risultato del lancio dei due dadi che indica di quanti punti si devono muovere le proprie pedine. Facendo riferimento al diagramma di sopra il giocatore bianco muove in senso orario (da 24 a 1), il nero in senso inverso (da 1 a 24).

Se dal lancio si ottengono due numeri uguali allora è come avere a disposizione quattro dadi con quel valore. Le pedine si muovono rispettando le seguenti regole:

- Una pedina può essere mossa solo su una punta aperta, ovvero una punta che non sia occupata da due o più pedine avversarie.

- I numeri sui due dadi costituiscono due mosse separate. Per esempio, se un giocatore ha ottenuto 5 e 3, può decidere se muovere una pedina di cinque spazi su una punta aperta ed un'altra pedina di tre spazi su una punta aperta, oppure se muovere un'unica pedina di otto spazi su una punta aperta, ma solo se i punti intermedi (a distanza tre o cinque dal punto di partenza) sono anche essi aperti.

- Il giocatore deve utilizzare tutti i numeri che ottiene, ammesso che questo sia possibile. Quando può essere giocato solo un numero, tale numero deve essere giocato. Se entrambi i numeri sono possibili, ma l'utilizzazione di uno di essi non rende più possibile l'utilizzazione del secondo, allora il giocatore deve muovere il numero più grande. Se nessun numero può essere utilizzato, il giocatore perde.

il proprio turno. Nel caso di numeri doppi, quando non è possibile usarli tutti e quattro, devono essere giocati più numeri possibili.

Cattura pedine: una singola pedina che occupi da sola un punto è detta scoperta. Se una pedina finisce su una pedina scoperta avversaria, quest'ultima è mangiata e viene posta sul bar.

Se un giocatore ha una o più pedine sul bar, è obbligato, come prima mossa, a far rientrare tutte le proprie pedine nel settore interno dell'avversario, prelevandola dal bar e deponendola su una punta aperta, il cui numero corrisponde ad uno dei due dadi lanciati.

Ad esempio, se un giocatore ottiene 4 e 6, può far rientrare una pedina sul punto 4 o sul 6 dell'avversario, a meno che uno o entrambi i punti siano già occupati da due o più pedine avversarie.

Se nessun punto è aperto, il giocatore perde il suo turno. Se un giocatore può sfruttare solo parzialmente i numeri che ha ottenuto per il rientro, è obbligato a far rientrare più pedine possibili e deve rinunciare alle mosse rimanenti.

Dopo che l'ultima pedina è rientrata dal bar, il giocatore deve usare gli eventuali numeri non utilizzati dei dadi muovendo quella stessa pedina oppure una qualsiasi altra.

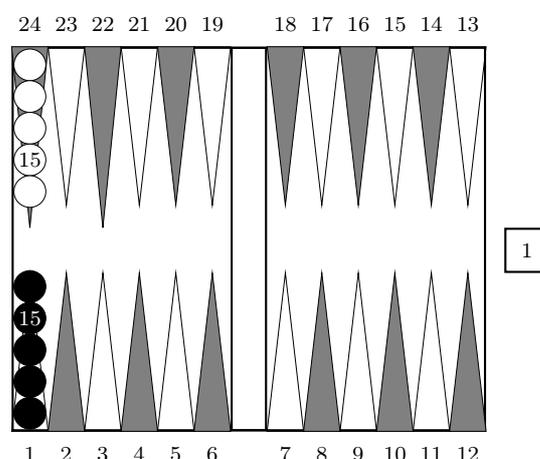
Portare fuori le pedine, quando un giocatore ha portato tutte le sue 15 pedine sul proprio settore interno, può iniziare a portarle fuori dalla tavola. Un giocatore porta fuori una pedina tirando un numero corrispondente al punto in cui si trova la pedina e rimuovendo tale pedina dalla tavola. Quindi, tirando un 6, il giocatore può portare fuori una pedina che si trova sulla punta sei.

Se non ci sono pedine su uno dei punti indicati dai dadi, il giocatore deve muovere in maniera legale una pedina che si trova su un punto corrispondente ad un numero più alto. Se non ci sono pedine neppure su un punto più alto, allora il giocatore deve rimuovere una pedina dal punto più alto che è ancora occupato da una propria pedina. Il giocatore non è però obbligato a portare fuori una pedina nel caso ci siano altre mosse consentite.

