

IL GIOCO NEL MEDIOEVO

Antichi Giochi da Tavoliere

Di Raul Triberti



Mulino

Il Mulino è uno dei giochi più antichi che si conoscano, in Italia sono state trovate oltre 300 incisioni rupestri, soprattutto nel Nord, in Piemonte ed in Liguria.

Trattasi di una serie di schemi assai vasti ed all'uso di un numero variabile di pedine.

Nel Libro de los juegos di Alfonso X il Saggio redatto nel 1283 il gioco del Mulino occupa ben quattro capitoli e propone anche una variante con l'utilizzo dei dadi.

Il gioco ha tantissime varianti e denominazioni, viene spesso chiamato Filetto, denominazione della sua variante più semplice.

COME SI GIOCA

Si gioca in due con 18 pedine 9 bianche e 9 nere, ogni giocatore ha a disposizione una sola mossa per turno. Lo svolgimento del gioco si struttura in tre fasi.

Fase di posizionamento: in questa fase ciascun giocatore, a turno, colloca una nuova pedina sul tavoliere, in una intersezione ancora libera. In questa fase non è possibile muovere le pedine già collocate sul tavoliere, quando un giocatore realizza una fila ininterrotta di tre pedine del proprio colore, poste su di una stessa linea continua in orizzontale o in verticale può catturare una pedina avversaria, l'allineamento di tre pedine è detto Mulino.

Fase di movimento: conclusa la prima fase, il giocatore di turno deve, muovere una

propria pedina a scelta. Lo spostamento avviene verso un'altra intersezione, purché essa sia libera ed adiacente rispetto a quella di partenza. Il movimento avviene sempre in orizzontale o verticale, mai in diagonale. Il movimento è sempre obbligatorio. Se un giocatore non ha possibilità di movimento, perde la partita. Anche in questa fase se un giocatore realizza un Mulino cattura una pedina avversaria togliendola dal tavoliere. La fase di movimento termina quando uno dei due giocatori rimane con solo 3 pedine.

Fase finale: in questa fase il gioco procede come nella fase di movimento, l'unica differenza è che quando un giocatore rimane con solo 3 pedine può muovere in una qualsiasi intersezione libera del tavoliere, anche non adiacente a quella di partenza. Vince la partita chi realizza un Mulino e riduce l'avversario a solo 2 pedine oppure impedisce il movimento all'avversario.

Alquerque



Il gioco è menzionato la prima volta con il nome di El-qirkat in un manoscritto arabo intorno al 976 D.C.. In epoca successiva lo ritroviamo nel celebre libro di Alfonso X il Saggio.

La struttura del tavoliere e il meccanismo di movimento e di presa delle pedine sono molto simili a quelli di altri giochi appartenenti a culture estremamente diverse.

Verso l'anno mille emerge una variante che porta l'Alquerque su una scacchiera 8x8 ed ecco che nasce l'archetipo della Dama.

COME SI GIOCA

Si gioca in due con 12 pedine bianche e 12 pedine nere, la mossa consiste nel muovere una sola pedina lungo le linee del tavoliere e di un solo incrocio, o mangiare secondo i medesimi criteri della dama. La pedina catturata viene rimossa dal tavoliere. L'incrocio di arrivo deve essere sempre libero. Ogni incrocio può essere occupato al massimo da una pedina. Quando la cattura è possibile è obbligatoria. I pezzi possono essere mossi in orizzontale, verticale o diagonale, ma sempre procedendo verso il campo avversario o restando sulla linea di movimento già occupata. Non è ammesso spostare la pedina avanti o indietro in posizione già occupata nella mossa precedente. Quando una pedina raggiunge la linea di fondo del campo avversario, può muoversi solo in orizzontale, non può retrocedere, questo movimento è ammesso solo per catturare.

La partita ha termine quando uno dei due giocatori rimane senza pedine, poiché sono state tutte catturate, oppure quando il giocatore è posto in condizioni tali da non poter muovere neppure uno dei suoi pezzi.

Halatafl



Viene citato nella saga di Grettis, scritta probabilmente da un monaco islandese alla fine del XIII secolo. In Spagna lo si trova come De Cercar la Liebre nel manoscritto di Alfonso X il Saggio.

