

## **IL GIOCO DEI DADI E DEGLI SCACCHI NEL MEDIOEVO**

Di Silvio Tizzi

### **GIOCARE NEL MEDIOEVO**

Un gioco che conobbe gran diffusione nell'età medievale è quello dei dadi, difficile è stabilire l'origine di questo gioco che, comunque, è senza dubbio antichissimo. Platone ne stabilì addirittura l'origine divina, che attribuì al dio egizio THOT. Pur se le fonti germaniche non ne facciano alcuna menzione, lo storico latino TACITO attesta che presso quei popoli era in grande uso, pare anzi che in questa tradizione, fossero legati alle arti divinatorie e che tale uso si fosse mantenuto anche presso gli oracoli medievali.

In questo rapporto con il destino, con la sorte, senz'altro è da ricercare l'origine dei dadi come gioco di fortuna. Nel medioevo vari furono i giochi in cui s'impiegavano i dadi ed anzi la parola "ALEA", che presso i romani indicava il dado di sei facce, assunse in questo periodo il significato più ampio di gioco di fortuna, comprendendo tutti i giochi in cui appunto la componente aleatoria prevasse sull'abilità, se alea perdette il suo significato originario, nel medioevo, per definire il dado con sei facce fu coniata la parola TAXILLUS la cui derivazione è alquanto curiosa taxillus è un diminutivo della parola TALUS che è un ossicino preso dalla zampa posteriore degli agnelli.

Sembra, infatti, che in occasione della Pasqua di Resurrezione, quando tradizionalmente si ammazzavano questi animali per il pranzo, fosse assai diffusa tra i giovani l'usanza di conservare questi ossicini, così detti ASTRAGALI, la cui conformazione era particolarmente indicata per ricavarne dei dadi.

Come abbiamo visto i dadi potevano essere utilizzati da soli o come ausilio per i giochi delle tavole. Nel primo caso il gioco più in uso, almeno in Italia, era quello della ZARA, esso si giocava con 3 dadi sopra un banco o un piano liscio, in ogni caso senza tavoliere.

E' interessante esaminare l'evoluzione del termine, che dalla parola latina ZARUM pare per influenza francese, divenne ZARDUM, da cui AD ZARDUM e azzardo nell'uso corrente.

Un altro gioco diffuso era quello del SOZUM o SUZUM.

Anche il gioco delle tavole era molto diffuso. In esso oltre che 3 dadi erano usate trenta pedine (le tavole), rosse e bianche e uno scacchiere. Cinque file di pedine erano disposte nei due lati dello scacchiere ed erano spostate a seconda del risultato dei dadi, non si conosce la modalità del gioco.

LO SBARAGLINO o TAVOLA REALE o TRIC TRAC, la cui evoluzione è attualmente nota come backgammon, si giocava su una tavola con frecce bianche e rosse, 2 dadi e trenta pedine, vincitore era chi per primo sbarazzava la tavola dalle pedine.

Dall'esame dei documenti dell'epoca pare che l'uso di giocare a dadi scemò intorno al quattrocento, privilegiando i giochi di carte. Come per gli scacchi, anche per i giochi dei dadi, i legislatori medievali approntarono una serie di divieti soprattutto per limitare l'uso di puntare denaro e le conseguenti risse e fati di sangue.

Questi divieti riguardavano soprattutto i luoghi di frequentazione pubblica, gli edifici e gli spazi sacri e di culto. Per fare un esempio a noi vicino nel 1345 a Savona, per questi casi le sanzioni erano pesantissime.



## **IL GIOCO DEI DADI**

### **I DADI**

Un gioco medievale (ALEA, TAXILLUS)

### **ZARUM**

Dal latino italianizzato in ZARA

Si gioca con tre dadi

Regola principale, l'uscita delle cifre minori, 3-4-5 e delle maggiori, 16-17-18 determina la vittoria immediata, gli altri giocatori per vincere devono indovinare la somma del loro tiro che deve essere tra il 5 ed 16.

Dal termine "zarum" deriverebbe la parola azzardo nel nostro italiano corrente.

### **SOZUM**

Tenere il punto

Si gioca con tre dadi

Regola principale, si vince quando la somma dei dadi è superiore a quella dell'avversario.

### **INCONTRO**

Si gioca con tre dadi

Regola principale, si vince quando la somma dei dadi è identica a quella dell'avversario.

## **IL GIOCO DEGLI SCACCHI**

Nozioni:

la scacchiera, di legno, le pedine di legno o d'osso, costituita da un' alternanza di rossi e bianchi.

impostazioni del gioco:

i pezzi si' dispongono sulla scacchiera, ricordando che la regina deve essere posta sul quadro del suo stesso colore.

come si' muovono i pezzi:

i pezzi possono essere disposti su quadri bianchi o rossi.

regina

assenza della regina, sostituita da una dama (la vergine), un uomo seduto, una figura simile al re ma senza la corona (siniscalco).

muove solo in diagonale e d'una casella per volta, è un pezzo debole.

re

muove solo d'un passo in qualsiasi direzione, avanti, indietro, diagonale, orizzontale, verticale.

il re v'è tenuto al sicuro in apertura e nel mezzo della partita.

torre

puo'essere un sergente pesantemente armato, oppure da un animale che porta una torre.

muove quanti passi vuole, solo in senso orizzontale e verticale.

alfiere

puo'essere un vescovo (bishop), un conte, un vecchio, un' albero o un animale.

muove solo in diagonale avanti o indietro, e di due caselle per volta, potendo scavalcare altri pezzi.

cavallo

puo'saltare qualsiasi altro pezzo che possa ostacolare il suo cammino, descrivendo una "elle" ed andando ad occupare una casella di colore diverso (3 caselle, 2 in linea retta e una di lato).

pedone

sono fanti armati con armi leggere.

muove solo in avanti e verticalmente, alla partenza procede d'un solo passo.

---