Per far uscire una qualsiasi pedina, un giocatore deve avere tutte le sue pedine ancora in gioco sulla sua tavola interna. Se una pedina è mangiata mentre è in corso il processo per portarle fuori, prima di riprendere tale processo, la pedina mangiata deve essere riportata sulla propria tavola interna. Il primo giocatore che porta fuori tutte e 15 le pedine ha vinto la partita.

11.2 Plakoto

Il materiale e i giocatori sono quelli del Backgammon, la disposizione iniziale delle pedine cambia.



Lo scopo del gioco è anche in questo caso portare fuori tutti i 15 pezzi. Se il giocatore sconfitto ha portato fuori almeno un pezzo allora perde un punto altrimenti perderà due punti oppure tre. È previsto anche il caso di un pareggio.

Al proprio turno il giocatore lancia i due dadi, il risultato può essere utilizzato per muovere due pezzi oppure un solo pezzo. Non si può muovere su una freccia occupata da due o più pezzi avversari (il numero di pezzi che può essere posizionato su una freccia è illimitato). Se un singolo pezzo utilizza la somma dei due dadi allora il singolo valore di un dado deve essere giocato separatamente e la mossa deve essere permessa.

Se si ottiene un doppio, cioè i due dadi hanno lo stesso numero allora il giocatore muove da 1 a 4 pezzi cioè come se avesse lanciato quattro dadi con quel numero. Il giocatore è obbligato a giocare i risultati dei dadi. Se non può farlo deve giocare il più alto numero possibile. Se non può muovere ha perso il suo turno.

Se un singolo pezzo occupa una posizione è soggetto a cattura. Se un pezzo avversario muove su una freccia occupata da un singolo pezzo (blot) allora il pezzo è catturato. Il pezzo catturato rimane sulla tavola e il catturante viene posizionato sopra. Il pezzo catturato non si può muovere fin quando non si libera. Si possono posizionare su quella freccia quanti pezzi del colore del pezzo catturante si vogliono, nessuno del catturato.

Per iniziare a far uscire tutti i pezzi dalla tavola bisogna che tutti i pezzi del giocatore siano nella propria casa e devono essere liberi. Se c'è un pezzo catturato il giocatore può continuare a muovere, ma non può fare uscire pezzi. Quando si stanno facendo uscire pezzi e il risultato del lancio dei dadi è una posizione senza pezzi allora si deve muovere un pezzo su una freccia in posizione più alta.

Backgammon: quando un giocatore ha ancora un pezzo nella sua propria casa e il suo avversario ha fatto uscire tutti i pezzi.

Pezzo madre: se l'ultimo pezzo (chiamato madre) è catturato e se l'avversario non ha più pezzi nella sua propria posizione 1 allora il giocatore con il pezzo madre catturato perde 3 punti. Un gioco dove entrambi i pezzi madre sono catturati è patta.

Capitolo 12

Il Tafl



Il Tafl che proviene originalmente dalla Scandinavia, ha poi viaggiato tra i regni nordici dando vita a una vera e propria saga ludica nordica.

Giocato nei primi secoli dopo Cristo, intorno al 400d.C., fu *esportato* in Islanda, Britannia e Irlanda per poi arrivare in Galles. L'arrivo degli scacchi nei paesi nordici, verso XI secolo, ha decretato il suo lento, ma inesorabile declino.

Le varie forme di Tafl hanno in comune l'asimmetricità delle armate e degli obiettivi.

Le dimensioni dei tavolieri possono cambiare da variante a variante, sempre quadrate, con un numero dispari di caselle che varia da 7 fino a 19 caselle di lato.

Come in altri giochi tradizionali, dove era naturale tramandarsi le regole del gioco per via orale, il bambino imparava il gioco dalla sua famiglia e poi, a sua volta, lo trasmetteva ai suoi figli, ad un certo punto questo passaggio culturale tra generazioni è venuto meno con conseguenza che le regole del gioco non sono arrivate a noi in modo completo. A tale mancanza hanno messo una pezza gli studiosi che, basandosi su informazioni parziali prese da scritti e libri antichi, hanno dedotto le informazioni mancanti.

