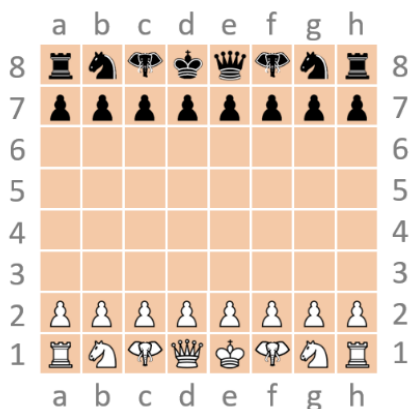


Astratti PerGioco

Newsletter #13 | 25 febbraio 2022 | www.pergioco.net



Chaturanga



Il Chaturanga (anche Shaturanga) è un antico gioco indiano che si presume essere il più accreditato precursore non solo del gioco degli Scacchi, ma anche dello Shogi e del Makruk, e in qualche modo collegato anche allo XiangQi (Scacchi Cinesi) e allo Janggi (Scacchi Coreani).

Il termine sanscrito significa letteralmente "esercito composto da quattro elementi", in riferimento alle quattro tipologie dei pezzi (fanteria, cavalleria, carri da guerra ed elefanti). Sembra che dal IV secolo a.C. al IV d.C. l'esercito indiano ("chaturangabala") sia basato proprio su questi quattro corpi d'armata. Il Chaturanga viene giocato sin dal III secolo, ma probabilmente anche prima; si può definire il diretto antenato del Chatrang e dello Shatrani, che viene poi importato in Europa nel medioevo, dando origine agli

Scacchi moderni.

Secondo una tesi minoritaria il gioco deriverebbe a sua volta da un più antico gioco cinese, il Liubo.

Il Chaturanga viene praticato sul tavoliere dell'Ashtapada; sedici caselle sono contrassegnate da simboli, che probabilmente non hanno alcun ruolo nel gioco.



I simboli derivano infatti da giochi di percorso più antichi, quali, ad esempio, l'Ashta Changa.

Nel Chaturanga viene utilizzato un dado per stabilire il pezzo da muovere.

I pezzi del gioco sono i seguenti:

- ♔ Raja, Rajah (re);
- ♚ Mantri, Senapati (consigliere o generale);
- ♖ Ratha, Śakata (carro da guerra);
- ♗ Gaja, Hastin (elefante);
- ♘ Ashva, Ashwa, Asva (cavallo);
- ♙ Padāti, Bhata, Pedati, Sainik (fante, soldato).

Sulle regole esistono numerose incertezze.

Secondo Harold James Ruthven Murray (A History of Chess, 1913) e Harry Golombek (Chess: A History, 1976) l'obiettivo del gioco è dare

scacco matto, oppure catturare tutti i pezzi avversari con esclusione del re (lasciando cioè il re scoperto, "bared king", in inglese). In caso di stallo è il giocatore messo in tale situazione a vincere.

Secondo Henry A. Davidson (A Short History of Chess, 1949) i concetti di scacco e di scacco matto vengono introdotti solo successivamente dai persiani e sarebbero pertanto sconosciuti agli indiani. Davidson ritiene che l'obiettivo del gioco sia catturare il re avversario o lasciare l'avversario con il solo re; non cita alcuna regola relativamente allo stallo.


Secondo John Gollon (Chess Variations: Ancient, Regional and Modern, 1968) non esisterebbe nel Chaturanga la regola della vittoria per re scoperto e la disposizione iniziale dei pezzi sarebbe uguale a quella del successivo Chatrang (re nero in e8 e regina nera in d8). Inoltre anche le regole di promozione sarebbero differenti: il pedone può infatti promuovere solo nelle case dell'ultima traversa precedentemente occupate da pezzi già catturati. Ciò significa che il pedone non può promuovere nelle case e8 ed e1 (occupate dal re, che non può essere catturato). Infine il pedone viene promosso esclusivamente assumendo il rango del pezzo che inizialmente occupava la casa di promozione. Ad esempio, se il pedone bianco raggiunge la casa b8, viene promosso a cavallo (a

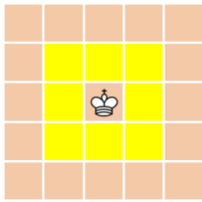
patto che il cavallo nero sia già stato catturato); non è consentito al pedone raggiungere la traversa opposta se non è possibile la sua promozione.

Gollon è d'accordo con Murray sulla vittoria per stallo subito.


Le teorie di Murray e Golombek sono oggi considerate dagli studiosi come le più circostanziate ed attendibili.

