

# Il fogliaccio degli astratti

Numero 73 - Anno 18

Ottobre 2021

*Rivista ludica, giochi astratti*

Numero speciale dedicato

ad Alberto Bertaglia

Il Go tibetano e varianti

Il Twixt

Gianpaolo Dossena.

Mancala

Q

## In questo numero

### Introduzione.

### I Mancala e giochi africani.

I semi.

En gehe.

Tchuca ruma.

55 Stones.

Oure.

Chisolo.

Ohojichi.

Katra.

Bao.

Fanorona.

### Go e varianti.

Il Go tibetano.

Gess.

Tanbo.

### Giochi di connessione.

Lightning.

Twixt.

Groups.

### Giampaolo Dossena.

A Giampaolo piaceva il baccalà.

Enciclopedia dei giochi.

Enciclopedia dei giochi, seconda parte.

Enciclopedia dei giochi, terza parte.

### Varie.

Borges e scacchi.

Backgammon senza dadi.

Archimede.

Ludicus.



## Grazie Alberto

a cura di Luca Cerrato

Questo numero è dedicato a **Alberto Bertaggia** venuto meno nel Febbraio del 2021, un amico di penna o meglio ancora di email, non ho mai avuto l'occasione di incontrarlo o di sentire la sua voce, un'amicizia nata per la comune passione dei giochi.

Alberto ha collaborato con Il fogliaccio degli astratti per tantissimi anni, per la precisione dodici. Tutti i suoi articoli sono stati riportati in questo speciale numero. La sua attività per il fogliaccio non si limitava solo alla stesura di articoli, ma anche alla revisione della rivista prima della pubblicazione in rete, un lavoro molto importante perché permette di *vedere* errori e sviste che sfuggono agli autori degli articoli.

Con grande piacere pubblico un'email del lontano novembre 2007 grazie alla quale *ho conosciuto* Alberto.

*Mi chiamo Alberto Bertaggia e da 30 anni mi occupo, per passione, di giochi di Tavoliere.*

*Durante gli anni ho raccolto un buon numero di libri, in svariate lingue, che si occupano di questo argomento.*

*Adesso con internet il mondo è diventato infinito e si trovano notizie in quantità enormi.*

*Vagando qua e là mi sono imbattuto nel FdA e subito mi ha colpito per la completezza e la passione con cui è redatto.*

*Un ringraziamento quindi a chi si dedica con così tanta passione a questa cosa.*

*Leggendo il numero 39 del FdA mi ha particolarmente colpito l'articolo sul Katro, il gioco di mancala.*

*Sicuramente particolare per il numero di file di buche ed allora perché non citare anche un altro gioco, sempre di mancala, particolare però per il numero di buche?*

*Ho infatti trovato sul sito [www.wikimangala.org](http://www.wikimangala.org) notizie su: En gehé*

*Murray, nel suo libro *A History of Board-Games other than Chess*, Oxford: Oxford University Press a pag. 199 descrive un gioco, probabilmente lo stesso EN GEHE', ma chiamato GUEHE, originario del Kenia e giocato dai Masai su un tavoliere di 2x40 fino a 2x50 buche scavate nel terreno, in squadre di otto giocatori.*

*Riporta inoltre che le regole del gioco sono le stesse del KIUTHI giocato dai Masai Sakirari su un tavo-*

*liere di 2x8 buche.*

*Ecco quanto ho tradotto dal sito [www.wikimangala.org](http://www.wikimangala.org).  
Mi scuso per gli errori:*

*En gehé (plurale: "n gehén), è un gioco della famiglia dei Mancala giocato dai Masai Loitha e Kisonga nel nord della Tanzania.*

*Il gioco dei guerrieri, che non è mai giocato dalle donne, è di solito giocato in squadre di otto componenti.*

*Si dice che il gioco sia stato inventato da Sindillo, il figlio del primo uomo, Maitoumbe, quando era anziano (E' la stessa storia che racconta la nascita del mancala).*

*Il primo europeo a descrivere l'En Gehé è stato il tedesco Moritz Merker delle truppe di protezione imperiali (Kaiserliche Schutztruppe) dell'Africa Orientale Tedesca nel 1904.*

*Egli è anche considerato essere il primo etnologo dei Masai.*

*Il gioco è giocato su un tavoliere che consiste di 2 file di 40 - 50 buche ciascuna. Le buche (sing.: en gurtóto; plur. : "N gurtót) sono scavate nel terreno. Ogni squadra controlla una fila di buche (sing.: ol mátua; plur. : El mátuau).*

*Ogni buca contiene all'inizio quattro pedine (sing.: os soid; plur.: es soido). I Masai usano dei piccoli ciottoli o semi di un arbusto, "ol gulangulu" (Caesalpinia bonduc).*

*A seconda delle dimensioni del tavoliere sono neces-*

sari 320 - 400 pedine.

*Posizione iniziale*

*A turno un membro della squadra prende il contenuto di una buca e distribuisce le pietre (o semi), uno per uno, nel senso antiorario nelle buche successive.*

*Se l'ultima pietra cade in una buca non vuota, il suo contenuto è catturato e continua la semina in un altro giro.*

*La semina termina quando l'ultima pietra è depositata in una buca vuota.*

*Se l'ultima pietra cade in una buca vuota di una fila della propria squadra, il contenuto della buca di fronte della fila avversaria viene catturato.*

*Se nulla è stato catturato, allora la pietra che ha causato la cattura è catturata.*

*Il gioco termina quando una squadra non può muovere.*

*Le pietre, che sono ancora rimaste sul tavoliere, sono catturate dalla squadra che ha effettuato l'ultima mossa.*

*La squadra che ha catturato più pietre vince il gioco.*

*Se entrambe le squadre conquistato lo stesso numero di pietre, il gioco è un pareggio.*

*Spero di essere stato utile.*

*Un saluto.*

*Alberto Bertaggia*

Da questa email si scopre subito la grande passione di Alberto per il gioco e soprattutto il suo amore per i mancala.

Come scritto in precedenza ho raccolto in questo numero tutti gli articoli e ricerche ludiche che Alberto ha fatto negli anni per Il fogliaccio degli astratti.

Per dare un senso organico alla raccolta ho diviso il numero in diverse sezioni tematiche:

1. **I Mancala**, in questa sezione sono presentati i regolamenti, le leggende, i materiali legati al favoloso mondo dei giochi di semina.

Questa famiglia di giochi è originaria dell'Africa ed è anche una delle più antiche al mondo.

Un ricordo di **Angelo Properzi**

L'innata curiosità di Alberto nei confronti della vita in genere e dei giochi in particolare è stata sempre una peculiare caratteristica della sua personalità.

Ho condiviso con lui parte di questa curiosità (anche se non ho mai raggiunto la profondità della sua conoscenza!) e spesso mi ha coinvolto nella sperimentazione di nuovi giochi, o nelle varianti di vecchi giochi, sia astratti che da tavolo. Io ero solo una spalla di appoggio, ma è stato sempre molto stimolante condividere con lui queste esperienze!

Siamo stati i primi giocatori di Magic della provincia di Grosseto, nel lontano 1993, e forse gli unici giocatori di Go di quell'epoca. Mi ha coinvolto nel Mancala, abbiamo giocato ad Othello e perfino a scacchi cinesi, che io avevo facilitato evidenziando le mosse con dei simboli sui pezzi!

Negli ultimi mesi si era dedicato alla descrizione del Bao, con un profondo lavoro di ricerca sulle sue origini e sulle sue ricadute sociali.

Su di lui ho un unico rammarico, quello di non essere riuscito a convincerlo a giocare a scacchi, una delle mie passioni, ma non la sua!

Ho scritto *famiglia di giochi* perché non esiste il gioco mancala, ma migliaia di giochi che hanno una radice in comune, il *gesto* della semina.

In questo gruppo ho inserito anche il gioco nazionale del Madagascar, il *Fanorona*, non è un mancala, in questo caso è prevalsa la sua provenienza, l'Africa;

2. **Go e varianti**, altra passione di Alberto, il gioco delle pietre proveniente del lontano oriente. Alberto ha effettuato delle ricerche sull'origine del gioco che originariamente era giocato in Tibet.
3. **Twixt e giochi di connessione**, un'altro gioco a cui era molto affezionato era il *Twixt* di Alex Randolph. In questa sezione oltre ai meravigliosi articoli dedicati al Twixt sono presenti altri due giochi di connessione *Lightning* (probabilmente il primo gioco di connessione della storia) e *Groups*.
4. **Giampaolo Dossena**, altra passione di Alberto, maestro riconosciuto, scrittore e giornalista, fonte inesauribile di conoscenza ludica.
5. **Varie**, qui una miscellanea di articoli di grande interessante, un ottimo pezzo su Borges e gli scacchi e l'impegno di Alberto nella diffusione ludica tra i ragazzi con la manifestazione Ludicus.

Una promessa, quando sarò in viaggio e mi capiterà di *sfiorare* il tuo paese, Albinia, ti dedicherò un breve pensiero e ti immaginerò intento a giocare, in mezzo alle nuvole, ai tuoi giochi preferiti.

Un grande *grazie* per tutto quello che hai fatto per i giochi e per questa rivista.

Luca



## Mancala, i semi

a cura di Alberto Bertaggia<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Articolo originale apparso su FdA 54

Come possiamo ben immaginare, vista la grande varietà di mancala e vista l'enorme diffusione di questo gioco, anche in continenti diversi e ben lontani uno dall'altro, i segnalini utilizzati per il gioco, variano molto. Non così tanto come per il modo di giocare, che addirittura varia da villaggio a villaggio, oppure ha regole diverse se giocato dagli uomini o dalle donne, ma molti comunque sono i tipi e le varietà di segnalini.

Il fatto che i pezzi non siano differenziati fra i giocatori, ma anzi vengano utilizzati indistintamente da uno o dall'altro e l'origine di questi giochi, notoriamente caratteristici di regioni particolarmente povere e ambientalmente difficili, hanno probabilmente spinto i giocatori ad utilizzare qualunque cosa localmente presente che avesse determinate caratteristiche e facilmente reperibile in una discreta quantità: materiali poveri ovunque presenti.



Inoltre, una buona parte della popolazione africana, essendo nomade, ha una cultura che esula da questo tipo di proprietà. Il nomade infatti, porta con sé solo gli arnesi essenziali alla sua vita quotidiana. E quindi sono utilizzati ciottoli, ceci, fagioli o conchiglie con tavolieri di legno, oppure semplicemente con delle buche scavate per terra.

Tutto questo fa sì che si possa giocare in qualsiasi luogo e momento della giornata. Insieme ai tavolieri più ricchi, invece, in legno pregiato, pietra, ceramica, rame eccetera, le pedine possono diventare pietre preziose, biglie, perle o palline di avorio. Il missionario comboniano *Pier Maria Mazzola* racconta di aver visto (1986-1987 circa), in zona di guerra, bambini che giocavano con bossoli di proiettili. Con la scoperta di questi giochi sono state inventate varianti moderne che naturalmente utilizzano materiali artificiali,

biglie di vetro, sfere di acciaio, segnalini di plastica, monete ecc., non solo perché difficilmente reperibili i semi utilizzati nei giochi tradizionali, ma anche perché, spesso, i pezzi hanno caratteristiche ornamentali e cromatiche piacevolmente ricercate.

Il significato simbolico dipende dal contesto sociale del gioco. Nelle società agricole i segnalini di solito sono gli stessi semi usati per coltivare un campo. Un certo numero di semi, che viene catturato, ad esempio, due o tre in *Oware* o due, quattro e sei del *Bohnenspiel*, è un frutto maturo che viene raccolto. Nelle società che si basano sulla pesca i semi possono rappresentare il pesce. Nelle società pastorali, i segnalini sono assimilati ai capi di bestiame. In generale, il significato simbolico è spesso associato alla fertilità. Nei segnalini dei giochi di mancala moderni invece, alcuni hanno anche un significato speciale. In *Banan-Cala* sono della frutta, in *Space Walk* navi spaziali, nel *Glass bead game* delle pietre preziose.



Principalmente però, le pedine più adeguate alle origini e al significato del Mancala sono i semi di alcune varietà di *Caesalpinoideae*, piante diffuse in tutta la fascia tropicale dell'Africa e dell'America, in particolare in tutto il Centro America, nei Caraibi e in Messico. Rotondi, grandi come nocciole, la superficie dura e brillante, di colore grigio, spesso tendente al verde, o giallo-bruni, i semi sono prodotti da alberi

conosciuti nella comunità scientifica come *Caesalpinia bonduc*, *Caesalpinia major*, *Caesalpinia cristata* e *Caesalpinia volkensii*, nomi che traggono origine dal botanico italiano Andrea Caesalpini, autore nel 1583 del trattato *De Plantis Libri*. I semi si trovano di solito in coppia, su porzioni protette da spine, come l'arbusto che ne è completamente ricoperto.



Senza un nome comune in italiano, i semi di *Caesalpinia* sono chiamati in inglese *Nicker-nuts* da *nicker*, termine che in inglese arcaico significava *pallina*, forse per il fatto che sostituivano le biglie, ma stava anche a indicare la moneta da una sterlina. Altri dicono derivi dall'olandese *knikker*, che significa marmo argilloso probabilmente in riferimento al colore grigiastro-marrone dei semi. In secondo luogo da *nuts* che significa noce, nocciolina. In Africa, quei semi e quegli alberi si chiamano spesso come il gioco localmente presente nella zona. In particolare nei Caraibi, le due specie di *Caesalpinia* sono chiamate *Albero del Warri*.

Ed è come chiedersi se è nato prima l'uovo o la gallina cercare di capire se è il gioco ad avere dato nome all'albero e al suo seme o sono stati albero e seme ad aver dato nome al gioco.

Altri giochi di mancala, invece, prendono il nome dal suono onomatopeico che i semi di *Caesalpinia* producono a contatto con il legno del tavoliere (Ncikoto, Kpo). La consistenza particolarmente dura dei semi ed il modo a volte *rude* dei giocatori, che colpiscono il tavoliere con il seme giocato, spesso per evidenziare una cattura, tende ad accentuare questa caratteristica. Anche se la *Caesalpinia bonduc* e la *Caesalpinia major* non sono fra i membri economicamente più importanti della loro famiglia, ai *nickernuts* sono attribuiti notevoli poteri sia magici che medicinali. Sono considerati portatori di fortuna e usati come amuleti per difendersi dagli spiriti maligni, compreso il diavolo in persona. Gli Aztechi credevano che avessero potenti poteri protettivi, e che tenessero lontano il malocchio. In India è costume comune per le donne indossare i semi infilati su seta rossa per evitare l'aborto spontaneo. La farmacopea popolare africana ne ha fatto la base di nume-

rosi rimedi naturali per dissenteria, raffreddore, mal di testa e attribuisce loro proprietà anti-batteriche o antifungine, capacità toniche, afrodisiache e di cura per la sterilità femminile; l'estratto che se ne ottiene, contenente bonducina, era detto *chinino dei poveri* e utilizzato nella cura delle febbri malariche.

Attualmente oltre ad essere sfruttati come pedine del Warri e altri mancala, i *nickernuts* sono spesso utilizzati dagli artigiani africani, del Centro America e dei Caraibi per realizzare collane, braccialetti e ciondoli, spesso insieme ad altri semi colorati. Per il loro colore tendente all'avorio e per il fatto che spesso si trovano sulle spiagge, sono detti *perle del mare*.

Nella maggior parte dei giochi di mancala i segnalini sono chiamati, di solito, col nome del materiale, così i semi vengono chiamati semi, le pietre sono chiamate pietre, e così via. Tuttavia, non è sempre la verità. In alcuni giochi i segnalini sono cambiati, ma il nome resta, quindi per esempio le popolazioni swahili continuano a parlare di Kete (conchiglie *Cypraeidae*) quando giocano a bao, anche se usano dei semi, *komwe* (semi di *Caesalpinia bonduc*); le popolazioni kazaki chiamano i segnalini *qumalaq* (escrementi), anche quando quelli utilizzati oggi per Toghlyz Qumalaq sono fatti di plastica.



In alcuni luoghi sembra che i segnalini prendano il nome di alcuni animali, di solito il bestiame più tipico della zona.

In molte lingue i *nickernuts* hanno un proprio nome ed un proprio significato: *Gray Nickernut* o *Gray Nicker Bean* in inglese, *Molukkenbohne* in tedesco, *gris canique* in francese, *komwe* in swahili e *matojo de Playa* in spagnolo.

Comunque sia non finiscono qui i tipi di segnalini ed i loro nomi. Molti altri ce ne saranno, molti altri saranno utilizzati. Raccontatecelo.

Nei Mancala si utilizzano differenti materiali per i pezzi, qui sotto riporto alcuni giochi che usano semi di differenti piante.