Nel caso del Tafl un punto ancora aperto è la regola della vittoria del bianco. Gli studiosi inglesi *H.J.R. Murray* e *Linné* hanno stabilito che al re bianco basti arrivare su una casella di bordo, ma questo sbilancia il gioco in favore del bianco.

Per bilanciare il gioco si è pensato, anche osservando le tavole antiche, che lo scopo del giocatore bianco fosse uno dei quattro angoli della tavola.

Nei regolamenti esposti qui sotto ho preferito adottare la regola che bilancia il gioco e dia la vittoria al bianco se il re raggiunge uno dei quattro angoli. Questo in contrapposizione a quello che si trova nei classici libri sui giochi dove il bianco vince se raggiunge una delle caselle di bordo.

12.1 Hnefatafi

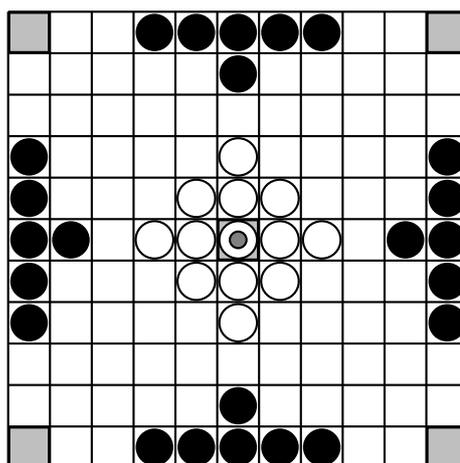


Abbiamo appena detto delle asimmetrie, prima di iniziare i due giocatori dovranno scegliere chi sarà il *difensore* e chi l'*attaccante*.

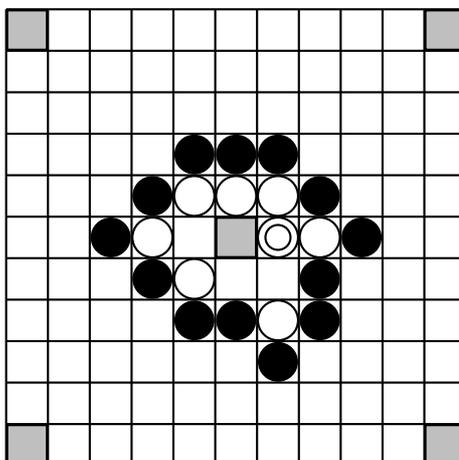
I materiali di gioco sono un tavoliere 11x11 caselle, undici pezzi bianchi ed un re per il difensore, mentre l'attaccante giocherà con ventiquattro pezzi neri. La casella centrale del tavoliere è chiamata *trono del re*.

Il giocatore bianco (difensore) dovrà portare il proprio re in una delle quattro caselle ad angolo, il giocatore nero (attaccante) catturare il re bianco.

Ad inizio partita la disposizione dei pezzi è la seguente:



I pezzi, compreso il Re bianco, si possono muovere di quante caselle vogliono in orizzontale e verticale, ma non possono saltare pezzi propri o avversari.



La ripetizione di mosse è proibita, se la posizione viene ripetuta tre volte, il giocatore che è minacciato deve fare un'altra mossa e rompere la posizione.

Un pezzo può essere catturato se viene intrappolato tra un avversario e una casella ad angolo, vedi esempio.

Per finire, se il bianco non può muovere la partita è patta.

12.2 Tablut

Era il 20 Luglio del 1732 quando durante il suo viaggio in Lapponia il botanico svedese *Linnaeus*, padre della moderna tassonomia, annotò sul suo taccuino di viaggio i dettagli di un gioco lappone, il Tablut. Le regole sono uguali al *Hnefatafl*: quello che cambia è la dimensione del tavoliere un 9x9 e il numero di pezzi, 16 neri e 8 bianchi più il re.

12.3 Tawl-bwrdd

Il gioco era praticato dai celti nel Galles

Valgono le regole del *Hnefatafl*, il tavoliere un 11x11.