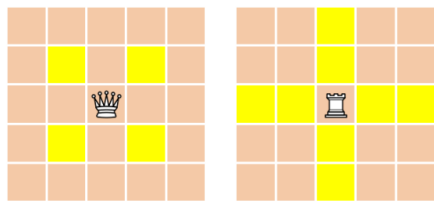
Il movimento dei pezzi è il seguente:


 Il re muove di una casella per volta in qualsiasi direzione (come il re degli Scacchi moderni);




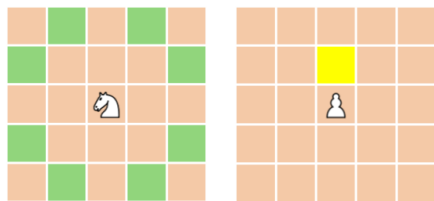
Secondo Gollon il re può effettuare una sola volta durante la partita una mossa a "L", come il cavallo, ma perde questo privilegio se è sotto scacco;


 Il consigliere muove di una casella per volta solo diagonalmente;




 Il carro da guerra muove ortogonalmente di un qualsiasi numero di caselle (come la torre degli Scacchi moderni);

 Il cavallo muove ad "L", come il cavallo negli Scacchi moderni;

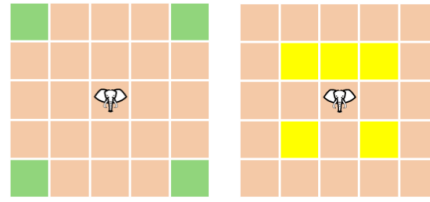


 Il soldato muove come il pedone negli Scacchi moderni, ma senza la possibilità di muovere di due caselle nella mossa iniziale;

 Per quanto riguarda il movimento dell'elefante vi sono

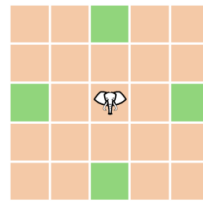
almeno tre teorie diverse:

a) Secondo H.J.R Murray e Harry Golombek muove esattamente di due caselle solo diagonalmente, in qualsiasi direzione, saltando i pezzi intermedi (come l'elefante nello Shatranj);



b) Secondo Henry A. Davidson muove di una casella in avanti solo ortogonalmente, oppure di una casella in diagonale, in ogni direzione, anche all'indietro (come l'elefante negli Scacchi Birmani o come il generale argento nello Shogi);

c) Muove esattamente di due caselle solo ortogonalmente, saltando i pezzi intermedi (come il pezzo dabbabah in alcune varianti scacchistiche).



Chaturanga per quattro giocatori

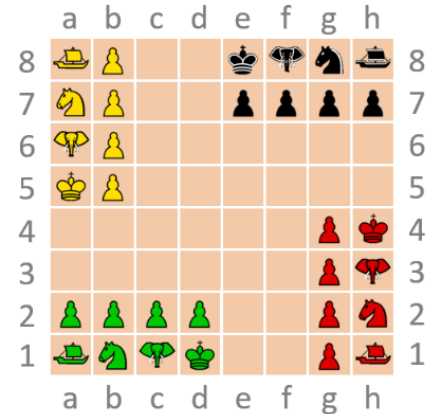
Molti studiosi riferiscono di alcune varianti del Chaturanga per quattro giocatori; in queste versioni del gioco ciascun giocatore è alleato con colui che gli siede di fronte.

I colori dei pezzi sono quelli tradizionali dei giochi indiani (Nero, Rosso, Verde, Giallo) e che ritroviamo, ad esempio, anche nel Pachisi.

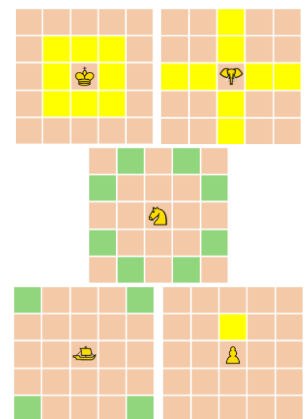
La composizione dei pezzi di ciascun giocatore, la loro disposizione iniziale e le regole del gioco possono variare in modo anche molto significativo a seconda della ricostruzione presa in esame. Una delle versioni del Chaturanga per quattro giocatori è quella descritta da Hiram Cox alla fine del XVIII secolo e nota come Chaturaji; la teoria viene poi sviluppata da

Duncan Forbes alla fine del XIX secolo e riceve il sostegno anche di Stewart Culin. La teoria di Cox e Forbes, molto in voga nell'800, viene però confutata nel 1913 dallo studioso inglese Harold James Ruthven Murray (A History of Chess), secondo il quale il Chaturaji non è altro che una delle numerose varianti derivate tempo per tempo dal Chaturanga per due giocatori.

Il Murray riporta una versione del Chaturaji con il carro da guerra (torre) sostituito dalla nave (o barca, o vascello); la disposizione iniziale, del tutto identica a quella descritta da Cox e Forbes, è quella riprodotta nel diagramma che segue.



Secondo Robert Charles Bell (Board and Table Games from Many Civilizations, 1960) il movimento dei pezzi in questa variante è quello illustrato nei seguenti diagrammi.



Testi e diagrammi
a cura di Marino Carpignano
Contatti: pergioco@pergioco.net

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle varianti consulta la pagina www.pergioco.net/chaturanga.html.