Semi	Gioco e luogo
Albero dei rosari ( <i>Abrus precatorius</i> )	Daramutu (Sri-Lanka)
Sandalo rosso ( <i>Adenanthera pavonina</i> )	Kotu-baendum (Sri-Lanka)
	Walak-pussa (Sri-Lanka)
	Puhulmutu (Sri-Lanka)
Annatto ( <i>Bixa orellana</i> )	Cenne (India)
Aleurite ( <i>Aleurites moluccana</i> )	Vamana Guntalu (India)
Sandalo rosso ( <i>Adenanthera pavonina</i> )	Pallankuzhi (India)
	Um dyar o Um ed-dyar (Mauritania)
	Waurie (Grand Cayman)
Gray nickernut	Bao (Tanzania)
( <i>Caesalpinia bonduc</i> )	En gehé (Tanzania)
	Kauri (Germania)
	Kiothi (Kenya)
	Oware (Africa occidentale)
	Tchouba (Mo-zambico)
Albero delle Zucche ( <i>Crescentia cujete</i> )	Hoyito (Repubblica Dominicana)
Sapotiglia ( <i>Manilkara achras</i> - <i>Manilkara zapota</i> )	Dakon (Indonesia); Vamana Guntalu (India)
Msolo ( <i>Caesalpinia crista</i> )	Bao (Tanzania)
Ricinodendro	
albero di noce africana	Okwe (Nigeria)
( <i>Ricinodendron heudelotii</i> )	
Brown nickernut	Warri (Antigua e Barbuda)
(Bonduc (ing.) <i>Caesalpinia major</i> )	Wauri (Grand Cayman)
Mubuthi ( <i>Caesalpinia volkensii</i> )	Giuthi (Kenya)
Menga	Kisolo (Repubblica Democratica del Congo)
( <i>Canarium schweinfurtii</i> )	Zimbabwe)
Jack bean ( <i>Canavalia ensiformis</i> )	Um dyar (Mauritania)
Canna fiorifera ( <i>Canna indica</i> )	Songo ewondo (Cameroon)
Palma da olio ( <i>Elaeis guineensis</i> )	Songo ewondo (Cameroon)
Capra ( <i>Capra aegagrus hircus</i> )	Hus (Namibia)
	Unee tugaluulax (Mongolia)
	Qelat (Eritrea)
Pecora domestica ( <i>Ovis aries</i> )	Hus (Namibia)
	Tapurdy (Turkmenistan)
	Tođýz qumalaq (Kazakistan)
	Um dyar (Mauritania)
	Unee tugaluulax (Mongolia)
Dromedario ( <i>Camelus dromedarius</i> )	Layli goobalay (Somalia)
Black pearls)	Songo ewondo (Camerun)
Cipree ( <i>Cypraea</i> spp.)	Bao (Tanzania)
	Cenne (India)
	Congkak (Malaysia)
	Kauri (Germany)
	Pallankuzhi (India)
	Sungka (Filippine)
	Ali guli mane (India)
	Tchonka (Isole Marianne)
Gusci di lumache	Tchonka (Isole Marianne)



## En gehé

a cura di Alberto Bertaglia<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Articolo originale apparso su FdA 46

En gehé (plurale: "n gehén), è un gioco della famiglia dei Mancala giocato dai Masai Loitha e Kisonga nel nord della Tanzania. Il gioco dei guerrieri, che non è mai giocato dalle donne, è di solito giocato in squadre di otto componenti.



Si dice che il gioco sia stato inventato da *Sindilo*, il figlio del primo uomo, *Maitoumbe*, quando era anziano.

Il primo europeo a descrivere l'En Gehé è stato il tedesco Moritz Merker delle truppe di protezione imperiali (Kaiserliche Schutztruppe) dell'Africa Orientale Tedesca nel 1904. Egli è anche considerato essere il primo etnologo dei Masai.

Il gioco è giocato su un tavoliere di 2 file di 40 - 50 buche ciascuna. Le buche (sing.: *en gurtóto*; plur.: "*N gurtót*") sono scavate nel terreno. Ogni squadra (composta da otto giocatori) controlla una fila di buche (sing.: *ol mátua*; plur.: *El mátuan*), ogni buca contiene all'inizio quattro semi (sing.: *os soid*; plur.: *es soido*).

I Masai usano dei piccoli ciottoli o semi di un arbusto, *ol gulangulu* (*Caesalpinia bonduc*).

### Regolamento.

- *Giocatori*, due squadre composte da otto giocatori.

*Materiale*, un tavoliere composto da due file con 40 o 50 buche ciascuna, un numero di semi sufficienti per riempire le singole buche con quattro semi ( 320-400 semi).

- *Scopo del gioco*, catturare la maggioranza dei semi.

- *Il gioco*, a turno un membro della squadra prende il contenuto di una buca e distribuisce i semi, uno per uno, nel senso antiorario nelle buche successive. Se l'ultima pietra cade in una buca non vuota, il suo contenuto è catturato e continua la semina in un altro giro.

La semina termina quando l'ultima pietra è depositata in una buca vuota.

Se l'ultima pietra cade in una buca vuota della fila della propria squadra, il contenuto della buca di fronte ( fila avversaria) viene catturato. Se nulla è stato catturato, allora la pietra che ha causato la cattura è catturata.

- *Fine gioco*, il gioco termina quando una squadra non può muovere.

Le pietre, che sono ancora rimaste sul tavoliere, sono catturate dalla squadra che ha effettuato l'ultima mossa.



## Tchuca ruma

a cura di Alberto Bertaggia<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Articolo originale apparso su FdA 47

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*.

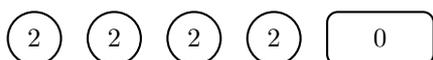
L'etimologia della parola *chuka* in malese (*cu-ka* in indonesiano), è derivata dal sanscrito *chakra* (aceto di frutta fatto dal tamarindo - Behrend), e probabilmente non ha nulla a che fare con giochi di mancala, a meno che i semi di tamarindo siano stati utilizzati come pedine per il gioco, come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

È uno dei pochi mancala tradizionali per un giocatore, uno dei più ingegnosi.



### Regolamento

- *Giocatori*, uno.
- *Materiale*, si gioca su un tavoliere composto da una singola fila di 5 buche. La buca più a destra è diversa dalle altre (più grande) e viene chiamata *Ruma*.
- *Scopo del gioco*, è depositare tutti i semi nella Ruma per mezzo di movimenti validi.
- *Inizio gioco*, all'inizio del gioco, vengono posizionati due semi in ciascuna delle quattro buche più a sinistra.



- *Il gioco*, il movimento di base è quello caratteristico dei giochi di mancala, ovvero la semina. Consiste nel prendere tutti i semi da una buca e ridistribuirli disponendoli uno in ogni buca seguente del tavoliere, nell'ordine, da sinistra a destra. Se la semina arriva alla ruma, e rimangono ancora altri semi da distribuire in mano, la semina continua ripartendo dalla prima buca a sinistra.

La semina è a staffetta; in altre parole, se l'ultimo seme di una semina cade in una buca contenente uno o più semi, tutti i semi della buca vengono raccolti (incluso quello appena deposto) e la semina riprende a partire dalla buca successiva.

Se la semina termina nella ruma, il giocatore può cominciare una nuova semina da una qualunque buca.

Se l'ultimo seme cade in una buca vuota, il gioco termina, e il giocatore ha fallito.

### Varianti

Esiste un'altra versione del gioco, più difficile, che varia soltanto per la quantità di semi all'inizio del gioco.

Si gioca con le stesse regole e lo stesso obiettivo. Il gioco inizia però con 6 semi in ogni buca normale:



Una variante moderna è stata sviluppata dal matematico francese Véronique Gautheron nel 1977 ed analizzata poi da Deledicq A. e Popova A. e successivamente da Broline, D. M., e Loeb, D. E. nel 1995.

Il gioco ha ricevuto una certa attenzione nella teoria dei combinatoria dei giochi.

Un altro gioco solitario diffuso nei paesi arabi è il *El Arnab*.



## 55 stones

a cura di Alberto Bertaggia<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Articolo originale apparso su FdA 48

55 Stones ( *55 Pietre in italiano*) è un gioco da tavolo astratto inventato nella notte di Halloween del 2002 dal tedesco Ralf Gering appassionato di giochi di mancala ed autore di numerosi articoli su essi. Fu inizialmente concepito per presentarlo al *Simultaneous Game Design Competition* sponsorizzata da *About Board Games* e *Abstract Games* magazine nel 2002/2003. Fu poi ritirato dalla competizione perché l'autore diventò membro della giuria.

Chiaramente ispirato ai giochi di mancala è uno dei pochi ad una sola fila di buche. 55Stones, è stato pubblicato per la prima volta sul Forum Yahoo! relativo ai giochi di mancala il 7 febbraio 2004. Dopo un primo sfortunato periodo oggi, secondo BoardGameGeek, è uno dei giochi di mancala moderni non commerciali più noti ed è descritto e giocato online sui più noti server dedicati ai giochi astratti (BoardGameGeek, Super Duper Games).

55Stones ha molte caratteristiche insolite:

- È uno dei pochi giochi di mancala ad una sola fila di buche per due persone come Atomic Wari e Sowing, oltre naturalmente ad esempi di solitari con una sola fila come lo Tchuca Ruma o Tehoukaillon.
- Tutte le mosse sono giocate simultaneamente sul tavoliere, come succede soltanto in *Agsinnoninka*, un gioco filippino tradizionale. Tuttavia, diversamente da *Agsinnoninka*, tutte le mosse sono realizzate contemporaneamente e tutte le decisioni sono prese nel turno stesso. Di conseguenza, 55Stones è un gioco con informazioni complete.
- Per rendere il gioco più equilibrato si applica la *regola della torta*, come già in molti giochi di connessione.

### Regolamento

- *Giocatori*, due, Ovest e Est, seduti alle estremità del tavoliere.

- *Materiale*, 55Stones è giocato su un tavoliere di mancala con una sola fila di 11 buche e 55 semi. Oltre a queste ogni giocatore ha una buca all'estremità del tavoliere con funzioni di granaio, di solito posizionata alla destra del tavoliere.
- *Scopo del gioco* è catturare più semi dell'avversario. Poiché i semi sono in tutto 55, catturarne 28 è sufficiente per assicurarsi la vittoria. La partita non può finire in pareggio perché la somma di tutte le pietre è dispari. Tuttavia, non è conosciuto se esistono mosse senza fine oppure la posizione del tavoliere possa ripetersi indefinitamente.
- *Situazione iniziale*, all'inizio del gioco, 5 semi vengono posizionati in ciascuna delle 11 case.
- *Il gioco*, inizia il giocatore Est che prende in mano il contenuto di una qualunque delle buche, quindi il giocatore Ovest sceglie la buca da cui prelevare i semi. Il giocatore che inizia la mossa ha *Sente* (un termine del Go che significa *iniziativa*), l'altro giocatore ha *Gote* (termine che significa *porsi sulla difensiva*). Avere Sente o Gote determina chi ha il diritto di effettuare per primo la mossa.

I giocatori possono scegliere delle buche che contengano almeno due semi. Allora entrambi i giocatori *distribuiscono simultaneamente* il contenuto della buca scelta verso l'avversario (in direzione uno opposta all'altro). Se un giocatore, nella prima mossa, sceglie la buca più lontana da se, deve seminare in direzione verso se stesso.

I semi si distribuiscono uno per uno in ogni buca successiva. Se la semina raggiunge l'ultima buca del tavoliere, escluso il granaio, la semina cambia direzione di 180 gradi e continua nel senso opposto.

La mossa viene effettuata simultaneamente mentre i giocatori contano, passo per passo, i semi depositati nelle buche. Se l'ultimo seme

cade in una buca non vuota, il contenuto della buca stessa viene raccolto, compreso il seme appena seminato, e la semina prosegue, simultaneamente all'altro giocatore, nelle buche successive e se l'altro giocatore ha ancora semi in mano.

- *Cattura semi*, se l'ultimo seme cade in una buca vuota il giocatore che ha effettuato la semina pronuncia 'Stop' e i semi rimasti in mano all'avversario vengono catturati.

Un giocatore mantiene *sente*, se non è stato catturato niente. Se invece è stata effettuata una cattura (non importa da chi), il giocatore che aveva "gote" adesso prende *sente*.

Dopo che le prime pietre sono state catturate, raggiungendo una buca vuota per la prima volta, il giocatore che ha avuto *sente* decide se invertire il tavoliere di 180 gradi, la *regola della torta*. Questa azione cambia il colore del giocatore, il Sente/Gote e la proprietà delle pietre catturate. Questa nuova regola della torta è stata suggerita da Clark D. Rodeffer ed ufficialmente ha sostituito la vecchia regola della torta l'11 maggio 2007. La vecchia regola prevedeva che la partita potesse essere scambiata solo dopo la prima coppia di mosse simultanee, sia che si fossero effettuate delle catture sia no. Tuttavia, una vasta analisi di tutte le 110 aperture ha indicato che questa era svantaggiosa per il secondo giocatore.

- *Termine gioco*, il gioco si conclude quando non è più possibile effettuare delle mosse simultanee.

Se nessun giocatore può più effettuare mosse legali, le pietre che rimangono sul tavoliere sono catturate dal giocatore che ha avuto *Gote*

nell'ultima mossa. Se invece ci sono ancora buche che potrebbero essere mosse (che contengono almeno due pietre), le pietre restanti sono catturate dal giocatore che adesso avrebbe Sente.

Il giocatore che ha catturato più pietre ha vinto il gioco.

## Varianti

### *33Stones*

Se giocate per la prima volta il gioco, potete mettere solo tre pietre in ogni buca, rendendo più semplice la partita.

### *Cattura Miserere*

Le regole per le catture sono invertite. Il giocatore che ha ancora pietre in mano quando il suo avversario raggiunge una buca vuota cattura queste pietre. Il giocatore che ha svuotato l'ultima buca alla fine del gioco, perde tutte le pietre che non possono essere giocate. Viene applicata La vecchia regola della torta, cioè dopo che la prima coppia di mosse simultanee è stata effettuata il primo giocatore decide se vuole scambiare oppure no. Questo gioco è stato inventato il 7 novembre 2006.

### **In rete**

[www.manqala.org/wiki/index.php/MancalaGames/55Stones](http://www.manqala.org/wiki/index.php/MancalaGames/55Stones) Regole  
[www.boardgamegeek.com/game/22792](http://www.boardgamegeek.com/game/22792) 55Stones su BoardGameGeek

### **Licenza**

Tutti i testi sono disponibili nel rispetto dei termini della GNU Free Documentation License.

Voce originale (Wikipedia Italiana) 55 stones, [it.wikipedia.org/wiki/55\\_stones](http://it.wikipedia.org/wiki/55_stones).





## Mancala, Ouré

a cura di Alberto Bertaggia<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Articolo originale apparso su FdA 56

Lo Ouré è un gioco di mancala tradizionale caratteristico del Senegal, ma si trova anche nel Gambia. È praticato in tutto il territorio, anche se nelle zone più antropizzate è ormai stato soppiantato dai giochi di carte. Come tutti i giochi di mancala è conosciuto con diversi nomi, *Ouré*, *Ouré Ngat*, *Ouré Ngon*, *Wouré*, come si dice in lingua wolof (vedi il paragrafo *Note linguistiche*), dal popolo Diola e Bambara e probabilmente ne saranno presenti altre diverse varianti con diverse regole.

Lo Ouré si gioca su un piano di legno rettangolare con 12 buchette disposte su due file e 2 più grandi, chiamate *granai*, poste alle due estremità, una per ogni giocatore.

Se ne conoscono però anche altre varianti con 4x2 o 5x2 buche, probabilmente utilizzate per giochi più semplici, magari utilizzati per impararne i rudimenti o per effettuare partite più brevi. Se non si ha a disposizione la tavoletta di legno si può giocare anche scavando le 14 buche del piano di gioco nella terra o nella sabbia.

Lo Ouré ha 36 pedine fatte di sassolini, monete, semi, fagioli o biglie e si gioca in 2 giocatori, seduti uno di fronte all'altro. Ciascun giocatore dispone di un proprio territorio, composto dalle 6 buche che si trovano davanti a lui.

Prima di iniziare il gioco, si distribuiscono le 36 pedine nelle 12 buche mettendone 3 in ogni buca e si tira a sorte per decidere chi sarà il primo a iniziare il gioco.

	6	5	4	3	2	1
B	3	3	3	3	3	3
A	3	3	3	3	3	3
	1	2	3	4	5	6

### Apertura

Prima di effettuare la mossa, e solo per la prima volta, il giocatore di turno preleva i semi di una delle proprie buche e li deposita in un'altra sua buca a scelta. Il giocatore avversario fa lo stesso senza effettuare la semina nelle buche successive. Al termine di

questa mossa ogni giocatore si troverà con una delle proprie buche con 6 semi ed una con zero semi. Una ipotetica situazione potrebbe essere la seguente:

	6	5	4	3	2	1
B	6	0	3	3	3	3
A	3	3	0	3	6	3
	1	2	3	4	5	6

### Turno

Al termine della mossa di apertura, la semina delle pedine procede con la semina regolamentare.

Al suo turno il giocatore prende tutti i semi di una buca e li semina, singolarmente, in senso antiorario, nelle buche consecutive iniziando sempre da una buca del proprio territorio.



I giocatori non possono mai saltare il proprio turno. La mossa è comunque obbligatoria. È vietato

seminare più di una pedina per buca oppure saltare le buche.

### Cattura

Ogni volta che l'ultimo seme di una semina viene messo in una buca del territorio avversario che contiene già 1 o 3 pedine, portando il totale con quello seminato a 2 o 4, il giocatore cattura tutte le pedine della buca e le mette nel suo *granaio*.

Se la buca, oppure le buche precedenti a quella dove è avvenuta la cattura sono avversarie e contengono anch'esse 2 o 4 pedine il giocatore cattura anche quelle e le mette nel suo *granaio*, eliminandole in questo modo dal gioco.

### Termine del gioco

Lo scopo del gioco è quello di catturare il maggior numero di pedine avversarie. Il gioco termina quando uno dei due giocatori non può più muovere. L'avversario cattura tutti i pezzi rimasti e vince chi ha catturato più pezzi.

### Varianti

Come già detto esistono alcune varianti che differiscono per il tavoliere diverso o per regole diverse.

Una variante, chiamata *Nguddu*, viene giocata su un tavoliere di due file con quattro o cinque buche. La disposizione iniziale prevede però sei semi in ogni buca. Il gioco prosegue con le stesse regole di semina e di cattura del gioco principale.



Un'altra variante chiamata *Wouré*, giocata nel nord-est del Senegal, differisce da quella presentata per una diversa disposizione iniziale dei semi che prevede 4 semi in ogni buca e non viene effettuata la mossa di apertura ma inizia subito con la semina regolamentare. La cattura avviene se al termine della semina nella buca finale si trovano 2 o 3 semi.