12.4 Alea Evagelii

Della famiglia degli Tafl questa è la versione più grande e con più pezzi. Il tavoliere è un quadrato 19x19 sul quale vengono piazzati 24 pezzi bianchi più il re e 48 attaccanti.

12.5 Ard Ri

Date le dimensioni ridotte del tavoliere, 7x7, rispetto ai giochi di sopra cambia qualche regola, se non detto valgono le regole dei giochi di sopra.

Il bianco fa la prima mossa, i pezzi si muovono di una casella alla volta in ortogonale, il re partecipa alle catture.

Capitolo 13

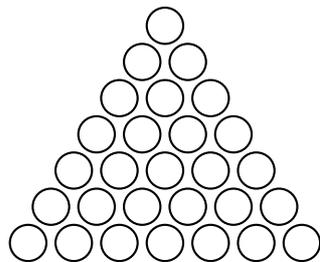
Ultima mossa

In questa particolare classe sono riuniti i giochi il cui scopo finale è fare l'ultima mossa valida oppure il suo contrario.

13.1 Nim

Il più classico esempio di questa classe è il Nim. Le sue origini non sono ben certe, ma arrivò in Europa, forse dalla Cina, verso il XVI secolo.

Il gioco consiste nel prendere dei fiammiferi o qualsiasi altro piccolo oggetto, possono andar bene anche dei bottoni. Quale sia il tipo di pezzo scelto vengono posizionati in modo che formino un triangolo con la base di sette fiammiferi.



Al proprio turno un giocatore sceglie una riga dalla quale può rimuovere quanti fiammiferi vuole anche tutti.

Perde chi prende l'ultimo fiammifero.

13.2 Konane

Il gioco era molto popolare in tutte le classi sociali presenti sulle isole *Hawaii*, spesso uomini e donne lo giocavano insieme diversamente da altri giochi riservati a singole classi o un solo sesso.



La prima descrizione fu data dal capitano *James Cook* nel 1778.

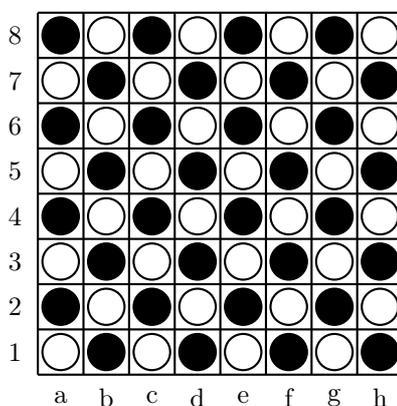
Come molte altre tradizioni locali anche questo gioco incominciò un lento declino all'arrivo degli occidentali, nel 1924 solo una signora novantenne hawaiana era a conoscenza del gioco. Oggigiorno è ritornato in auge ed è giocato, soprattutto, tra studenti ed è studiato nelle università a livello di teoria dei giochi.

Esisteva un gioco simile chiamato *Pahiuhuu*, anche se si avvicinava più a un *Fox and Geese*. Un gioco Javanese/Malesiano, il *Tjuki*, dovrebbe essere simile al Konane, ma giocato con 60 pezzi a testa su un tavoliere di 120 caselle, un gioco moderno che si avvicina è il *Leap Frog* in cui la cattura in diagonale è permessa diversamente dal Konane.

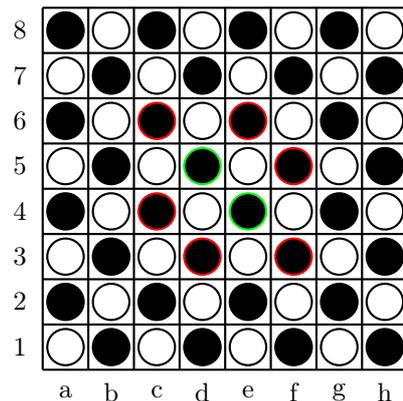
Per giocare bisogna procurarsi un tavoliere 18x18 con caselle quadrate, anche se la dimensione può variare, dipende solo da quanto si vuol far durare la partita, importante che il numero di caselle sia pari (qui sotto è riprodotto un tavoliere 8x8).