Tutti gli antichi tavolieri di questo gioco hanno in comune la struttura a croce con

bracci variabili, sui quali stanno da un minimo di 25 a un massimo di 65 caselle per le pedine.

Il tavoliere di Alfonso X a 25 caselle, sulle quali si scontrano tredici pedine contro una, tredici oche ed una volpe.

COME SI GIOCA

Si gioca in due con 13 pedine bianche (Oche), 1 pedina nera o rossa (Volpe). L'obiettivo del gioco è differente per i due giocatori:

- Il bianco deve immobilizzare la volpe impedendole qualsiasi mossa;
- Il nero (la Volpe) ha l'obiettivo di catturare tutte le pedine nemiche o tante quante sono necessarie per rendere l'avversario inoffensivo. Ogni giocatore può effettuare una sola mossa. Le pedine bianche (Oche) si spostano da un incrocio ad un altro adiacente, libero, con un movimento solo ortogonale, la Volpe si sposta di un incrocio per volta, in qualsiasi direzione, anche in diagonale.

La Volpe può catturare le Oche come nella Dama. Le pedine catturate vengono tolte dal gioco. Le Oche non possono catturare la Volpe, ma devono cercare di immobilizzarla, impedendole qualsiasi mossa.

Tablut



Il Tablut ha origini molto antiche e deriva dall'Alatafl, frammenti di componenti risalgono al 400 dopo Cristo.

Il Tablut conferma la larghissima diffusione che nel corso del Medioevo ebbero in Europa e in Asia tutti quei giochi in cui i due avversari si confrontano ad armi impari, secondo regole diseguali, che li differenziano per dotazione di pezzi, movimento e obiettivi. Probabilmente anche nel Tablut l'elemento ispiratore è quello della caccia, dove cacciatore e preda non possono essere posti sullo stesso piano; questa immagine iniziale è stata successivamente trasposta in campo militare, per simboleggiare il confronto fra due schieramenti marcatamente diversi.

I Dadi

I dadi sono oggetti ludici di origine molto antica; se ne sono trovati anche nelle tombe dei faraoni egizi in svariate forme.

In epoca romana il sostantivo Alea indicava il dado da sei lati, più tardi la stessa parola assunse il significato di Gioco Dei Dadi e successivamente definì qualunque gioco basato sulla fortuna. La trasformazione del significato originale di Alea, manifestò l'esigenza di coniare il nuovo termine del Taxillus per definire esattamente il dado.

Di materiale vario, fra cui il legno e il metallo, i dadi più ricercati erano quelli in osso pesante, dato che rotolavano meglio. Il gioco dei dadi, nelle sue svariate forme era fra i più praticati nel Medioevo. Tale pratica ludica era talmente diffusa e amata che non esisteva cetto sociale che non la praticasse.

I Dadi e il gioco dell'Azar

Si gioca con 3 dadi a 6 facce, si vince con il punteggio totale di 15,16,17 o 18, oppure con i numeri opposti cioè 6,5,4,3. Se il primo giocatore non ottiene i numeri citati cioè non ottiene un Azar il numero uscito viene assegnato all'avversario, che dopo

aver tentato di ottenere nel suo turno l'Azar, dovrà in quello successivo ottenere il risultato assegnatogli dal tiro precedente dell'avversario.

Esempio 1: il primo giocatore tira $3+2+1=6$ Azar vince

Esempio 2: primo giocatore- tira $2+4+1=7$, non vince il numero viene dato all'avversario

Secondo giocatore-tira $5+5+1=11$, non vince, il punto ottenuto, 11, viene dato al primo giocatore.

Ora, il Primo giocatore può vincere solo se tira ancora il suo numero cioè 11; perde se tira il numero avversario, cioè 7, oppure se tira un Azar, che viene definito Reazar.allo stesso modo il Secondo giocatore può vincere solo se tira il suo numero cioè 7, perde se tira il numero avversario, cioè 11. Non perde se tira un Reazar.

Fonti :

www.pergio.net

www.asgs.sm

"Giocare nel Medioevo" di Giancarlo Ceccoli, edizioni AIEP.