Come per tutti i giochi di mancala è difficile stabilire se un gioco è una variante di un altro oppure un

gioco a se stante. E quindi anche in questo caso è difficile stabilire se lo Ourè ed il Wouré sono due giochi distinti, o uno una variante dell'altro oppure ancora tutti e due varianti di un gioco unico principale. Infatti in altri casi di mancala diverse contaminazioni fra popoli diversi hanno dato origine a giochi diversi.

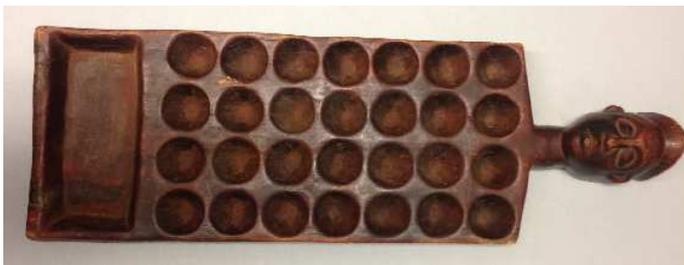


### Nota linguistica

Il *Wolof* (o *Uolof*) è la lingua parlata in Senegal dall'omonima popolazione. La lingua è classificata da Maurice Delafosse nel gruppo senegalo-guineese. Nomi alternativi del Wolof sono: woloff, oulof, yallof, wa-laf, volof, waro-warò. Il Wolof si articola inoltre in alcuni dialetti quali: baol, cayor, dyolof (djolof, jolof), lébou (lebu), jander. Considerando l'area geografica interessata da tale lingua, la varietà e le caratteristiche dialettali sono scarsamente preminenti, sebbene si notino delle marcate differenze idiomatiche tra le aree rurali e quelle urbane. Nel dialetto della regione di Dakar, in particolare, si notano forti contaminazioni francofone e la presenza di numerosi vocaboli derivanti dal francese e dallo slang afroamericano. Il wolof parlato in Gambia, a causa delle influenze anglofone, rende difficoltosa la sua comprensione da parte dei wolof francofoni.

Il wolof figura come prima o seconda lingua per una popolazione di almeno 7.000.000 di individui (la popolazione senegalese madrelingua è minimo 3.976.500, dati del 2006). È parlato anche in Gambia, Guinea, Guinea Bissau, Mali, Mauritania e nei paesi di emigrazione (USA, Francia, altri paesi europei).

Il popolo Diola occupa la parte più bassa della valle del Casamance e la zona sud occidentale della valle del Gambia. I membri di questa etnia sono considerati degli ottimi agricoltori, specializzati soprattutto nella coltivazione del riso. Con l'allontanarsi dalle coste, molti tra loro coltivano miglio e arachidi. I Diola abitanti nel distretto di Fogni sono musulmani, la maggioranza di questo popolo è comunque animista. Solo un numero sparuto tra essi ha abbracciato la religione cristiana.



## Il Chisolo

a cura di Alberto Bertaggia<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Articolo originale apparso su FdA 58

Il Chisolo, chiamato anche *Natatu*, è un gioco astratto della famiglia dei mancala, giocato dal popolo *Ba-Ila* dello Zambia (Rhodesia Settentrionale). È stato descritto per la prima volta nel 1920 dal *Rev. Edwin W. Smith* e dal *Cap. Andrew Murray Dale*, nel loro lavoro *The Ila-Speaking People of Northern Rhodesia*.

Descritto successivamente da altri autori, *H. J. R. Murray* nel 1952, *J. H. Chaplin* nel 1956, *Carlo Zampolini* nel 1984 con regole però diverse da quelle descritte da Dale e Smith e con nomi diversi (Kisolo, Cisolo, Isolo). Tali autori successivi, in primo luogo *H. J. R. Murray*, hanno erroneamente attribuito, a delle varianti del gioco, il nome Chisolo. Infatti *H. J. R. Murray* lo attribuisce al gioco catalogato nel suo libro con 8.2.8. riportando inoltre altri tre giochi, 8.2.7, 8.2.9 e 8.2.20 che chiama Chisolo e con il nome indicato da Smith e Dale (*Natatu*, *Nambidi*). Del gioco 8.2.20 invece non indica la zona precisa e le regole sono piuttosto carenti (non riporta il tipo di semina, parzialmente il tipo di cattura).



Un ulteriore motivo di confusione è probabilmente la presenza di giochi con nomi simili in territori confinanti con lo Zimbabwe (per esempio Kisolo nello Zaire, adesso Repubblica Democratica del Congo). Se ne può dedurre che l'assonanza del nome, Chisolo-Kisolo-Cisolo, la vicinanza di territori e giochi simili, la carenza di notizie precise e che giochi simili si trovano in tutta l'Africa Bantu, abbia portato a creare questa confusione. O forse ogni autore si è trovato

di fronte una variante dello stesso gioco ed a quella ha attribuito il nome. Possiamo infatti pensare che con il fiorire della civiltà Bantu l'incontro delle diverse civiltà ne abbia dato luogo ad una nuova, arricchita delle cose di tutte le altre, compresi gli usi, la religione e i giochi.



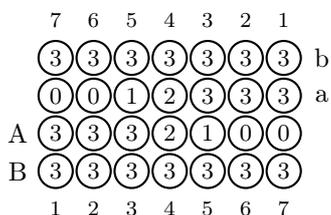
Altro esempio sono i miti e le leggende. Bisogna infatti ricordare che i giochi di mancala sono strettamente legati ai miti ed alle leggende del popolo africano. Infatti in una leggenda dei *Baganda* (Uganda), *Kintu* il primo uomo sulla terra, il padre di tutti gli uomini, decise un giorno di andare a visitare il suo regno, ed al suo ritorno trovò che Kisolo, il suo primo ministro, lasciato a controllare la sua casa, aveva inventato l'agricoltura, aveva trasformato banani selvatici in banane commestibili e legumi inutili in altre colture alimentari. Ma aveva anche messa incinta *Nambi*, figlia del dio del cielo, *Ggulu*. In questa versione della creazione, viene mostrato che l'agricoltura, la procreazione, la violenza e la morte sono venute nel mondo insieme. Kisolo appare così come l'autore della fecondità, sia del mondo vegetale che umana. È stato infatti chiamato anche *Muwanga*, Creatore, colui che mette le cose in ordine. È stato anche dimostrato che le leggende dei Baganda trovano eco

nelle tradizioni di un popolo geograficamente distante di lingua bantu, gli Ha dello Zambia e gli Ila. Ne consegue quindi che i racconti sono frammenti di un unico complesso di leggende. Ma c'è qualcosa di più: Chisolò, la parola Ila per il gioco da tavolo, è semplicemente una variante ortografica di Kisolo. D'altra parte, con il significato di tavoliere parole basate sulla radice -solo (o -Soro) sono molto diffuse, e sono facilmente spiegate come derivanti dal verbo -Sora, che significa *selezionare* o *scegliere*, probabilmente riferito (nel gioco) all'azione dello scegliere la buca da dove effettuare la mossa. Sempre in tema di capi e re, una leggenda rodesiana racconta che i capi Munyama e Malumbwe abbiano concluso la guerra fra i loro villaggi giocando a Chisolò: per la cronaca, il vincitore fu Malumbwe, che sconfisse Munyama quattro a uno. Ma questa è un'altra storia.

Il racconto popolare, in altre parole, una volta era così tanto parte della vita delle popolazioni africane da aver alterato il loro parlare quotidiano. Così che il gioco da tavolo ha preso un posto fondamentale nello schema delle cose, e non sorprende che ad esso sia stato attribuito un ruolo importante in altri miti o poteri divinatori. Comunque la descrizione delle regole sono riportate correttamente da Smith e Dale e sono quelle presentate qui.

### Chisolò

- *Giocatori*, due.
- *Tavoliere*, consiste di solito in una serie di buche scavate nel terreno, comprende quattro file di buche; il numero di buche per fila è variabile da 5 a 12 ma il più comune è sette buche.
- *Disposizione iniziale*, ogni giocatore ha 33 pietre, chiamate *lubwe*, che dispone in tre per ogni buca, tranne le ultime quattro buche della fila interna alla sua destra, che sono riempite rispettivamente con 2, 1, 0, 0. Questa operazione è detta *Kushanga*, piantiamo nella lingua *Ba-Ila*.



I giocatori controllano le due file di buche più vicine a se.

- *Scopo del gioco*, vince chi ha catturato più semi.
- Il giocatore che vince grida *Wamwanga* che in lingua *Ba-Ila* significa *lo lega*.

- *Apertura*, alla sua prima mossa, il giocatore di turno preleva tutti i semi da una delle sue buche e li semina, una per una in senso orario, nelle buche successive.

Nella seconda mossa il giocatore può, se vuole, invertire la direzione di semina, ma se lo fa, deve continuare con tale direzione per il resto del gioco. Il

giocatore che muove per secondo ha la stessa possibilità e quindi può succedere che i giocatori muovano in direzioni uno opposto all'altro. La mossa di apertura si chiama *kubingula*, le successive mosse *kuteka* (*attingere l'acqua*).

- *Cattura*, se la semina termina in una buca vuota della fila anteriore, proprio di fronte ad una buca dell'avversario che è occupata, il giocatore cattura tutte le pietre delle buche direttamente opposte, sia della fila interna che di quella esterna: questo è detto *kudya* (*mangiare*), ed ha anche il diritto di rimuovere tutte le pietre in una qualsiasi altra buca dell'avversario: questo è detto *kusuwa* (*strappare, rubare*).

La cattura non è possibile se la semina termina in una buca della fila posteriore o della fila anteriore con una buca opposta avversaria vuota. In questo caso, se non si può effettuare la cattura, il giocatore non ha neanche il diritto di effettuare una *Kusuwa*. Se invece la mossa termina in una buca non vuota il giocatore preleva tutti i semi dalla buca in questione (incluso quello appena depositato) e inizia a seminarli, nello stesso senso della semina precedente, come in una normale semina a staffetta e quindi a partire da una buca adiacente. Questo tipo di mossa è chiamato *kusuntula* (*alzare*). Se la semina termina in una buca occupata, si procede ancora con la semina a staffetta; si può continuare fino a quando l'ultima pietra cade in una buca vuota, in questo caso il turno termina.

- *Regole supplementari*, il gioco è spesso prolungato da uno o entrambi i giocatori *passando gli stranieri*, come si dice in lingua *Ba-Ila*, *kuisha Balumbu*. Quando un giocatore sta per perdere ha questa possibilità di aggiungere sei o sette pietre nuove alle sue buche impoverite e continuare il gioco. Il suo avversario può scegliere di fare lo stesso. Ma a meno che questi non lo faccia, l'altro non può godere del privilegio in due partite successive.

- *Conclusione del gioco*, il gioco termina quando un giocatore non ha più semi nelle proprie buche. I semi restanti vengono catturati dall'avversario, e vince chi ha catturato più semi.

### Varianti

Smith e Dale descrivono inoltre altre varianti del gioco (*Namudilakunze*, *Nambidi*), di alcune descrivono nome e regole, di altre solamente le regole. H. J. R. Murray riporta queste varianti con il nome Chisolò. In particolare il gioco 8.2.8, una variante con un seme in ogni buca, che J. R. Murray deduce sia un Chisolò, viene descritto nelle sole regole.



J. H. Chaplin invece riporta alcune varianti, sempre con il nome Chisolo, giocate nello Zimbabwe del Sud che utilizzano tavolieri con 4 file contenenti 5 buche ciascuna.

*Bibliografia*

- J.H. Chaplin, A Note on Mancala Games in Northern Rhodesia, MAN, No.192-193,1956, pag. 168-170.
- H. J. R. Murray, A History of Board-Games Other Than Chess, Oxford, 1952.
- E. W. Smith e A. M. Dale, The Ila-speaking Peoples of Northern Rhodesia, Londra, 1920.
- Philip Townshend, Les Jeux de Mancala au Zaïre, au Ruanda et au Burundi. In: Cahiers de CEDAF - ASDOC Studies. Institut Africain-CEDAF / Africa Instituut-ASDOC, Tervuren (Belgio), 1977.
- C. Wrigley, Kingship and State: The Buganda Dynasty, Cambridge University Press, 1996, pag. 100-102.
- Carlo Zampoloni, Giochi Africani, Sansoni Editori, 1984.

*Il Fogliaccio degli astratti* viene editato con il programma di scrittura

**L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X**

*Per le migliori parole i migliori caratteri.*



[www.guitex.org](http://www.guitex.org)



# Mancala, Ojojichi.

a cura di Alberto Bertaggia<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Articolo originale apparso su FdA 61

Questa volta parliamo di un gioco di mancala che ha una particolarità: la disposizione delle file delle buche.

*Ojojichi* è un gioco di mancala praticato dalla popolazione *Abé* della *Costa d'Avorio*, descritto per la prima volta da *Jordi Climent Tondo* nel 2009.

Lo scopo del gioco è quello di passare tutti i semi nelle buche dell'avversario. Il giocatore che esaurisce i propri semi, cioè li trasferisce tutti dalle proprie buche a quelle avversarie, vince.

Si può giocare in una qualsiasi tavola di mancala con due file di sei buche, ma ruotandola di 90 gradi, disponendola cioè trasversalmente fra i giocatori. Ogni giocatore ha 3 file di 2 buche ognuna. Praticamente la linea che divide la tavola in due non è longitudinale, come nel caso della maggioranza dei mancala tradizionali, ma trasversale, quindi divide a metà la tavola per il verso più corto. Ogni giocatore possiede le tre file (di due buche ognuna) più vicine a se.

## Regolamento

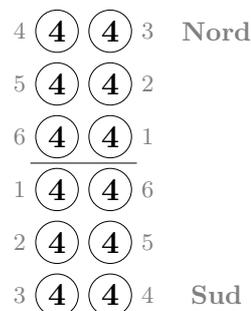
- *Giocatori*, due (nord e sud).
- *Materiale*, un tavoliere 6 x 2, sei file di due buche, 48 semi (24 per giocatore).
- *Inizio gioco*, in ogni buca vengono depositati 4 semi. Muove per primo il giocatore sud.
- *Scopo del gioco*, il giocatore che passa tutti i semi nelle buche avversarie, vince.
- *Direzione della semina*, in senso antiorario.
- *La semina*, giro semplice. I semi sono deposti uno a uno nelle buche successive nella propria metà del tavoliere.
- *Cattura semi*, si cattura solo nella propria metà del tavoliere. Se l'ultimo seme di una semina cade in una buca contenente 4 semi, compreso l'ultimo seme che si semina, questi vengono catturati e depositati in una buca dell'avversario. Gli eventuali semi contenuti nelle buche che precedono la buca di cattura e che contengono anche loro quattro semi, sono anch'essi catturati. In questo caso, tutti i semi catturati (4, 8, 12, ecc.) sono collocati in una sola buca del giocatore avversario.

- *Termine gioco*, quando un giocatore esaurisce i semi nella propria metà del tavoliere o quando un giocatore si arrende.

## Descrizione del gioco

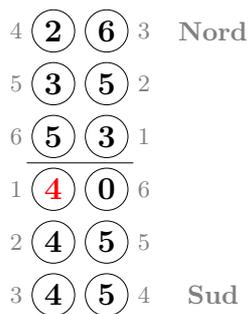
Nel diagramma della Fig. 1 è possibile vedere una rappresentazione schematica del tavoliere di Ojojichi con la disposizione iniziale dei semi. Le tre righe superiori appartengono al giocatore Nord. Le tre righe di fondo appartengono al giocatore Sud.

All'inizio del gioco sono posti 4 semi in ogni buca.



Ogni giocatore gioca solo nella propria metà del tavoliere. I giocatori non possono mai giocare nel lato dell'avversario salvo che per depositare una cattura. La direzione della semina è in senso antiorario. La semina viene eseguita selezionando i semi da una delle proprie buche distribuendoli, uno ad uno, nelle buche successive.

La cattura viene effettuata quando l'ultimo seme termina in una buca contenente già 3 semi, portando quindi il totale dei semi a 4. Nel seguente esempio della figura di sotto, il giocatore Sud, muove la sua semina, in senso antiorario, dalla buca 6 a quella 1 facendola diventare di 4 semi.



Questi 4 semi vengono catturati.

Le catture multiple sono consentite se l'ultimo seme cade in una buca che contiene 4 semi e ci sono altre buche precedenti quella dove è terminata la semina, sulla metà del proprio tavoliere, con 4 semi anch'esse. Nell'esempio precedente, il giocatore Sud semina 5 semi dalla buca 6 terminando nella buca 1. Quindi, i semi dalle buche 1, 2 e 3 vengono catturati.

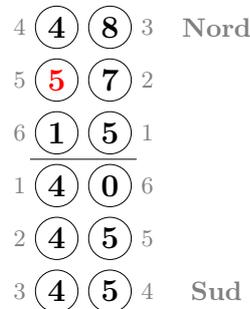
Tutti i semi catturati da un qualsiasi giocatore devono essere collocati, per ogni cattura, in una sola buca nella metà campo del tavoliere avversario, che può essere diversa in ogni turno di gioco.



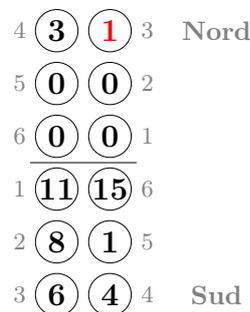
Nell'esempio precedente, al turno del giocatore Nord, questi potrebbe fare una cattura seminando dalla buca 5 e terminando nella buca 3. Per impedirlo, il giocatore Sud, dopo la cattura dei 4 semi nella

buca 1, può depositare i semi catturati nella buca 6 dell'avversario, portando il contenuto a 11.