Vince chi sarà l'ultimo a muovere un pezzo. I pezzi vengono posizionati tutti sul tavoliere come in figura.

Il numero di pezzi dipende dalla dimensione della tavola ed è pari, per giocatore, al numero di caselle diviso due. Per un tavoliere 8x8 si hanno 32 pezzi neri e 32 bianchi, come nel diagramma seguente.



La procedura per iniziare il gioco è la seguente; il nero rimuove un suo pezzo da una delle quattro caselle centrali (pedine con bordo verde) oppure da quelle confinanti (pedine con bordo rosso).



Il bianco prende un suo pezzo adiacente al pezzo avversario appena rimosso. Se il nero ha preso da una casella adiacente al centro il bianco è obbligato a prendere nel centro.

In alternativa il nero può prendere un suo pezzo ad angolo, il bianco prenderà un suo pezzo adiacente al nero.

Il gioco è basato sulla cattura dei pezzi. Per catturare si salta su un pezzo avversario (*holo* o *konene*) e lo si toglie dal gioco.

Il pezzo catturante deve essere adiacente al pezzo da catturare e deve finire il salto nella casella libera dietro al catturato.

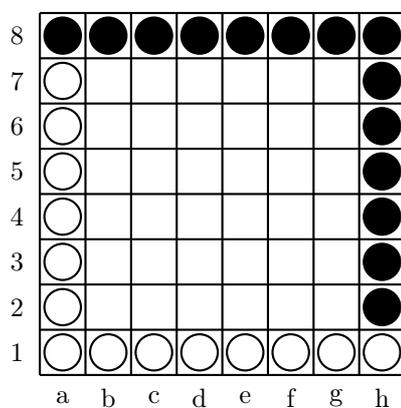
La cattura è permessa solo in direzione orizzontale e verticale, non si può catturare in diagonale.

Si possono fare catture multiple (*Kaholo*), ma non si può cambiare direzione durante una serie di catture, se si sta catturando in orizzontale non posso cambiare direzione (nello stesso turno) e catturare in verticale.

Il termine *Ku'i* si usa quando si cattura un pezzo avversario appena mosso lungo la stessa riga o colonna, ma in direzione opposta.

13.3 Ming Mang

Il gioco è originario del Tibet.



Si utilizza un tavoliere quadrato 17x17 con caselle quadrate, anche se è possibile giocarlo su un tavoliere 8x8 e 32 pezzi a testa come nel diagramma.

Lo scopo del gioco è impedire una mossa valida all'avversario.

I pezzi si muovono in ortogonale (mai in diagonale) di quante caselle vogliono, non possono saltare altri pezzi (classica mossa della torre degli scacchi).

Si utilizza la cattura del prigioniero, uno o più pezzi vengono catturati se sono chiusi lateralmente tra due pezzi avversari (cattura per custodia), il posto dei pezzi catturati viene preso da quelli del catturante.

Capitolo 14

Mancala

I mancala come tutti gli altri giochi sono in continua evoluzione e diffusione quindi, mi ripeto, la datazione di questa categoria è sempre difficoltosa. Ho inserito i giochi qui presenti seguendo un semplice ragionamento; essendo la famiglia nativa dell’Africa, le diverse varianti hanno impiegato alcuni secoli per svilupparsi e diffondersi nel continente madre dopo di che, tramite rotte commerciali hanno seguito diversi percorsi per raggiungere remoti luoghi in Asia, Europa e poi nelle Americhe. Un viaggio lungo e tortuoso che ha richiesto diversi secoli.

14.1 Tchuca ruma



Per la descrizione di questo gioco bisogna ringraziare *Alberto Bertaggia*.

Lo Tchuca ruma è un gioco astratto della famiglia dei mancala, l’origine di questo gioco e dove effettivamente è ancora giocato è oggetto di controversia scientifica (Campbell e Chavey, 1995).

Alcuni autori riportano l’India, altri le Filippine, le Maldive e anche la Russia. Probabilmente, il gioco è stato inventato indipendentemente in più luoghi, perché le sue regole sono solo una piccola variazione delle regole di molti giochi di mancala per due giocatori.