Come si vede dalla figura di sotto, depositando i semi catturati nel campo avversario, e portando la buca con 11 semi, impedisce all'avversario di effettuare una cattura. Infatti da qualunque buca esso inizi la semina, non può terminare in una buca con 4 semi.



La partita termina quando un giocatore svuota completamente il proprio campo, in pratica quando catturando tutti i semi li trasferisce completamente nel campo avversario. Nella figura seguente si può vedere una situazione di gioco in cui, il giocatore Nord, seminando dalla sua buca 3 nella buca 4, effettua una cattura e svuota il suo campo, vincendo la partita.



Esiste una variante che si gioca su un tavoliere di 8 buche per ogni fila, quindi 4 file per 2 buche per ogni giocatore.





## Il Katra malgascio

a cura di Alberto Bertaggia<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Serie di articoli apparsi su FdA 70-71-72

In questa serie di articoli, un primo in cui presenterò la storia e l'origine del gioco, e un secondo in cui spiegherò più in dettaglio le regole delle diverse varianti, voglio parlare di un particolare tipo di mancala originario e prerogativa del Madagascar: il **Katra**.

In un terzo articolo riporterò le leggende raccontate sulla nascita di questo gioco.

La storia del Madagascar è in gran parte una storia di isolamento; le specie animali e vegetali e le culture indigene hanno seguito uno sviluppo indipendente da quello dell'Africa e di altre isole dell'Oceano Indiano. I contatti relativamente sporadici con gli arabi contribuirono a diffondere anche verso l'Occidente l'idea di un'isola straordinaria, misteriosa, con una flora e una fauna tali da alimentare miti di creature fantastiche come quelle di cui narra Marco Polo nel Milione.

Quando i primi esploratori europei giunsero sulla "grande isola", trovarono un gran numero di etnie di diversa provenienza, che avevano dato luogo a un amalgama culturale e linguistico unico. La tratta degli schiavi e la colonizzazione non furono però sufficienti a distruggere l'incredibile atipicità e unicità dell'isola che ha mantenuto un suo spirito, sia, come detto nella fauna e flora, negli usi e costumi e nella cultura in generale, sia naturalmente, e non poteva essere diversamente, nei giochi praticati.

Non sono molti i giochi di tavoliere che sono presenti in Madagascar, anche se godono di minore notorietà e ancora sopravvivono soprattutto nelle campagne, oltre al **Fanorona**<sup>1</sup>, che è il gioco principe e considerato il gioco nazionale, utilizzato anche come strumento e mezzo divinatorio sempre presente nei riti magici. Non tratterò però in questo articolo il Fanorona che sarà invece oggetto di un lavoro più ampio e specifico.

<sup>1</sup> Il *Fanorona* è un intrigante gioco astratto ad informazione completa per due giocatori. Presenta un violento confronto tra le due parti nella fase iniziale mentre nella seconda parte il gioco si fa più tranquillo e prevale la tattica sulla forza. Per qualche aspetto è simile alla dama, movimento e tavoliere, e per alcuni aspetti al Go; si gioca infatti nello stesso spirito relativamente pacifico, dove non è importante distruggere l'avversario ma piuttosto neutralizzarlo, batterlo sull'astuzia con trappole e plateali sacrifici, intrappolandolo anche in modo goliardico in trabocchetti verbali e canzonatori, senza aggressività. Spesso i giocatori hanno questa mania di stuzzicare amichevolmente, ma costantemente l'avversario. Se quest'ultimo non tollera l'ironia e il ridicolo, può facilmente perdere la concentrazione e l'incontro.

<sup>2</sup> I *Samantsy* sono la versione degli scacchi giocata in Madagascar dai Tanala che vivono nella foresta dell'Ikongo nel sud-est del Madagascar. Le notizie sui Samantsy sono molto scarse tanto che Murray, nella sua *History of Chess* credeva non ne esistessero. La prima descrizione è stata data da *Ardant du Picq*, *Bulletin de l'Académie Malgache*, del 1912.

In particolare sono due i giochi di tavoliere del Madagascar oltre il Fanorona: il **Samantsy**<sup>2</sup>, la versione degli scacchi malgascia, probabilmente importata dagli arabi, e appunto il **Katro** o **Katra**, una versione di mancala presente in alcune varianti che descriverò dettagliatamente in questa serie di articoli.

Ma prima della descrizione del gioco del Katro, riporto una descrizione generale dei giochi di mancala, per meglio apprendere le caratteristiche e le regole delle varianti malgascie.



### Giochi di mancala

Il nome mancala (talvolta riportato come *mankala* o *manqala*) si riferisce a una famiglia di giochi di tavoliere diffusi in gran parte del mondo (specialmente in Africa, in Medio Oriente, in alcune zone del Sudest asiatico e in America centrale e ovunque la diaspora africana ha raggiunto i Caraibi e le Americhe) e spesso indicati anche come giochi di semina o di Conta e Cattura. La parola sembra derivare dall'arabo *naqala* (*manqalā*) (letteralmente: "spostare"), a

cui corrisponde anche lo swahili<sup>3</sup> *mankelah*. Il termine è stato adottato dagli antropologi, come termine generico, per individuare un determinato tipo di giochi. Tale fatto è dovuto alle caratteristiche in comune che hanno tutti questi giochi: i pezzi o pedine sono tutti uguali fra loro senza distinzione di forma o colore e non appartengono a nessuno dei due giocatori, infatti in alcune varianti, come nei Katra malgasci, i pezzi catturati dell'avversario vengono rimessi in gioco fra le proprie file. Altra caratteristica in comune è la mossa che si effettua nel gioco, detta "semina". La dinamica generale della mossa, consiste nel prelevare tutti i pezzi presenti in una certa buca (di solito scelta fra quelle di proprietà del giocatore e occupate da un certo numero minimo di pezzi), e depositarli nelle case adiacenti, uno per casa, in senso orario o antiorario. Il gioco si diffuse in Asia e in Africa, dove gli Arabi vi apportarono alcune varianti; così sopravvisse a tutte le epoche della storia egiziana. Venne insegnato ai viaggiatori europei, nel XIX° secolo, nei caffè del Cairo dove per regola chi perdeva pagava tutti i caffè consumati durante la partita. Gli schiavi africani trasferirono i Mancala nel Suriname e nelle Indie occidentali, dove questi giochi, invariati, sono ancora in auge.

Purtroppo le origini e la storia sono difficili da determinare a causa del fatto che spesso i tavolieri venivano disegnati (scavati) nella sabbia e per la natura dei materiali usati per il gioco (tavolieri in legno e semi, sassi, conchiglie e addirittura feci di animali), particolarmente deperibili e quindi le uniche tracce sono confinate in quelle aree dove i tavolieri venivano scolpiti sulla pietra o erano in metallo fuso. Tali tracce però niente dicevano del modo di giocare. I regolamenti poi, tramandati per la maggior parte per tradizione orale, sono confinati ai ricordi degli anziani ed alle tante varianti presenti, addirittura villaggio per villaggio, ed anche se esistono molte descrizioni etnografiche, la maggior parte di loro però incomplete, le varie parti dell'Africa non hanno ricevuto una stessa attenzione nelle ricerche antropologiche e

storiche con conseguente disomogeneità di notizie.

Secondo un articolo apparso sulla rivista *Time*<sup>4</sup>, "due file di sei fori, accompagnate alle estremità da due fori di dimensioni maggiori, sono scolpite su un grande blocco di roccia nell'antica città di Aleppo, in Siria. Lo stesso schema si ritrova scolpito sulle colonne del tempio di Karnak, in Egitto, e appare nelle antiche pitture tombali della valle del Nilo. Lo stesso disegno è scolpito nel Teseo di Atene, e su diverse rocce lungo le vie percorse dalle carovane del mondo antico. Oggi analoghe file di fori si trovano in tutta l'Asia e l'Africa, scavati nel terreno, incisi in legni rari o nell'avorio".



Figura 1 - Katra Be. Luogo: Marovato Abattoir, Mahajanga

Anche se non tutte queste affermazioni sono state confermate, questo può dare, almeno grossolanamente, l'idea dell'età della famiglia dei mancala. La prima prova del gioco è un tavoliere del 4° secolo d.C. ritrovato ad Abu Sha'ar<sup>5</sup>, una fortezza tardo romana sulla costa del Mar Rosso, in Egitto. Un frammento di una tavola in ceramica axumita a Matara<sup>6</sup> in Etiopia (ora in Eritrea) è datata dagli archeologi come tra il 6 e il 7° secolo d.C. La somiglianza (rappresentazione?) di alcuni aspetti del gioco con l'attività agricola e l'assenza di specifici materiali preposti al gioco presenta la possibilità che possa avere lo stesso inizio della civiltà, tuttavia non ci sono prove verificabili che il gioco sia più vecchio di circa 1300 anni.

Il luogo di origine, come sostenuto da Philip Townshend<sup>7</sup>, fu probabilmente l'Africa, forse il Nord,

<sup>3</sup> Intorno al IX secolo d.C. gli Arabi fondarono molte città sulla costa del Kenya ed avviarono rapporti commerciali con la tribù locale dei Bantu: dall'incontro tra queste etnie si formò la cultura swahili, unita dalla lingua (kiswahili) e dalla religione islamica. Per quanto riguarda i Bantu, i Kikuyu - essenzialmente agricoltori - si manifestarono presto come il gruppo più numeroso e potente, anche se la loro supremazia fu messa in discussione dai bellicosi Masai, che invasero il Kenya nel XVI secolo (periodo in cui i portoghesi occuparono alcune località della costa). Alla fine del XIX secolo il Kenya diventò una colonia britannica ed i coloni bianchi sconvolsero la struttura socio-economica e culturale di queste popolazioni: cacciarono gli indigeni dagli altipiani fertili dell'interno, avviando piantagioni, dove trovarono impiego i Kikuyu, che diedero un importante contributo alla crescita economica del Paese. I Masai rimasero ancorati alle loro tradizioni di allevatori e si trovarono sempre più isolati.

<sup>4</sup> TIME, Games: Pits & Pebbles, 14 giugno 1963 | Vol. LXXXI No. 24

<sup>5</sup>Tra il 1987 e il 1993 sotto l'egida dell'Università del Delaware sono state condotte indagini e scavi nei dintorni di Abu Sha'ar sulla costa egiziana del Mar Rosso, a circa 20 km a nord del centro di Hurghada, in una fortezza legionaria tardo romana che risale al 4° secolo d.C. Cinque stagioni di ricerca sul campo hanno esaminato le installazioni militari romane e cristiano ecclesiastiche nello stesso Abu Sha'ar, portando alla scoperta di venti tavole da gioco - incluso alcune in una sala dedicata o sala giochi. Dieci delle tavole di Abu Sha'ar, potrebbero essere attribuite ai giochi di mancala. Sei hanno cavità scavate in due file come in un gioco di mancala a due file, e due presentano una terza fila di cavità. Le dimensioni delle cavità dei tavolieri di Abu Sha'ar variano da 0,5 a 3,0 cm. - *Roman Game Boards from Abu Sha'ar (Red Sea Coast, Egypt)* - Lynda Mulvin and Steven E. Sidebotham<sup>2</sup>, *Antiquity - Volume: 78 Number: 301 Page: 602-617*

<sup>6</sup>Matara è il nome di un importante sito archeologico, situato 136 chilometri a sudest di Asmara, subito dopo Senafè sulla strada che porta a sud fino al confine con la regione dei Tigrè. Nel sito sono già state trovate tracce di numerosi livelli di occupazione, comprese almeno due grandi città durate oltre 1000 anni. I livelli più alti sono axumiti, databili grosso modo tra il IV e l'VIII secolo. Questa città si allod con, o con parte di, il potente impero commerciale della città di Axum, a sudovest. Sembra che Matara fosse una città della striscia che correva lungo la rotta commerciale da Axum alla città portuale di Adulis, le cui grandi rovine, ampiamente scavate, si trovano nelle vicinanze di Zula, a sudest di Massaua sulla costa del Mar Rosso.

<sup>7</sup> "Ho sostenuto altrove che il mancala è di antica origine africana e che gli schiavi africani possono avere svolto un ruolo fondamentale nella sua diffusione anche prima della scoperta europea dell'America. Dubito che la ricerca potrà mai determinare

e una collocazione temporale verosimile potrebbe essere fra i 1000 e i 3500 anni fa. Un tavoliere per un Mancala III<sup>8</sup> fu rinvenuto nella Piramide di Cheope e nei Templi di Luxor e di Karnak. Altre tracce, scavate nelle pietre di copertura, sono state trovate negli scavi del tempio di Kurna<sup>9</sup> (attorno al 1440 a.C.) sulla riva occidentale del Nilo, mentre altri scavi del 1990 a Ain Ghazal (Giordania) porterebbero a datazioni ben più alte. Altri schemi dello stesso gioco, di epoca preislamica, sono stati ritrovati in Arabia. Il gioco dal quale l'intero gruppo prende il nome fu descritto da Edward Lane, un inglese che passò molti anni al Cairo verso il 1830. In quel periodo la società egiziana cominciava a subire l'influenza della moderna civiltà europea. Lane spiega che questo gioco si giocava nei caffè.

Che il gioco venga dall'Africa sembra anche essere attestato dall'enorme diffusione dei mancala in tutto il continente: praticamente ogni popolazione africana gioca un mancala, o più di uno, anche se considerarlo solamente un gioco è diminutivo visto che in Africa i mancala hanno particolari connotazioni religiose, rituali e magiche. Basti pensare che i tavolieri spesso sono costruiti con materiali estremamente pregiati o che è un gioco considerato magico, riservato ai re, capi e stregoni e che in alcuni popoli la notte la tavola viene lasciata all'aperto perché ci giochino gli dei, gli zombies o gli spiriti dei morti. Nel Suriname i familiari di un defunto giocano talvolta un giorno prima della sepoltura. Lo fanno per accompagnare l'anima del morto che non si è ancora allontanata, ma al sopraggiungere della notte smettono il gioco. Essi credono che, continuando a giocare durante la notte, verrebbero i fantasmi ad unirsi a loro e porterebbero via le loro anime.

In Nigeria si gioca ad *Ayoayo* o *Adi*; e la lista dei nomi e delle varianti continua (Woro, Kbo, Layli, Adji, Gabata, Hus, Ayo, Kale, Aghi, Kigogo, Ajua, Ndoto, Soro, Mulabalaba, e così via).

Nel Nord-Ovest si gioca a *Wari* (la variante più nota e diffusa), anche noto (talvolta con varianti locali delle regole) come *Awari*, *Awele*, *Wouri*, *Ourin*, *Oware* e così via; in Africa orientale subsahariana, in particolare in Kenya e Tanzania, il mancala più diffuso è il *Bao* (uno dei mancala più complessi), e giochi simili si trovano in tutta l'Africa bantu (per esempio il *bawo* in Malawi, lo *Omweso*, il *Bao Kiarabu*, lo *Endodoi* dei Masai).

### Il katra

In Madagascar, il gioco considerato per eccellenza come *nobile* è il fanorona. Ma oltre a questo gioco prettamente malgascio, ce ne sono altri non meno

senza dubbio il luogo di origine dei mancala, se davvero le varie forme non si siano sviluppate in modo indipendente in diversi settori, o ci permettono di tracciare le rotte esatte e i periodi di trasmissione." - P. Townshend. "Mancala in Eastern and Southern Africa", *Azania* 14: 109-39

<sup>8</sup> Mancala con tre file di buche.

<sup>9</sup> Il tempio di Kurna (sulla riva occidentale del Nilo, a Tebe, nell'Alto Egitto) fu iniziato dal faraone Ramses I (1400-1366 a.C.) e completato dal faraone Seti I (1366-1333 a.C.). Negli scavi del tempio di Kurna sono state rinvenute tracce di tavolieri di Alquerque, di Filetto e di altri giochi tra cui tavolieri di mancala.

<sup>10</sup> Luc Tiennot, *À la recherche de jeux de semailles de type Solo à Madagascar*, *Ethnologie et mathématiques*. Numero 29 - dicembre 2014, pagg. 3-4

<sup>11</sup> Etienne de Flacourt, *Histoire de la grande isle Madagascar*, Parigi 1661, pagg. 108-110

<sup>12</sup> Stewart Culin, *Mancala, the National Game of Africa*. Annual Report of the U.S. National Museum 1894, 597-606

importanti, anche se sono maggiormente praticati da donne e bambini, nell'intimità del cortile della capanna di famiglia dove vivono, o dai bambini in strada a Tananarive, nei luoghi meno esposti al pubblico.



*“Il caso del distretto di Antaninarenina, nella Città Alta di Tananarive, è particolarmente rilevante. Questo quartiere è la sede della Presidenza, dei più importanti ministeri, delle banche e dei principali alberghi internazionali. Ad un'estremità della Rue des Bijoutiers, su un'ampia spianata, con una splendida vista sulla città e sulla collina del Rova (il palazzo reale), si possono trovare, in qualsiasi momento della giornata, da uno a diverse decine di uomini adulti, probabilmente i migliori giocatori di fanorona del Madagascar, intenti a giocare e discutere sulle mosse. È comune per i dipendenti dei diversi ministeri o banche, che escono dal lavoro, fermarsi e guardare una partita. I giocatori e i loro spettatori, tutti maschi, sono felici di commentare le mosse e non hanno timore a dire a voce alta le strategie che metterebbero in atto.*

*A poche decine di metri di distanza, i bambini chiedono l'elemosina in cima a delle scale che non sono propriamente le più frequentate del centro città, ma dove possono rifugiarsi per mangiare, dormire e, a volte, giocare a Katro, un gioco della famiglia dei mancala molto conosciuto in Africa. Non parlano francese o molto poco, perché non lo sono e, anche in Malgascio, hanno difficoltà a spiegare il gioco o le mosse che fanno. Tuttavia, sebbene sia soprattutto per loro un modo per ingannare la noia e la fame, il modo in cui giocano mostra una conoscenza, almeno in azione, delle regole relativamente complesse del gioco<sup>10</sup>”.*

Questo breve estratto dell'introduzione di Tiennot alla sua ricerca, ci riporta uno spaccato della vita malgascia in una grande città, con brevi resoconti di vita che dimostrano come la presenza di questo gioco e del Fanorona siano radicati nella vita malgascia.