Il nome suggerisce un’origine indonesiana o malese, infatti *Rumah* in queste lingue significa *casa*.

L’etimologia della parola *chuka* in malese (*cuka* in indonesiano), è derivata dal sanscrito *chukra* (aceto di frutta fatto dal tamarindo - Behrend), e probabilmente non ha nulla a che fare con giochi di mancala, a meno che i semi di tamarindo siano stati utilizzati come pedine per il gioco, come sono comunemente usati nei giochi in India.

La quasi totalità dei mancala sono giochi per due persone, il Tchuca Ruma invece è un solitario. Il tavoliere è una fila di buche composta da quattro buche

e un granaio rappresentato da una buca più grande che viene chiamata *Ruma*. Lo scopo del gioco è depositare tutti i semi nella Ruma tramite delle semine.

I semi inizialmente vengono posizionati come in figura.



La semina è quella classica si prendono in mano tutti i semi e girando in senso antiorario si mette un seme in ogni buca iniziando da quella successiva a quella di partenza, se si arriva alla ruma con ancora dei semi, si ricomincia dalla prima buca, se l'ultimo seme cade in una buca contenente altri semi allora si prendono in mano e si continua a seminare.

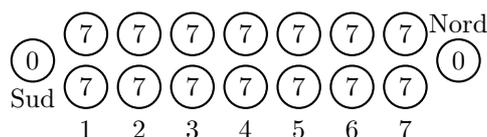
Se l'ultimo seme cade in una buca vuota allora la partita ha termine e il giocatore ha perso.

14.2 Congklak



Torniamo al classico gioco a due giocatori, il *Congklak* è originario della Thailandia. La mancaliera è composta sempre da due file ma il numero di buche può variare da un minimo di cinque buche fino ad un massimo di nove. Il numero di semi è più alto dell'*Awele* ed è proporzionale al numero di buche, per esempio nella versione a cinque buche ci saranno cinque semi in ogni buca, nella versione a sei buche sei semi per ogni buca e così via. In tutte le versioni ogni giocatore avrà la propria fila di buche.

Qui di seguito sarà descritta la versione a sette buche, la distribuzione iniziale dei semi è la seguente:



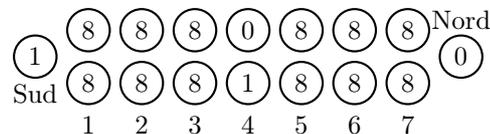
La distribuzione dei semi avviene in modo ciclico, mentre la cattura è particolare. Adesso, prima di descrivervi lo scopo del gioco, mi soffermo a parlarvi

dei due granai che hanno un ruolo attivo nel gioco non un semplice deposito di semi. I due giocatori hanno il proprio granaio alla loro sinistra.

Nel proprio turno di gioco si prendono in mano tutti i semi di una propria buca e, girando in senso antiorario, partendo dalla buca successiva, si mette un seme per buca, quando finiscono le proprie buche si passa a quelle avversarie (la prima alla nostra destra), non si mette nessun seme nel granaio avversario, se dopo aver seminato in tutte le buche avversarie si raggiunge il proprio granaio bisogna depositare un seme.

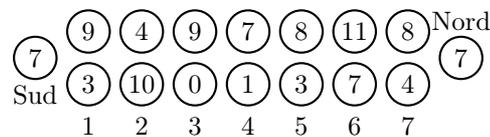
Inoltre, quando l'ultimo seme cade nel proprio granaio allora il giocatore guadagna un'ulteriore mossa, scegliendo una sua buca non vuota da cui muovere.

Se invece l'ultimo seme cade in una buca non vuota allora bisogna prendere tutti i semi e continuare a seminare. Per esempio partendo dalla situazione iniziale il sud muove dalla buca 4: il risultato finale è il seguente:

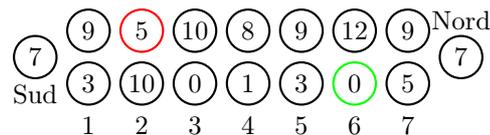


Quando l'ultimo seme cade in una buca propria vuota e si è fatto almeno un giro della mancaliera (cioè si è seminato nelle buche avversarie e si è ritornati nelle proprie buche) allora il seme viene preso e messo nel granaio insieme ai semi presenti nella buca avversaria opposta.

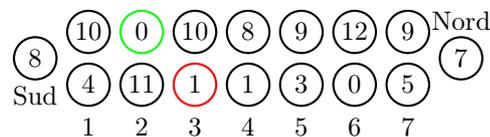
Per esempio la situazione di partenza è la seguente:



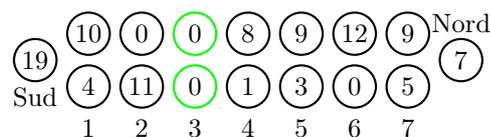
Sud semina dalla buca 6, la prima semina che termina in nord 2.



Sud prende i cinque semi dalla buca nord 2, la semina finisce in sud 3.



Sud effettua la cattura e mette il suo seme e i dieci semi nella buca avversaria nel proprio granaio.



Se capitano situazioni di fine semina differenti da quelle descritte sopra si termina il proprio turno.

Durante la partita i giocatori si alternano alla semina fin quando uno dei due rimane senza semi nel proprio campo. In questo caso si passa ad una fase di conteggio punti che si ripeterà più volte durante una partita finché uno dei due giocatori rimane con meno di 21 semi.

In questa fase ogni giocatore prende tutti i semi dal proprio granaio e gli eventuali semi rimasti nelle proprie buche, e li ridistribuisce sul tavoliere, sette per buca, cominciando dalle buche più vicine al proprio granaio. I semi in eccesso dopo il deposito vanno collocati nel proprio granaio, dall'altra parte un giocatore non riuscirà a riempire tutte le buche, quando si rimane con meno di sette semi per buca questi vengono distribuiti in modo uniforme tra le buche.

Le buche rimaste vuote vengono chiamate *ngacang* e sono protette.

L'avversario dovrà saltarle durante la propria semina.

L'avversario non potrà prelevarne i semi, nemmeno se conclude una semina in una buca antistante vuota.

Il proprietario delle buche non potrà prelevarne i semi, né per iniziare una semina né per proseguire una semina.

La seconda fase di gioco può essere ripetuta; termina, come la prima, quando un giocatore resta senza semi; la si riprende nello stesso modo, e il giocatore che ha finito i pezzi sarà ancora secondo di turno.

Quando ad inizio di una fase un giocatore non riesce a riempire le sue prime tre buche con sette semi ciascuna (in pratica ha meno di 21 semi) ha perso la partita. La durata di una partita può essere notevole quindi è possibile abbreviarla decidendo di interromperla e dare la vittoria a chi ha più semi.

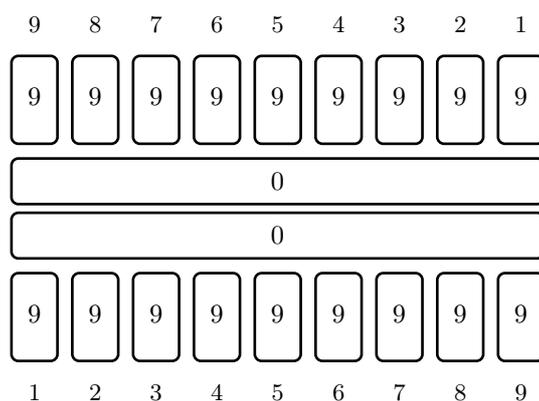
14.3 Togyzkumalak



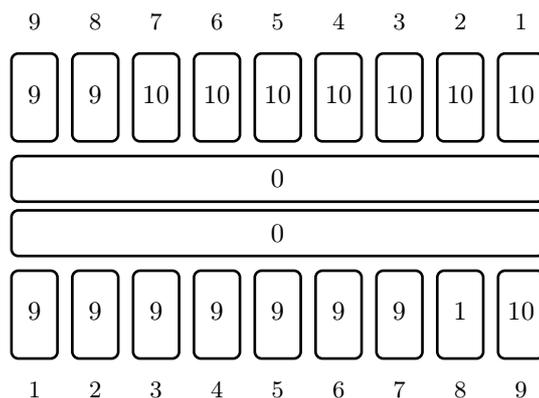
Adesso ci muoviamo verso l'interno dell'Asia per arrivare nella repubblica del Kazakhstan dove ritroviamo una serie di mancala vecchie di secoli che hanno molte parti in comune tra esse. Per avere la possibilità di creare un torneo nazionale si è pensato nel 1948 di creare un regolamento comune tra le varie