Questo tipo di giochi, segnalati da viaggiatori, commercianti, militari o missionari dalla seconda metà del XVII secolo, sulle coste del continente Africano e del Madagascar (de Flacourt.<sup>11</sup> ), sono stati

descritti più in dettaglio per la prima volta nel XIX secolo da S. Culin<sup>12</sup> con il nome generico di *mankala* o *mancala* e conosciuti anche come giochi di semina.

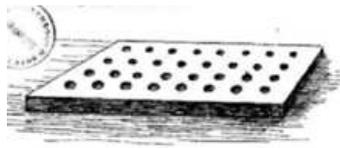


Figura 2 - Dubois, Monographie de Betsileo

Come abbiamo visto nella parte relativa alle origini di questi giochi, una certezza sulla loro nascita non è ancora stata appurata, ma come per il Fanorona, è legate a miti e leggende del popolo malgascio. Una leggenda del popolo Bara, che vedremo dopo nel dettaglio, racconta come il Katra sia legato alla creazione dell'uomo e delle varie specie di animali.

Come per tutti i giochi di mancala, anche il Katra non si sottrae alla regola delle varianti. Esistono infatti molteplici versioni del gioco che differiscono tra loro per regole e dimensioni del tavoliere (numero di file e di buche), solitamente con quattro file di buche. Ne esiste però una variante, riportata da *de Voogt*<sup>13</sup>, prerogativa del Madagascar, con sei file di buche.

Alcune ipotesi sono state fatte sull'origine del nome del gioco. Una prima tesi, non molto bene documentata, ipotizza che il termine *Katra* derivi dall'arabo *Khatt*, che significa linea o fila, riferendosi alle file delle buche e probabilmente tenendo conto del fatto che gli arabi sono migrati in Madagascar intorno al X o XI secolo portando con sé il gioco, insieme a molte altre tradizioni e usi, e quindi il nome è poi derivato successivamente in *Katra*.

Una seconda ipotesi, riportata da Ferrand<sup>14</sup>, che tiene conto della trasformazione fonetica della lingua malgascia, ipotizza che il termine sia derivato dal sanscrito *catur* e, a causa del fenomeno di rotazione consonantica (*Lautverschiebung*), fenomeno ben conosciuto nelle lingue indoeuropee, si è avuta la mutazione fonetica da "c" a "k"<sup>15</sup>.

Ferrand riferisce inoltre che Snouck Hurgronje<sup>16</sup> descrive lo stesso gioco di mancala a nord di Sumatra ad Atchèh con il nome di *Tšato*<sup>17</sup>, molto simile al *katra* malgascio e che il termine derivava, come abbiamo visto a suo dire, dal *catur* sanscrito. Successivamente, nel libro "*Essai du phonétique comparée*" riporta il termine *Tsato* come sinonimo di *Katra*, o perlomeno descrive sia il *Katra* che lo *Tsato* come "*specie di gioco di dama di forma rettangolare*".



<sup>13</sup>Alexander Johan de Voogt, *Distribution of mancala board games: a methodological inquiry*, Board Game Studies, vol. 2, pp. 104-114, 1999

<sup>14</sup>Gabriel Ferrand, *Essai de phonétique comparée du malais des dialectes malgache: thèse pour le doctorat d'université, présentée à la Faculté des lettres de l'Université de Paris*, Paul Geuthner Editeur, Parigi 1909

<sup>15</sup>Gabriel Ferrand, *Notes de phonétique Malgache* in *Mémoires, Société de linguistique de Paris*, 1908, pag. 246-247

<sup>16</sup>Snouck Hurgronje, *The Achehese*, Tradotto da A. W. S. O'Sullivan, Leyden, 1906, Tomo II, pag. 200-201

<sup>17</sup>Ibidem

<sup>18</sup>*Dakon* è un gioco di mancala giocato a Java, in Indonesia, simile all'indonesiano, *Congkak*. *Dakon* fu descritto per la prima volta da Sir Thomas Stamford Raffles nella sua "Storia di Giava" nel 1817, il quale scrisse che "è molto praticato dalle donne". Oggi il gioco è per lo più giocato da ragazze. Si ritiene che *Dakon* migliori la competenza nel calcolo e nella concentrazione.

Figura 3 - Snouck Hurgronje, Chato

Credo quindi che Ferrand abbia utilizzato il termine *Tsato* (lingua aceh), del quale non specifica la provenienza, come ponte fra il termine *catur* (sanscrito) e *Katra* (malgascio): "*Tšatō est sans aucun doute, la forme atchinaise du sanskrit catur - 'quatre'. Les jeux malgaches et atchinais sont identiques; il est évident, que tšato et katra doivent être rattachés au skr. catur-. Done, en ce qui concerne l'initiale: Skr. c > atch. Tš > malg. k, c'est-à-dire ts > k. Ce phénomène de Lautverschiebung qui est bien connu en indo-européen, n'a par conséquent rien d'anormal dans le domaine qui nous occupe. Il est cependant extrêmement rare en malayomalgache: je n'en connais pas d'autre exemple que le précédent. Le passage direct de ts à k, sans aucun intermédiaire, nous permet d'admettre le phénomène inverse: k > ts. Des lors, la courbe k > h > ts attestée par un texte ancien, peut être considérée comme parfaitement régulière: la conjecture de Brandstetter: k > \*s > ts n'est pas à retenir*".

Ritengo però che la somiglianza fra questo *Tsato* (riportato inoltre simile al *Dakon*<sup>18</sup>) e il *Katra*, potrebbe essere stata unicamente per il fatto che sono due giochi di mancala. Snouck Hurgronje effettivamente descrive un gioco di mancala, che chiama *Chatō* e non *Tsato*, ma è decisamente diverso dal gioco malgascio: "*Another game which is much played by women and children, resembles in principle the Javanese dakon and is played with 'pekula' or 'geutüe' seeds or pebbles. Wooden boards are sometimes used for it, but as a rule the required holes are simply made in the ground, the whole being called the uruë or holes of the game.*

*The little round holes are called rumòh, the big ones A and B geudong or chòh and the pips aneu'. The game itself is known in different places under the names chato', chuka' and jungka'. There are four different ways of playing it in Acheh with which I am acquainted, called respectively meusuëb, meuta', meuchoh, meuliëh*".

Il *Chatō*, che Hurgronje riporta giocato in quattro forme diverse, e conosciuto anche come *Chuka'* e *Jungka'*, è in effetti un mancala a due file, quindi ben diverso dal *Katra*. Pertanto, se prendiamo in considerazione le caratteristiche peculiari dei due giochi, possiamo sicuramente affermare che non sono assolutamente simili. Per prima cosa il *Dakon*, e quindi lo *Tsato*, ha due sole file contro le quattro del *Katra*, quindi la similitudine è solo per il fatto che ci sono file di buche. In seconda ipotesi le regole di gioco differiscono completamente se non per il fatto che avviene

una semina. Ad un occhio poco esperto, e se non si è approfondita la conoscenza dei giochi di mancala, possono sembrare simili, se non uguali, limitandoci al fatto che sono due giochi di semina.

Un'altra analogia che può avere tratto in inganno Ferrand è che lo *Tsato* effettivamente è un gioco tradizionale delle Filippine, anche se non ha nessuna somiglianza con i mancala. Inoltre il *Chato*, gioco di mancala, è conosciuto nelle Filippine anche come *Tjato*, molto simile al nostro termine.

Quindi non posso assicurare che Ferrand abbia sbagliato le proprie conclusioni nell'analisi linguistica del termine, ma da una analisi dei documenti citati, non si capisce da dove li abbia ricavati o forse è giunto a conclusioni troppo affrettate non conoscendo i giochi di mancala e avendo a che fare con termini linguisticamente molto simili.

Come per altri tipi di mancala potremmo considerare, proprio come lo è il nome mancala, che Katra sia il nome generico di una famiglia di giochi di semina prerogativa del Madagascar e derivanti dai Solo africani, all'interno della quale, come abbiamo detto, possiamo ritrovare alcune versioni con dimensioni del tavoliere, regole e difficoltà diverse fra loro.

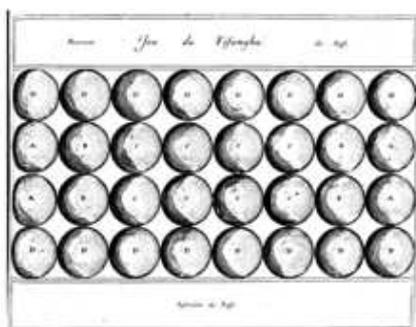


Figura 4 - Fifanga

Katra (o Katro) è quindi un gioco ma anche un nome generico usato da Betsileo, Merina, Sakalava e Sihanaka in Madagascar per indicare i giochi di mancala. Ogni popolo ha poi un nome più specifico per la propria variante diversa da villaggio a villaggio. L'origine di queste variazioni del nome, principalmente Katro e Katra, è sconosciuta. Il termine Katro si riferisce indifferentemente al gioco, ai semi usati per giocare e persino ad uno strumento musicale del tipo maracas. Katra invece è un altro nome usato, almeno attualmente, nel distretto di Ifanadiana sulla costa orientale del Madagascar, per indicare il gioco, ma anche in questo caso per indicare i semi e addirittura

tura l'arbusto da cui provengono come anche spesso in altri giochi di mancala africani.

Possiamo però sostenere che il termine Katro e Katra si sono sviluppati successivamente in sostituzione dei termini *Fifangha* e *Fanga*. Già Ferrand<sup>19</sup> nel 1908 riscontra che "Fifanga, il nome del gioco nel XVII secolo, è caduto in disuso; è stato sostituito da Katra in tutti i dialetti moderni, Merina: Katra".

Anche Tiennot<sup>20</sup> (2015) osserva che "l'alternanza *katro/katra* in diverse regioni del Madagascar, sembra semplicemente legata ai nomi successivi di queste versioni di Solo: *ffangha* (riportato nel XVII secolo da Flacourt, che lo scrive come tale) o *fanga*, *katra* all'inizio del XX secolo da Dandouau e *katro* che sembra il più diffuso oggi."

La prima descrizione del gioco fu riportata da E. de Flacourt<sup>21</sup> nel 1658 che lo chiama *Fifangha*, con regole molto simili a quelle dell'attuale Bao della Tanzania e del quale può essere considerato un precursore. Assia Popova<sup>22</sup> ha infatti dimostrato come nei Katro ci siano grandi similitudini con altri giochi di Solo africani: "A differenza di questo insieme cosmopolita (i *Wari* a doppia fila di buche - ndr), i Solo, che si trovano solo tra le popolazioni di lingua Bantu, formano una famiglia molto più omogenea, e l'esistenza, insieme a giochi complessi, di una versione semplificata, quasi identica per tutti i gruppi etnici, rafforza ulteriormente questa omogeneità. Questi Solo di base, in cui vince il giocatore che fa la prima mossa (solitamente), è in linea di principio un intrattenimento educativo destinato a introdurre i novizi alle tecniche di base del gioco più complesso. Per dare speranza al secondo giocatore, la regola del gioco semplificata si arricchisce, nelle varianti avanzate, con fasi di apertura e regole complementari tra cui test di abilità, combinazioni complesse e talvolta modalità casuali. Il risultato, come con il *wari*, è una moltitudine di varianti personalizzate, ognuna delle quali porta il proprio marchio tribale, regionale o corporativo".

Il Katra si gioca su un tabellone solitamente di legno, più o meno decorato e abbellito secondo le tribù, e presente in quasi tutte le case malgascse, almeno in quelle di campagna. "In Imerina, dove il legno è raro, è costituito da una semplice tavola un po' spessa, con cavità poco profonde, che viene posta solitamente su un tappeto o direttamente a terra. Sul lato posteriore è spesso presente un tracciato per giocare a fanorona. Sulla costa è più grande, più lussuoso. Viene spesso dotato di quattro gambe e intagliato in un unico pezzo da un tronco di palissandro. È dotato

<sup>19</sup>G. Ferrand, Notes de phonétique Malgache in Mémoires, op. cit., pag. 250

<sup>20</sup> Luc Tiennot, *À la recherche de jeux de semailles de type solo à Madagascar*, op. cit, nota 15 alla pag. 21

<sup>21</sup>Étienne de Flacourt (1607-1660) era un governatore francese del Madagascar, nato ad Orléans nel 1607. Fu nominato governatore del Madagascar dalla Compagnia francese delle Indie orientali nel 1648. Flacourt ristabilì l'ordine tra i soldati francesi, che si erano ammutinati, ma nei suoi rapporti con gli indigeni ebbe meno successo, e i loro intrighi e attacchi lo trattennero in continue molestie durante tutto il suo mandato. Nel 1655 tornò in Francia. Non molto tempo dopo essere stato nominato direttore generale della compagnia, ma, tornato in Madagascar, il 10 giugno 1660 fu annegato durante il suo viaggio di ritorno a casa. È l'autore di *Histoire de la Grande Isle Madagascar* (1a edizione 1658, 2a edizione 1661), che includeva una delle prime descrizioni di un gioco simile al Bao.

Flacourt fu una delle poche, se non l'unica, persona occidentale ad aver registrato la conoscenza dell'uccello elefante (*Aepyornis maximus*) del Madagascar quando probabilmente erano ancora esistenti.

<sup>22</sup>Assia Popova, *Isolo, jeu royal des Sukuma*, Cahiers d'études africaines, Année 1979, Volume 19, Numéro 73, p. 111 - 123

anche di un granaio (deposito) arrotondato utilizzato per mettere i semi con cui si gioca. L'artista che lo scava ama decorarlo con intagli più o meno regolari e disegni cavi poi ricoperti di terra bianca, una sorta di caolino grosso, il cui colore contrasta con lo sfondo scuro del legno<sup>23</sup>.

Il tabellone è conosciuto con diversi nomi, *fanovan-katra* o *fikatrahana* o *laharana* o *fanga*, a seconda del villaggio ed è sovente disegnato a terra con del gesso, specialmente da parte dei bambini, o in buchette scavate direttamente nel terreno.



I semi utilizzati dagli Imerina, sugli altopiani, sono detti *voandelaka* e provengono da un arbusto chiamato anche Albero dei rosari<sup>24</sup>, per il fatto che i semi sono utilizzati per i grani dei rosari, mentre sulla costa si utilizzano dei semi più grandi, frutto di un arbusto omonimo (*Caesalpinia bonducella*<sup>25</sup> Fleming), detti *vatolalaka*<sup>26</sup> (*vato*, pietra, per la durezza del guscio, e *lälaka*, che si dice di tutto ciò che non è immobile come la mandorla interna di un seme che suona e fa rumore come una campana quando viene scossa)<sup>27</sup> o *tsiafakomby* (cespuglio spinoso)<sup>28</sup>. Nel territorio Merina l'utilizzo dei semi dell'Albero dei rosari è dato anche dall'assenza della Bonducella, anche se ormai si trovano in quasi tutti i mercati soprattutto per le sue doti medicamentose.

Presso gli Antankarana vengono invece chiamati *Katra* come il gioco. Luc Tiennot<sup>29</sup> riporta nella sua ricerca l'uso di semi di *Litchi*<sup>30</sup> rinvenuto a Sambava nella provincia di Antsiranana.

<sup>23</sup>Dandou pag. 81

<sup>24</sup>L'albero dei rosari, denominato anche melia (*Melia azedarach*), appartiene alla famiglia delle Meliacee, al Genere *Melia* ed alla specie *azedarach*. È un albero di medie dimensioni, alto 12-15 m. Caratterizzato da una crescita piuttosto rapida; la chioma è compatta e tondeggianti. I frutti sono delle drupe rotonde, aventi il diametro di 1 cm, che maturano a fine autunno assumendo una colorazione giallo dorata ed in seguito alla permanenza sulla pianta durante l'inverno divengono rugosi e biancastri. Questa pianta è denominata albero dei rosari perché è provvista di semi forati centralmente, per cui si utilizzano per fabbricare le collane da rosario. Il legno resiste all'acqua ed è immune dai tarli, viene impiegato in ebanisteria e per la costruzione di attrezzi sportivi e nel *Katra* come pezzi di gioco data la loro durezza e uniformità di dimensioni. Nella corteccia è contenuta una sostanza alcaloide detta margosina, caratterizzata da un'azione purgativa ed antielmintica. Gli infusi a base di corteccia e foglie esercitano anche un'azione rilassante dell'utero, però devono essere fortemente diluiti per il motivo citato nel paragrafo precedente.

<sup>25</sup>Raymond Decary, *Moeurs et coutumes des malgaches*. Parigi: Payot, 1951, pag. 174

<sup>26</sup>*Vatolalaka* o *Votalalaka* (pietra levigata) a causa dei semi lucidi come biglie. (Perrier de la Bathie H. *Les Plantes introduites à Madagascar*. In: *Revue de botanique appliquée et d'agriculture coloniale*, 12° anno, bollettino n° 129, maggio 1932. pp. 372). La pianta è per lo più comune sulla costa occidentale, ma i suoi semi sono venduti nei mercati di tutta l'isola. Inoltre, vengono attribuite grandi virtù medicinali; sono ossitocici e abortivi, ma il loro decotto viene comunque utilizzato nella donna partoriente per affrettare il parto. La parola *vatolalaka* presa in modo aggettivo si riferisce al colore grigiastro, leggermente bluastrò di questi semi.

<sup>27</sup>Dandou pag. 82

<sup>28</sup>Raymond Decary, *Moeurs et coutumes des malgaches*. Parigi: Payot, 1951, pag. 174

<sup>29</sup>Luc Tiennot, *À la recherche de jeux de semailles de type solo à Madagascar*, op. cit. pag. 6

<sup>30</sup>Il *litchi*, *nefelio* o *ciliegia della Cina* (*Litchi chinensis* Sonn.) è una pianta della famiglia delle Sapindaceae, unica specie del genere *Litchi*. È una pianta tropicale e subtropicale originaria della Cina meridionale e del Sud-Est Asiatico, oggi coltivata in molte parti del mondo. Il frutto fresco ha una polpa bianca, delicata e profumata. I frutti del lici hanno una particolare buccia sottile, rigida, che si stacca facilmente, a mostrare una polpa biancastra, zuccherina e succosa. All'interno dei frutti fertili è presente un grosso nocciolo ovale, nei frutti non fertili il nocciolo è più piccolo e schiacciato. Il seme, non commestibile marrone scuro, è lungo da 1 a 3,3 cm e largo da 0,6 a 1,2 cm.

Come abbiamo detto le diverse varianti di *Katra* presenti in Madagascar sono per la maggior parte simili al *Bao* della Tanzania, con il quale condividono una buona parte delle regole. Non sono infatti state segnalate varianti con due sole file di buche (tipo il *Wari*). Le varianti presenti si differenziano per il numero di buche per fila, ma non per il numero di file, sempre quattro in tutte le varianti osservate dai vari studiosi, salvo l'unica variante, come abbiamo visto, che ha sei file di buche.

Terminiamo qui la prima parte di descrizione generale del gioco. Nei prossimi articoli presenterò le regole dettagliate di tutte le varianti presenti in Madagascar e successivamente le leggende legate al *Katra*.

## Il regolamento (seconda parte)

Abbiamo visto nella prima parte le origini e la storia di questo gioco di Mancala caratteristico del Madagascar. In questa seconda parte riporterò il regolamento delle diverse varianti, da quelle più semplici che giocano i bambini, e che sono propedeutiche alle versioni più complesse, fino appunto a quelle giocate dagli adulti molto simili al *Bao* tanzaniano, ritenuto il più complesso gioco di Mancala. Naturalmente quelle riportate non saranno tutte quelle conosciute perché, come succede per questi giochi, spesso giocati utilizzando mezzi di fortuna come sassi o semi, non esistono molti reperti o ricerche approfondite che hanno studiato a fondo le loro caratteristiche.

Come per tutti i giochi di mancala anche il *Katra* ha una serie di regole comuni che caratterizzano il gioco, ogni popolo o addirittura ogni villaggio poi adotta una serie di varianti al regolamento per modificare il gioco e farlo proprio. Come detto inoltre esistono varianti più semplici utilizzate per apprendere i regolamenti e acquisire una dimestichezza utile per poi accedere alle varianti più complesse.

La caratteristica principale che distingue il Katra dagli altri giochi di mancala è la cattura. Al contrario degli altri *Solo* a 4 file, la famiglia da cui probabilmente provengono, che catturano la buca della fila interna dell'avversario, nel Katra si cattura anche la buca della fila esterna.

Riporto quindi di seguito il regolamento comune a tutte le varianti, perlomeno nelle parti più generiche, in modo che indicherò successivamente le sole differenze delle varie versioni.

*Descrizione generale del gioco*

D: la partita è giocata da due giocatori, designati come N e S, che a turno effettuano una mossa; il giocatore di partenza è designato di comune accordo tra i due con un sistema qualunque di sorteggio. Nei diagrammi il Nord è il giocatore che controlla le due file superiori e il Sud quello che controlla le due file inferiori.

- D1: il tavoliere di gioco contiene  $n_l = 4$  file di buche o case.
- D'1: idem con  $n_l = 6$ .
- D2: il tavoliere ha  $n_c$  buche o case per fila, con  $n_c$  uguale a 4, 5, 6, 8 fino a 10.
- D3: ogni buca contiene, all'inizio,  $n_s$  semi o noccioli, di cui  $n_s$  è solitamente uguale a 2 ma ci sono varianti in cui può anche essere 3 o 4.

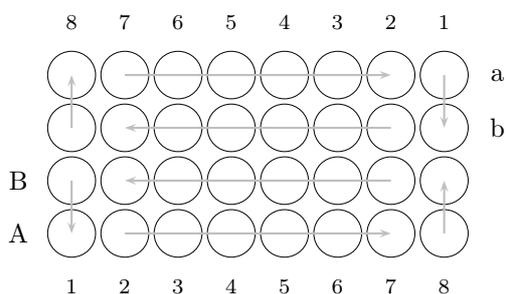
Preferisco usare la parola seme, anche se i pezzi possono essere di natura molto diversa (ciottoli, bucce di arancia ecc.), che specificherò via via dove possibile, e la parola buca o casa a seconda che la posizione dei semi sia uno scavo del tavoliere o semplicemente una superficie quadrata disegnata per terra, spesso utilizzata dai bambini.

*Regole di base del Katra*

R: Ogni giocatore ha un "campo", composto da metà delle file, quelle più vicine a lui, identificato con N e S come abbiamo visto.

R1: Ogni movimento consiste in un'alternanza di *semina elementare*, seguita dalla *raccolta* (cattura), fino a quando la *condizione di iterazione* (prosecuzione della mossa) non è più soddisfatta.

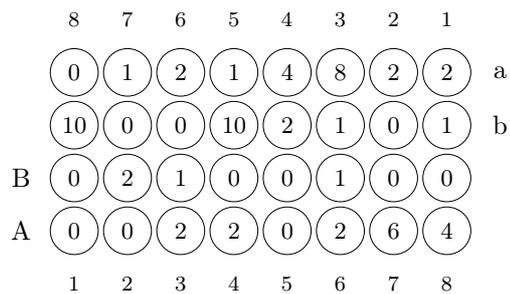
R2: Una *semina elementare* consiste, per ogni giocatore, nel prendere tutti i semi di una buca (o casa) del suo campo e seminare questi semi, depositando un seme per buca, seguendo un circuito che va nella direzione prescelta come nella figura sotto, iniziando dalla buca adiacente a quella prescelta.



Senso del giro di una semina.

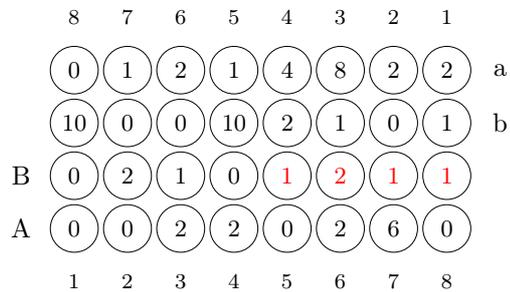
In generale, solo una parte delle buche è interessato dalla semina, ma, se il numero di semi è sufficiente, può essere effettuato un giro completo delle due file, o anche un secondo ciclo può essere iniziato. Alla fine di un giro completo, si continua la semina nella casella di partenza.

R3: La *condizione di iterazione* è che la buca finale di una semina elementare contenga più di un seme. Se non è soddisfatta, non avviene alcun raccolto (cattura) a seguito di questa semina elementare; la mossa del giocatore quindi termina se l'ultimo seme cade in una buca vuota.



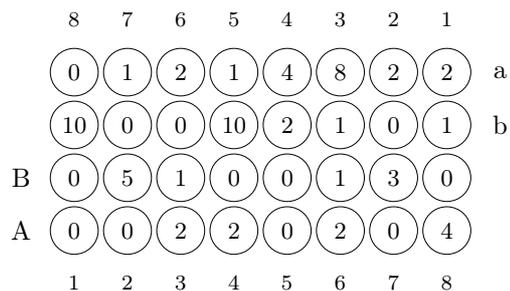
Situazione iniziale

Sud muove da A8 verso destra terminando in A5 che non contiene semi.



Situazione dopo mossa A8>

R4: se la condizione di iterazione è soddisfatta, con la semina che termina in una buca della fila esterna (quella più vicina al giocatore), tutti i semi di questa buca sono raccolti e seminati dalla buca successiva in una nuova semina elementare, seguendo così la regola R2, senza cambiare direzione poiché si tratta della stessa mossa.



Situazione iniziale

Sud muove da B2 verso sinistra, terminando in A4; raccoglie i semi in A4 terminando in A7.

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

Situazione dopo la semina di B2<

R5: se la *condizione di iterazione* è soddisfatta, con la semina che termina in una buca della fila interna e la buca corrispondente della fila interna dell'avversario non è vuota, allora il raccolto include non solo tutti i semi di questa buca ma anche tutti i semi della buca sulla fila esterna del campo avversario situata sulla stessa colonna. Una nuova semina elementare è quindi effettuata, alle stesse condizioni di R4.

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

Situazione iniziale

Sud muove da A8 verso destra, terminando in B5; raccoglie i semi di B4 e b4 avversarie e continua terminando in A7.

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

Situazione dopo la semina di A8>.

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

Situazione dopo la semina di B5>.

R6: se la *condizione di iterazione* è soddisfatta, con la semina che termina in una buca della fila interna e l'intera fila interna dell'avversario è vuota, allora al momento della raccolta dei propri semi, il giocatore aggiunge tutti i semi della buca della linea esterna avversaria opposta alla propria buca se contiene semi, quindi si effettua una nuova semina elementare, alle stesse condizioni di R4.

R7: Il giocatore che ha catturato tutti i semi, o tutti tranne uno, dalla squadra avversaria ha vinto la partita.

Poiché l'applicazione di questa regola può portare a finali di gioco molto lunghi, un giocatore che si sente destinato a perdere di solito si arrende prima.

Nota

A differenza dei giochi del tipo wari (mancala a due file), e di altri Solo (mancala a quattro file), in particolare presso il Mozambico (*Tschuba* o *Tchouba*), il raccolto non rimuove mai i semi dal tavoliere, ma essi cambiano solamente lato (giocatore). Quindi in qualunque momento della partita, il numero di semi presenti sul tavoliere sarà sempre uguale a quello iniziale, come nel Bao della Tanzania.

Una prima grande divisione dei vari Katra malgasci, oltre che catalogarli per numero di buche per fila, può essere fatta in base alla disposizione iniziale dei semi. Le varianti come nel Bao Tanzaniano, iniziano con un numero prestabilito di semi sul tabellone e la maggior parte dei semi depositati nel granaio, per essere poi messi in gioco uno per turno. Le altre varianti, più semplici, solitamente per principianti o per bambini, inizia con tutti i semi a disposizione dei giocatori disposti sul tabellone di gioco.

Iniziamo a descrivere prima queste varianti che solitamente, come detto, sono quelle per principianti.

Il più semplice è il *Katra Tsotra*<sup>31</sup> (o *Katra Sotra*<sup>32</sup>), giocato con quattro buche per fila nella versione più semplice, fino a otto buche in quelle più complesse. Più generalmente si trova la versione con 6 buche per fila.

### Katra Tsotra<sup>33</sup>

<sup>31</sup> *Tsotra* (aggettivo): "liscio, diritto, semplice, facile". Quindi nel caso del gioco si riferisce al Katra semplice per principianti e bambini.

<sup>32</sup> Jordi Climent Tondo, nel numero 14 della rivista *Mòn aualè, Revista divulgativa dels jocs mancala*, (Vol. 4, num. 2 - aprile/giugno 2015, pag. 4), riporta questo nome come indicato da De Flacourt nel suo articolo del 1658 (*Histoire de la Grande Isle Madagascar*), ma da un mio riscontro non ho trovato questa indicazione. Tutti gli altri autori invece riportano il termine *Tsotra*. Viene quindi riportato come sola informazione.

<sup>33</sup> Luc Tiennot, *À la recherche de jeux de semailles de type solo à Madagascar, Ethnologie et mathématiques*, num. 29 - dicembre 2014.

*Tavoliere:* 4x4, 4x5, 4x6, 4x8

*Pezzi:* 64 (32 per giocatore) nella versione a 8 buche.

*Disposizione iniziale:* 2 semi per ogni buca. De Voogt<sup>34</sup> riporta che, anche se meno comune, viene utilizzata una disposizione iniziale con 3 semi per buca.

*Senso giro:* Orario e Antiorario a scelta del giocatore. Il senso di semina non può essere cambiato durante tutta la durata di una semina multipla.

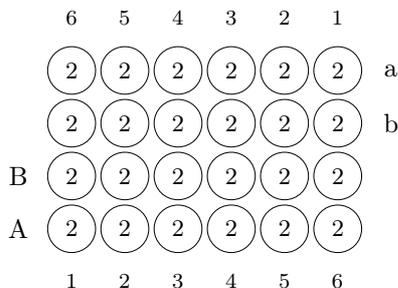


Figura 7 - Disposizione iniziale del Katro tsotra a 6 buche.

Questa versione viene giocata con le regole descritte precedentemente, con la possibilità però di catturare solamente dalla fila anteriore.

Un giocatore può muovere semi singoli per iniziare una mossa e non è obbligatorio sceglierne una che provoca una cattura.

Alcuni riportano che la prima mossa del primo giocatore deve essere effettuata dalla fila interna, ma non credo sia obbligatorio, per lo meno non in tutte le varianti.

### Katra mpantsaka<sup>35</sup>

*Tavoliere:* 4x8.

*Pezzi:* 64 (32 per giocatore).

*Disposizione iniziale:* 2 semi per buca.

*Senso giro:* Orario e Antiorario a scelta del giocatore. Il senso di semina non può essere cambiato durante tutta la durata di una semina multipla.

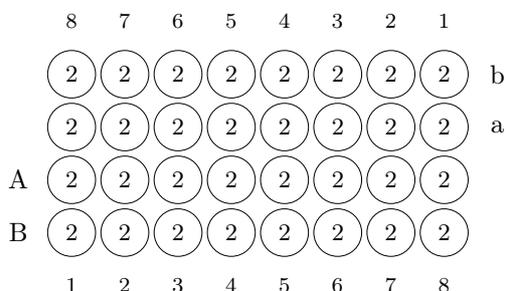


Figura 8 - Disposizione iniziale del Katro mpantsaka.

Questa versione viene descritta da Dandouau che riporta le regole di un katra mpantsaka (questa parola, che sembra conosciuta solo dalla testimonianza di Dandouau, può essere derivata dall'antica parola *tsaka* che significa "limite"), così chiamato perché la cattura dei semi è limitata alla prima fila dell'avversario. È giocato dal popolo Tanala.

Le regole sono identiche al *katro tsotra* descritto in precedenza, con la differenza che la cattura può avvenire dalla prima fila e anche dalla fila posteriore nel momento in cui la fila anteriore è completamente vuota.

Quando l'ultimo seme di una semina cade in una buca vuota, questa azione viene detta *mandri*, che significa dormire e il turno termina.

Dandouau riporta che "una semina può essere iniziata o finita sia nella fila posteriore che in quella anteriore. Alcuni giocatori, tuttavia, ritengono che, per quanto possibile, dovrebbe essere utilizzata per prima solo la fila anteriore. Il gioco termina quando uno dei due giocatori non ha più semi".

Il giocatore che ha catturato tutti i semi, vince la partita. Il perdente si dice che sia *kamo* (pigro).

Il sito *Mancala World* suggerisce regole che differiscono leggermente da quelle indicate da Dandouau:

- La semina di ogni turno deve iniziare dalla prima fila, anche con un seme singolo, salvo che la medesima sia vuota. In tal caso è possibile iniziare dalla fila posteriore. In questo però Dandouau è piuttosto chiaro: "il commence par n'importe quel trou de ses deux rangees<sup>36</sup>".

Questa variazione del regolamento viene indicato da *Mancala World* come una variante semplificata del gioco.

### Katra gorobaka<sup>37</sup>

*Tavoliere:* 4x5,4x8

*Pezzi:* 64 (32 per giocatore) nella variante 4x8

*Disposizione iniziale:* 2 semi per ogni buca.

*Senso giro:* Orario e Antiorario a scelta del giocatore.

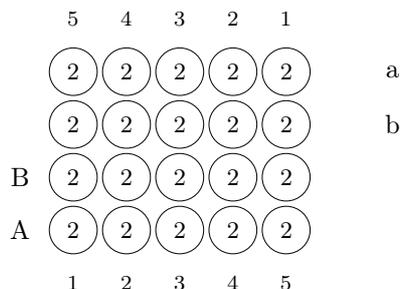


Figura 9 - Disposizione iniziale del Katra gorobaka.

<sup>34</sup>Alexander J. de Voogt, Distribution of mancala board games: a methodological inquiry, pag. 112

<sup>35</sup>André-Jean Dandouau, *Jeux Malgaches*. In Bulletin de l'Académie Malgache 1909; n. 7, pag. 92

<sup>36</sup>Ibid

<sup>37</sup>Ibidem, pag. 85

Questa versione viene descritta per la prima volta da Dandouau il quale riporta che *gorobaka* è un aggettivo che significa “attraversare da un lato all’altro, trafitto” perché la cattura nel campo avversario non è solo nella buca della fila interna come nel *Katra mpantsaka*, ma in tutte le buche della colonna in questione, compreso quindi la fila esterna dell’avversario. Tiennot<sup>38</sup> ipotizza che la modalità di cattura sia ispirata al Fanorona, che come sappiamo avviene per accostamento e allontanamento catturando nelle due direzioni contemporaneamente, che rappresenterebbero le due file avversarie.

La presa può essere effettuata anche se una delle due buche avversarie è vuota.

Una mossa può anche iniziare da una buca con un seme singolo. Il portale *Mancala World* cita una variante secondo cui, a detta di alcuni giocatori, non è invece possibile muovere da una buca contenente un singolo seme. Quindi una partita termina quando un giocatore ha solo buche vuote o buche che contengono solo un singolo seme come avviene anche nel Bao.