varianti del gioco presente nelle differenti regioni del paese. Seguendo la rigida regola temporale il gioco del *togyzkumalak* dovrebbe essere inserito tra i giochi moderni, ma visto che tutte le varianti da cui sono state prese le regole sono tradizionali e vecchie di qualche secolo il gioco è stato considerato come tradizionale.

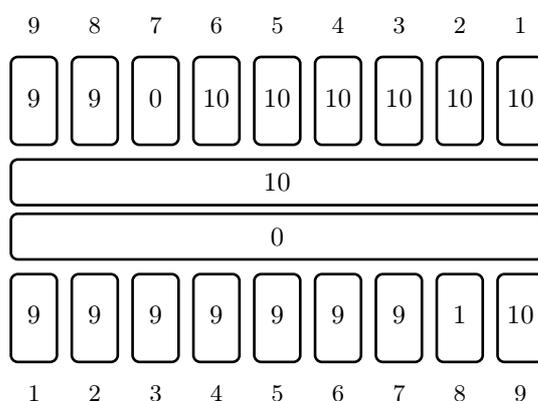
Per giocarlo bisogna procurarci una mancaliera composta da due righe e nove buche e due bei grossi granai dove mettere i numerosi semi catturati. Infatti in gioco ci sono ben 162 semi che inizialmente sono distribuiti 9 per ogni buca.



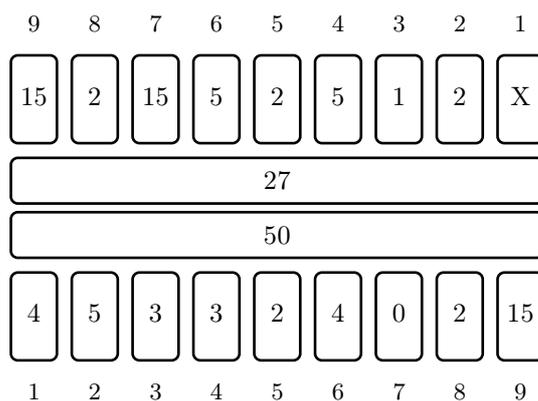
Il *togyzkumalak* è un mancala a giro semplice, il giocatore di turno prende in mano tutti i semi e girando in senso antiorario, ne lascia uno nella buca di partenza e poi distribuisce uno per buca iniziando dalla buca successiva. Nel caso ci fosse un solo seme questo viene messo nella buca successiva. La prima mossa spetta al Sud. Nel diagramma seguente si parte dalla situazione iniziale



La cattura avviene sempre nel campo avversario, semplicemente si contano quanti semi ci sono nella buca dove è caduto l'ultimo seme: se sono in numero pari vengono catturati altrimenti non succede nulla. Riprendendo il diagramma il giocatore cattura 10 semi dalla buca 7.



Per finire esiste la regola del *tuzdyk*. Se l'ultima pallina di una mossa cade in una buca dell'avversario contenente due palline il giocatore prende le tre palline e dichiara di aver ottenuto un **tuzdyk**, il quale sarà marcato con una pallina bianca, nei diagrammi si utilizzerà una X.



Tutte le palline che cadranno nel **tuzdyk** andranno nel **kazan** del suo proprietario.

Ciascun giocatore può dichiarare un solo **tuzdyk**. Non è possibile cambiare o dichiarare più di un **tuzdyk**.

Ovviamente, non è necessario dichiarare un **tuzdyk** se c'è un'alternativa migliore!

Non è possibile creare un tuzdyk nella buca 9.

Se un giocatore dichiara un tuzdyk il secondo giocatore **non** può dichiarare un tuzdyk nella buca con lo *stesso numero*.