La direzione della semina non può essere cambiata durante una mossa.

Daoudouau e altri autori riportano che la prima mossa del primo giocatore deve essere effettuata dalla fila interna e successivamente, a partire dalla prima mossa del secondo giocatore, indifferentemente da una delle due file proprie.

Tiennot invece non menziona questa regola.

È evidente che il giocatore che inizia ha un netto vantaggio. Dandouau, consapevole di questo fatto, infatti osserva: “*Il giocatore che gioca per primo vince sempre la partita in due o al massimo tre colpi. Forse sarebbe possibile dimostrarlo matematicamente*”. Il modo migliore per un giocatore di iniziare una partita è quello di prendere i semi della quarta buca della sua prima fila. Se ha preso quelli alla sua destra, dovrebbe seminarli in senso orario, altrimenti dovrebbero essere seminati in senso antiorario se inizia dalla quarta buca alla sua sinistra. Al termine della semina del primo giocatore l’avversario ha solo tre file di buche occupate. Con nessuno di queste buche è possibile catturare come si può vedere dalla figura sotto.

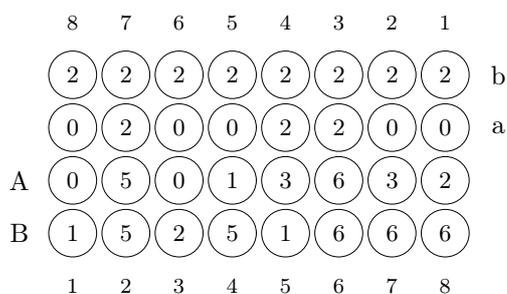


Figura 8 - Disposizione dei semi dopo la prima mossa. Dondouau 1909.

Il *Katra gorobaka* è giocato dal popolo Sakalava, che occupa la costa occidentale dell’isola da Toliara a sud a Sambirano a nord.

È conosciuto anche come *Katra borobaka*.

Tiennot riporta una versione giocata su tavoliere 4x5<sup>39</sup>.

### Katra (*Tanala*<sup>40</sup>)

*Tavoliere:* 4x6-10

*Pezzi:* 64 (32 per giocatore) nella variante 4x8.

*Disposizione iniziale:* 2 semi per ogni buca.

Senso giro: Orario e Antiorario a scelta del giocatore. Il senso di semina è determinato dalla prima mossa e non può essere cambiato durante tutta la durata della partita.

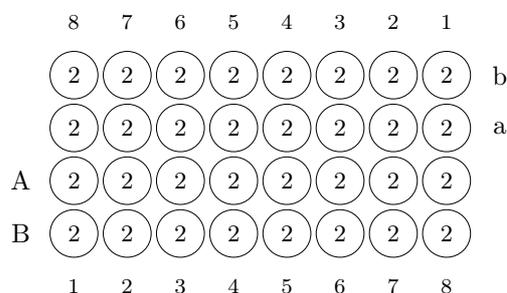


Figura 11 - Disposizione iniziale del *Katra* dei *Tanala*.

Questa versione viene descritta da Linton nel 1933 che lo descrive genericamente come *Katra*. Principalmente viene giocato dalle donne o dai ragazzi più grandi, mentre gli uomini si dedicano al gioco degli scacchi che loro chiamano *Samantsy*.

Contrariamente ad altre tribù non hanno un tavoliere su cui giocare ma solitamente scavano le buche direttamente nel terreno ed utilizzano dei grandi semi grigi come pezzi di gioco, che però, non crescendo sull’altipiano, le tribù importano dalla costa orientale.

La prima mossa consiste nel prelevare il contenuto di una buca qualsiasi, solitamente, come riporta Linton, viene scelta una buca della fila posteriore, e seminare verso destra o sinistra a scelta del giocatore. La direzione scelta però non potrà più essere modificata durante tutta la durata della partita.

Se la semina rispetta la regola R5 si cattura e il giocatore continua quindi la mossa con i semi fino a quando la mossa termina in una buca vuota e viene quindi costretto “a dormire” e la mossa passa al giocatore avversario.

Se la prima fila avversaria è vuota ed è possibile fare una cattura perché la semina termina nella fila interna, allora è possibile catturare dalla seconda fila.

<sup>38</sup>Luc Tiennot, *À la recherche de jeux de semailles de type solo à Madagascar*, pag. 20

<sup>39</sup>Luc Tiennot, *À la recherche de jeux de semailles de type solo à Madagascar*, Ethnologie et mathématiques, num. 29 - dicembre 2014, pag. 20

<sup>40</sup>Ralph Linton, *The Tanala - A hill tribe of Madagascar*. Field Museum of Natural History, 1933, pag. 261

Se i giocatori desiderano fare partite più brevi allora si accordano per permettere la cattura simultanea dalla prima e dalla seconda fila. Linton riporta che questa variante è conosciuta dal popolo Merina come *Katra Boaoaka* ma i Tanala non hanno un nome specifico per questa variante.

Il gioco continua fino a quando un giocatore o l'altro ha raccolto tutti i semi dal lato dell'avversario.

**Katro mandry dia homana**<sup>41</sup>

*Tavoliere:* 4x4, 4x5

*Pezzi:* 40 (20 per giocatore) nella variante 4x5

*Disposizione iniziale:* 2 semi per ogni buca

*Senso giro:* Orario e Antiorario a scelta del giocatore.

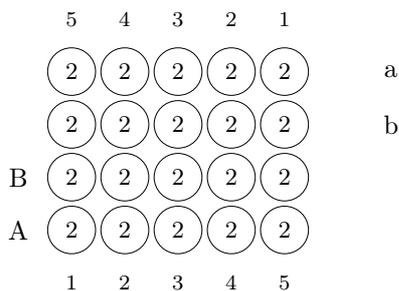


Figura 12 - Disposizione iniziale Katro mandry dia homana.

In questa variante descritta da Tiennot l'espressione "*mandry dia homana*" significa che quando la semina termina (mandry) in una buca vuota, invece di terminare la mossa, si "mangia" (*homana*), cioè si cattura e si raccoglie. Questo raccolto avviene come per il *katro gorobaka*, e naturalmente si continua a seminare, poiché tutto ciò che viene raccolto viene sempre immediatamente seminato.

La regola R5 per questa variante diventa quindi: R5 (mandry dia homana): se la buca in cui termina la semina è una buca vuota e si trova nella fila interna, il giocatore aggiunge tutti i semi delle buche non vuote del campo avversario che si trovano nella stessa colonna e si procede con una nuova semina elementare, con le stesse condizioni di R4.

Tiennot oltre al regolamento riporta anche un racconto che ha sentito durante lo svolgimento di una partita nel villaggio di Ilaka Centre nel comune di Soavina: "*In questo villaggio, c'erano due giovani che non facevano altro che giocare a Katro, non lavoravano, non mangiavano, erano così presi dal gioco del Katro da dimenticare ogni cosa. Uno di loro era soprannominato Ikala Katro.*"

*Sono morti giocando e sono stati sepolti su una collina a ovest del villaggio.*"

<sup>41</sup>Ibidem, pag. 23

<sup>42</sup>Luc Tiennot, *À la recherche de jeux de semailles de type solo à Madagascar, Ethnologie et mathématiques*, num. 29 - dicembre 2014, pag. 27

<sup>43</sup>Un piccolo gruppo etnico nel sud-est del Madagascar, fortemente influenzato dai commercianti arabi nei secoli passati. L'Antambahoaka è il gruppo etnico meno numeroso del Madagascar, che conta circa 50.000 individui nel 2013. Abitano in una piccola regione lungo la costa sud-orientale del Madagascar vicino a Mananjary e condividono le loro origini con il popolo parzialmente arabo degli Antaimoro, da cui il gruppo si divide nel 15° secolo sotto un leader di nome Ravalarivo.

<sup>44</sup>Alexander J. de Voogt, *Distribution of mancala board games: a methodological inquiry*, in: Board Game Study vol. 2, 1999

Naturalmente questa è una leggenda, come ne abbiamo visto per il Fanorona, costruite per dare al gioco un alone di sovrannaturale e di importante.

**Fanga**<sup>42</sup>

*Tavoliere:* 4x8.

*Pezzi:* 64 (32 per giocatore).

*Disposizione iniziale:* 2 semi in ogni buca.

*Senso giro:* Orario e Antiorario a scelta del giocatore.

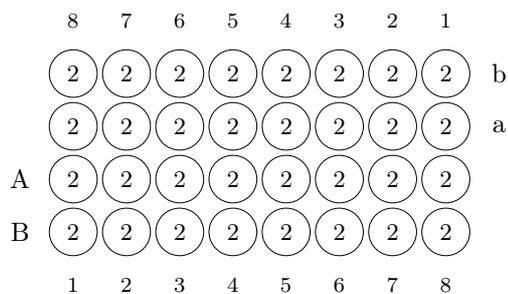


Figura 13 - Disposizione iniziale del Fanga.

Tiennot riporta questa variante, con il nome di Fanga, giocata in una piccola comunità di Antambahoaka<sup>43</sup>, nella foresta nel paese di Antaimoro, a un'ora a piedi da Ampasimanjeva. Nel suo studio riporta delle regole, così scrive, "*che sembrano corrispondere al gioco descritto sotto lo stesso nome da de Flacourt a metà del XVII secolo*". De Flacourt però riporta un gioco, che lui chiama *Fifangha*, molto più simile all'attuale Bao tanzaniano, con solo una parte di semi nella disposizione iniziale del gioco. La versione riportata da Tiennot invece, almeno nella sua disposizione iniziale, è identica al *Bao la Kiarabu* (la versione semplificata per principianti del Bao). Direi però che la disposizione iniziale, le regole di cattura e di semina, la rendono identica al *Katro tsotra*, con un tabellone di gioco di 4x8.

**Katra paika**<sup>44</sup>

*Tavoliere:* 4x6.

*Pezzi:* 48 (24 per giocatore)

*Disposizione iniziale:* 2 semi per ogni buca.

*Senso giro:* Orario e Antiorario a scelta del giocatore.

Questa variante viene descritta da A.J. de Voogt che la riscontra a Ambatolahiambotafotenina vicino a Ifanadiana, un comune del Madagascar situato nella regione di Vatovavy-Fitovinany, secondo il racconto di un abitante del luogo.

Questo informatore ha giocato questo gioco solo con sua madre e i propri figli. Suo padre non viveva con loro e non ha mai giocato con nessun altro. È una variante particolare con regole diverse da qualsiasi delle regole descritte in precedenza.

L'informatore ha insistito per prendere un seme dalla prima fila e depositarlo nella buca dove ha deciso di iniziare la prima mossa del gioco. La semina è identica agli altri Katra, ma le catture non vengono aggiunte alla propria buca, ma entrano nella prima buca dal lato da sinistra a destra o da destra a sinistra nel caso della mossa iniziale, mentre in tutti gli altri casi questi segnalini sono seminati dalla direzione da cui si è venuti (come nel Bao). Questo modo di distribuire i semi catturati nella prima fila è ben noto a Katra-be (e Bao).

I semi singoli vengono giocati solo se non ci sono altre possibilità. La partita è persa se la prima fila del giocatore è vuota.

Le varianti del gioco del Katra, abbiamo visto, si possono dividere, oltre che per il numero di buche per fila, anche per altre due grandi tipologie: quelle che iniziano il gioco con tutti i semi in campo (2 per ogni buca), che abbiamo descritto fino adesso, e quelle che iniziano con solo una piccola parte dei semi (12 o 20) che viene messa all'inizio della partita in alcune determinate buche. Gli altri semi vengono aggiunti uno dopo l'altro durante le successive mosse. Queste varianti sono le più complesse e solitamente giocate dagli esperti e dagli adulti.

Le varianti che abbiamo visto fino ad adesso sono del primo tipo; adesso analizzeremo quelle del secondo tipo.

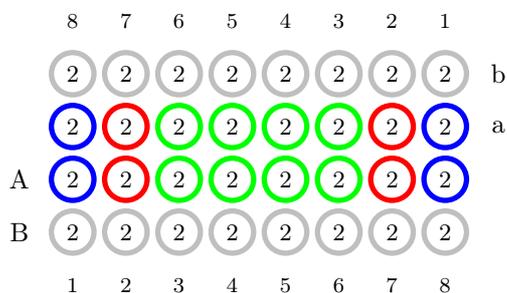
### Katra fandatsaka<sup>45</sup>

*Tavoliere:* 4x8.

*Pezzi:* 64 (32 per giocatore).

*Disposizione iniziale:* 1 seme nelle sei buche centrali della fila interna.

*Senso giro:* Orario e Antiorario a scelta del giocatore.



<sup>45</sup>Dandouau André-Jean, Jeux Malgaches. In: Bulletin de l'Académie Malgache, n. 7, 1909, pag. 82

<sup>46</sup>Étienne de Flacourt, *Histoire de la Grande Isle Madagascar*, annotata, argomentata e presentata da Claude Allibert, Karthala, 2007, Nota 2 a pag. 516

<sup>47</sup>Claude Allibert però, nelle note all'edizione del 2007 di Karthala, precisa: "La descrizione del gioco non è però nel manoscritto originale, ma solo la frase "le fangha est un jeu d'esprit, comme l'autre est d'adresse, il tient du jeu de dame et du triquetrac". È quindi evidente che la descrizione che ne è fatta in modo abbastanza preciso nel libro è fatta al ritorno in patria di Flacourt o da documenti perduti che aveva riportato."

<sup>48</sup>Dandouau André-Jean, Jeux Malgaches. In: Bulletin de l'Académie Malgache, n. 7, 1909, pag. 93

<sup>49</sup>Dandouau riporta invece: "Probabilmente da tsibongy, un buco naturale nel terreno". Riporta inoltre 'Chibon' e non 'Chibow'. Dandouau André-Jean, Jeux Malgaches. In: Bulletin de l'Académie Malgache, n. 7, 1909, pag. 83

<sup>50</sup>Ibid 13

Figura 14 - Tavoliere del Fifangha

Il nome *fandatsaka* sembra essere riportato solamente nell'articolo di Dandouau e proviene dalla radice *latsaka* che significa "cadere", per il fatto che il giocatore al suo turno fa cadere un nuovo seme nella buca prescelta per la mossa. È stato presentato per la prima volta da de Flacourt con il nome di *Fifangha*<sup>46</sup>, che osservò il gioco tra i Sakalava nel nord-ovest del Madagascar nel 1658<sup>47</sup>. Nel 1909, le regole complete furono date da André-Jean Dandouau<sup>48</sup>.

Prima di vedere le regole però riporto la descrizione che de Flacourt dà del tavoliere di gioco (vedi figura 14): "I primi fori o case segnati con A, sono i primi Chibou (da kibo che significa ventre)<sup>49</sup>, che sono quattro (nel disegno in colore blu). I fori contrassegnati con la B sono i secondi Chibou, che sono anche questi quattro (contrassegnati con il colore rosso). Quelli contrassegnati con la D sono le case posteriori o esterne che sono sedici" (nel disegno di colore nero). La distinzione precisa di queste buche è fondamentale per lo svolgimento del gioco, in particolare per le catture. Le quattro buche centrali di colore verde non hanno caratteristiche particolari se non quella di essere nella fila interna del giocatore, nelle quali quindi è possibile catturare, e che rientrano, insieme alle buche B, nella disposizione iniziale del gioco.

Vediamo adesso le regole riportate da de Flacourt, successivamente descritte definitivamente da A.J. Dandouau nel 1909<sup>50</sup> che, come già accennato, sono identiche a quelle attuali del Bao; si ipotizza infatti che il gioco sia proprio un antenato di questo.

Dopo la disposizione iniziale, che ricordiamo è di 1 seme in ognuna delle sei buche centrali, con i restanti semi che saranno depositi fuori dal tabellone di gioco in un granaio, i giocatori si alternano nella mossa che consiste nelle seguenti fasi:

1. Il primo giocatore preleva un seme dal granaio e lo deposita in una buca della sua fila centrale contenente almeno un seme.
2. Cattura il seme dalla buca opposta avversaria e lo deposita a scelta in una delle prime buche (Chibou) della sua fila interna (contrassegnate con 'A'). Se la cattura però è effettuata dal secondo chibou di destra deve depositare il seme catturato nel primo chibou di destra. Ugualmente se la cattura avviene nel chibou di sinistra il seme catturato è depositato nel primo chibou di sinistra.

3. Se anche la buca corrispondente al primo chibou avversario contiene un seme, si cattura anche quello e lo si deposita nel proprio primo chibou.
4. Si prendono quindi tutti i semi contenuti nel primo chibou e si seminano verso l'altro lato della fila interna iniziando a depositare il seme nel secondo chibou e proseguendo nella buca immediatamente successiva fino a che terminano i semi da seminare.
5. Se l'ultimo seme cade in una buca vuota, la semina termina e il turno passa all'avversario. Se invece il seme cade in una buca della prima fila già contenente semi, possono presentarsi due casi:
  - (a) La corrispondente buca nella prima fila dell'avversario è vuota;
  - (b) La corrispondente buca nella prima fila dell'avversario NON è vuota.
6. Se la buca avversaria è vuota, il giocatore prende i semi che si trovano nella sua buca, più quello appena aggiunto, e li distribuisce a partire dalla buca successiva continuando nella stessa direzione. Quando raggiunge la fine della sua prima fila, continua nella fila posteriore senza cambiare la direzione del movimento, e gioca fino a quando il suo ultimo seme cade in una buca vuota come per la regola R2.
7. Se la buca non è vuota, il giocatore non prende i propri semi, ma cattura quelli che si trovano nella corrispondente buca della prima fila dell'avversario e li distribuisce ricominciando sempre dalla prima buca della sua prima fila, prima buca a destra o prima buca a sinistra a seconda dei casi, rispettando lo stesso senso della semina precedente. Se, per esempio, partendo dalla prima buca a sinistra, deposita i semi nella seconda, terza, quarta, quinta o sesta buca, distribuisce i semi presi dall'avversario ricominciando dalla prima buca a sinistra. Non cambia la direzione del suo movimento e va sempre da sinistra a destra. Ma se, partendo dalla stessa buca, termina la sua distribuzione nella settima o ottava buca, cioè nella prima o seconda buca da destra (i due chibou), distribuisce i semi che prende partendo dalla prima buca a destra, cambiando così la direzione del suo movimento, cioè andando, questa volta, da destra a sinistra. Questa nuova distribuzione può portare a nuovi semi che saranno catturati all'avversario. Quindi, come nel Bao, se una cattura avviene nelle quattro buche centrali (quelle di colore verde) la semina avviene nello stesso senso ricominciando dalla prima buca da cui era iniziata la semina precedente. Se invece la successiva cattura avviene in una delle due buche all'estremità della prima fila, le due chibou, la semina avviene dallo stesso lato in cui si trovano le due chibou; questo può comportare un cambio di senso di semina durante la stessa mossa.
8. Se i semi catturati sono molto numerosi, dopo averne messo uno in ciascuno dei fori della fila anteriore, si prosegue la semina nelle buche della fila posteriore per tornare, se necessario, alla fila anteriore, continuando sempre lo stesso movimento circolare, lo stesso senso, orario o antiorario.
9. In sintesi: quando un giocatore, nel corso di una semina, cattura i semi dall'avversario, li distribuisce dalla prima fila, tornando sempre all'origine del suo movimento, purché la cattura sia effettuata nelle prime sei buche in quella direzione. Se avviene nelle ultime due, il movimento cambia direzione e ha inizio dalla prima buca sul lato opposto. Se ci sono molti semi, la distribuzione continua nella fila posteriore e, se necessario, ritorna in prima fila.
10. Una regola fondamentale è che se è possibile effettuare una cattura si è obbligati a effettuarla. Quindi non possiamo effettuare una mossa diversa da una cattura se è possibile anche se tale mossa ci porta ad una posizione sfavorevole.
11. Quando, nelle prime file, le buche del giocatore attivo corrispondono a buche vuote dell'avversario, non ci può essere, ovviamente, nessuna cattura di semi. Il giocatore effettua quindi una semina semplice, detta *fotsiny* (gioca "in bianco"). Fa cadere un *fandatsaka* (un seme) in una delle sue buche con almeno un seme e li semina dalla buca successiva in una direzione a scelta. In questo caso, non essendoci una cattura, anche nel caso la semina avvenga in uno dei due chibou, questi non influenzano il senso di semina e quindi il giocatore può eseguire la semina anche in direzione della sua fila esterna, seminando, per esempio, verso destra dal chibou di destra.
12. Durante tutta questa mossa però, non si possono catturare semi dall'avversario. Si muovono semplicemente i propri semi fino a quando l'ultimo non cade in una buca vuota, il che porta alla fine del proprio turno. In altre parole: indipendentemente dalla durata della mossa, se non vengono catturati semi all'inizio della stessa (deposito del seme dal granaio), non si possono effettuare catture nella prosecuzione della mossa anche se si verificasse una condizione in cui la semina termina in una buca con quella opposta avversaria piena. Pertanto finché il giocatore effettua mosse *fotsiny* non ci possono essere catture.
13. Quando non ci sono più semi nel deposito, il gioco continua nel modo seguente: il giocatore prende i semi che si trovano in una delle sue

buche e li distribuisce in una qualsiasi direzione. La sua mossa dovrebbe iniziare preferibilmente dalla prima fila, ma può anche iniziare dalla seconda fila. Tuttavia, come nella prima fase, la prima semina deve terminare in modo da effettuare una cattura se questa è possibile. Altrimenti il giocatore gioca fotsiny, e non ci possono essere prese per tutta la durata del tiro.

14. Se la mossa termina con una cattura si devono rispettare le regole come nella prima fase, iniziando a seminare i semi catturati da una dei due chibou esterni della prima fila, seguendo il senso di semina della mossa in corso.
15. Finché ci sono semi nel deposito, tutte le mosse devono iniziare dalla prima fila. Non possono mai iniziare dalla seconda fila, anche se potrebbero terminare lì con una cattura.
16. Quando il deposito è vuoto, un giocatore può iniziare il suo tiro solo da una buca contenente almeno due semi: un singolo seme non si muove mai all'inizio della mossa.
17. Può accadere che una delle buche contenga un numero sufficiente di semi per fare più di un giro completo (almeno 17 semi). Distribuendoli la prima fila è completamente riempita. Se l'ultimo seme cade in una buca di questa fila di fronte ad una buca piena dell'avversario, i semi dell'avversario vengono catturati e distribuiti.
18. Il gioco termina quando tutti i semi nella prima fila dell'avversario vengono catturati, indipendentemente dal numero di semi rimasti nella fila posteriore o nel deposito. Questa situazione viene detta localmente *camou* che significa pigro. Il gioco termina anche quando, con il deposito vuoto, tutte le buche dell'avversario contengono un solo seme, perché una mossa non può iniziare da una buca contenente un singolo seme.

Come abbiamo visto le regole sono simili a quelle del Bao con le seguenti differenze, oltre naturalmente la disposizione iniziale:

- Non ci sono le *nyumba* (casa) e, quindi, nessuna delle regole ad esse associate che rendono il Bao la Kiswahili un gioco così difficile da imparare.
- È consentita la cattura con la semina da una buca che contiene più di 16 semi.
- È consentito svuotare la prima fila, ma si perde il gioco.
- Non esiste una regola di *takasia*.

<sup>51</sup> Claude Allibert, nella sua edizione annotata del testo di de Flacourt specifica però che probabilmente il termine ha una traduzione errata e si deve intendere invece "*Mamohitsa raha*" (per mescolare le cose) come segnalato da Grandidier e altri e che probabilmente de Flacourt intendeva invece *mameno-atrika*. Il sito Mancala World riporta che il termine corrisponde a *Utitiri* del Bao, una particolare tecnica di attacco, con il significato di 'riempire quelle vuote'.

<sup>52</sup> Dandouau André-Jean, *Jeux Malgaches*. In: Bulletin de l'Académie Malgache, n. 7, 1909, pag. 96

Dalla descrizione di de Flacourt però si deduce una differenza nella prima mossa del primo giocatore, che però non viene riportata da nessun altro autore: "*Il primo giocatore quindi prende un seme, chiamato bassy, da una delle caselle centrali (contrassegnate con la lettera 'C' - ndt) e lo deposita in uno dei secondi due chibou (contrassegnate con la lettera 'B' - ndt) che sono dalla sua parte, e cattura il bassy nella buca opposta a quella in cui ha messo il suo bassy e lo porta in uno dei primi due chibou che sono dalla sua parte. L'altro giocatore ha un bassy in mano e lo mette in uno dei due chibou, o una delle quattro case centrali che sono sul suo lato e prende il bassy dalla casa opposta e lo porta a uno dei primi due chibou che sono dalla sua parte.*"

Ribadisco che questa regola relativa all'inizio del gioco è riportata solamente da de Flacourt. Nessun altro testo o fonte consultata fa riferimento a questa regola particolare. Non so quindi se considerarla una svista degli autori successivi a de Flacourt oppure una particolare variazione locale riscontrata dallo stesso, regola che però è presente anche in altri giochi di mancala. O forse è meglio dire che anche altre varianti prevedono una mossa obbligata per il primo giocatore. La riporto per completezza di informazione.

De Flacourt riporta anche un'altra regola particolare, anche questa non citata da nessun'altra fonte. Tale regola permette al giocatore di poter effettuare una presa anche se non ha catture dirette possibili. La mossa è detta *Mamoucatsrha*<sup>51</sup>. La regola è descritta così: "*ma se le buche opposte a quelle in cui hai dei bassy, sono vuote, e le altre buche del vostro avversario che non sono opposte alle vostre che sono piene, sono piene, potete fare una Mamoucatsrha: così puoi portare un bassy da una delle tue buche piene, e prendi, con quello che hai messo lì, tutti i bassy che sono lì.*"

In pratica, nella situazione descritta sopra, in cui non ci sono catture dirette, si può depositare un seme dal deposito in una buca vuota opposta a quella avversaria dalla quale è possibile effettuare una cattura, e poi si prende un altro seme da una delle nostre buche con più di un seme e si deposita insieme a quello appena messo dal granaio. A questo punto si catturano i semi avversari e si procede con una semina come per una cattura normale.

### Katra be<sup>52</sup>

*Tavoliere:* 4x8.

*Pezzi:* 64 (32 per giocatore) .

*Disposizione iniziale:* 3 semi nella buca A5, 2 semi nella buca A5 e A6 della fila interna. 3 semi nella buca B5 della fila esterna. I restanti semi sono lasciati nel granaio e vengono immessi in gioco nella prima fase.

*Senso giro:* Orario e Antiorario a scelta del giocatore.

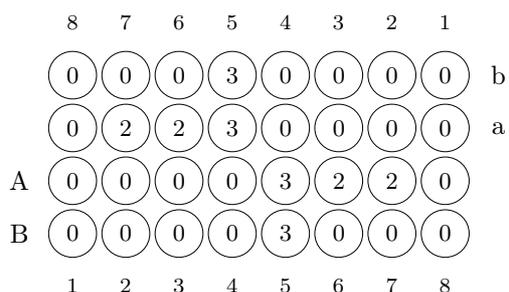


Figura 15 - Disposizione iniziale del Katra be

Il *Katra be* (a volte scritto con un trattino: *Katra-be*), è giocato principalmente su tutta la costa nord-occidentale, probabilmente per l'influenza avuta dai paesi africani confinanti in cui si gioca il Bao, al quale è molto simile nella disposizione iniziale e nel regolamento. *Katra be* significa 'Grande Katra' che fa ben comprendere la complessità del gioco.

Noto anche come *Katra Sakalava*, è la variante *Katra* più impegnativa giocata dai Sakalava nel Madagascar nord-occidentale. La terminologia e le regole sono molto simili al *Katra Fandatsaka* ad eccezione del *rova* (simile alla *nyumba* del Bao) ed alla disposizione iniziale.

Il gioco è stato descritto per la prima volta da André-Jean Dandouau nel 1909. Nel 1999, il gioco è stato brevemente descritto da J. de Voogt che ha affermato che è quasi identico al Bao giocato a Zanzibar conosciuto come Bao la Kiswahili.

Le due buche contenenti tre semi nella disposizione iniziale sono chiamate *Rova* e hanno proprietà speciali che ricordano la *nyumba* del Bao la Kiswahili.

Queste le differenze con le regole del Bao e del *Katra fandatsaka*:

- È consentito iniziare o continuare una mossa dal *rova* della prima fila in entrambe le fasi del gioco.
- Se il contenuto della *rova* interna viene seminato, tutto il suo contenuto più il contenuto della *rova* esterna vengono seminati.
- Una mossa non può mai iniziare dal *rova* della fila posteriore, né può continuare da lì, ma deve fermarsi.
- Una *rova* non può mai essere ricostruita una volta che è stata distrutta da una semina.
- Se vengono catturati i contenuti della *rova* interna, vengono catturati anche i semi nella *rova* esterna.

- È consentita la cattura da una semina iniziata da una buca che contiene più di 16 semi.
- È consentito svuotare la prima fila, ma si perde il gioco.
- Inizialmente non esisteva una regola di *takasia*. De Voogt, tuttavia, menziona la regola e afferma che differisce da Bao come segue: "Takasia della casa è possibile".

Il Madagascar, come abbiamo visto, è una nazione molto particolare, con una fauna e una flora unici nel suo genere. Il suo isolamento ha determinato una varietà difficile da trovare in altri luoghi.

Poteva quindi il Madagascar non distinguersi anche nei giochi? Di seguito descrivo una variante particolare di *mancala*, prerogativa appunto del Madagascar, che si gioca su un tavoliere con 6 file di buche: il *Katro*.

Questa variante, segnalata per la prima volta da J. de Voogt è l'unica conosciuta nel genere dei *mancala* con sei file di buche.

### Katro<sup>53</sup>

*Tavoliere:* 6x6.

*Pezzi:* 72 (36 per giocatore).

*Disposizione iniziale:* 2 semi in ogni buca.

*Senso giro:* Bustrofedico<sup>54</sup>

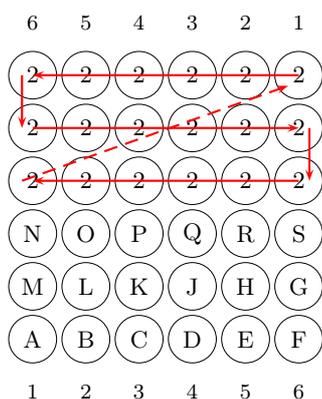
*Tipo semina:* staffetta.

Il *Katro* è un *mancala* con molte peculiarità, ad iniziare dalla dimensione che è di 6 file di 6 buche, giocato nella provincia di Fianarantsoa. Ha dimensioni insolite per un *mancala* ed è l'unico con sei file di buche. È fra i più impegnativi della famiglia dei *katra malgasci*.

È giocato dai Betsileo ed ha una semina unica nel suo genere, che viene chiamata *bustrofedica* (come il tipo di scrittura), cioè dalla fila esterna verso quella mediana e quindi verso la prima fila. È una semina che non ha una direzione "fissa" ma procede in un senso fino all'ultima buca di una fila e poi prosegue nel senso opposto nella fila successiva con un movimento a zig-zag. Una volta superata la prima fila il movimento ritorna alla fila posteriore attraversando il tavoliere ma non entrando nella fila interna, secondo lo schema ABCDEF GHJKLM NOPQRS ABCD oppure BA-MLKJHG SRQPON FED ecc.

<sup>53</sup>Alexander J. De Voogt, *Distribution of mancala board games: a methodological inquiry*. In: Board Game Studies, vol. 2, 1999

<sup>54</sup>È così denominata la scrittura, che si ha in alcune iscrizioni antiche (greche, italiche, latine), nelle quali la direzione cambia da riga a riga, cioè da sinistra a destra, poi da destra a sinistra, e così via, come si volgono i buoi che arano. La semina di questa variante ricorda appunto questo tipo di scrittura che si alterna nel senso nelle varie file di buche.



All'inizio del gioco, due semi o pietre vengono piazzati in ogni buca. Ciascun giocatore controlla le 3 file più vicine a sé.

Al proprio turno, il giocatore sceglie una buca non vuota della fila più esterna e preleva tutti i semi contenuti e inizia una semina, confinata alle proprie file, che può procedere in una delle due direzioni. È possibile anche iniziare con una buca contenente un singolo seme. I giocatori sono obbligati a iniziare la mossa dalla fila posteriore, a meno che questa non sia vuota, nel qual caso possono muovere dalla fila mediana o se anche questa fila è vuota è consentito muovere dalla fila interna.

La cattura è possibile dalla prima fila dell'avversario a meno che non sia completamente vuota, nel qual caso si può catturare dalla fila interna. Se anche la fila interna è vuota, si può catturare dalla fila posteriore.

Se c'è un solo seme su un lato della tavola, allora è permesso catturare con una mossa dalla fila interna alla prima fila (e prima ancora: dal retro alla fila interna) senza procedere con una semina bustrofedica. Il seme che viene mosso alla prima fila in questo modo si aggiunge a quello catturato e si procede con la semina normale dalla buca successiva a quella catturata.

Ai giocatori non è permesso passare una mossa.

Il gioco termina quando un giocatore non ha mosse.

Il sito Mancala World riporta che il giocatore che ha mosso per ultimo è dichiarato vincitore, mentre A.J. de Voogt, nel suo studio, non riporta un tipo di vittoria specifico ma dichiara che le regole del gioco sono simili a quelle del Katra dove la vittoria è del giocatore che ha catturato più semi, come per la quasi totalità dei mancala. Non so quindi quale dei due sia la regola corretta ma propendo per la seconda.

### Katro bevhoka

*Tavoliere:* 4X8.

*Pezzi:* 64 (32 per giocatore).

*Disposizione iniziale:* 2 semi in ogni buca.

*Senso giro:* Orario e Antiorario a scelta del giocatore.

Questa variante l'ho scovata su un blog malgascio che ho molto personalmente tradotto con l'aiuto dei

traduttori online. Non posso pertanto affermare che le regole siano corrette.

Il gioco si svolge come tutti gli altri Katra ma, ad inizio partita, ogni giocatore sceglie una buca del proprio campo, presumibilmente della prima fila, dalla quale è vietato catturare.

Il gioco prosegue con le modalità consuete e alla fine della partita il giocatore che ha più semi in questa buca è il vincitore.

Questo regolamento potrebbe essere corretto perché altre varianti di mancala (solitamente a 2 file), prevedono il deposito di un seme nel proprio granaio durante la semina. Oppure come nel *Toguz kumalak* dove durante il gioco si può formare una buca (il *Tuz*) non catturabile e dove i semi depositati durante la semina vengono automaticamente aggiunti a quelli catturati.

Al termine della partita i semi contenuti vengono aggiunti a quelli catturati.

Se poi consideriamo che bevhoka dovrebbe significare incinta, ma il condizionale è d'obbligo, il regolamento che ho tradotto ha ancora più senso.



Termina qui il viaggio fra le regole dei Katra anche se il lavoro non è sicuramente terminato. Molti altri studi dovrebbero essere fatti per scoprire a fondo le regole e le altre varianti del gioco e per approfondire quelli già fatti.

Ho trovato infatti altri nomi nei vari testi ma nessuno di questi è spiegato dettagliatamente, come ad esempio de Voogt che cita un Katra Kroba del quale però non dà spiegazione delle regole, oppure Katro soavaly del quale non ho trovato regole se non in brevi descrizioni in malgascio, che non so tradurre! Altri, dei quali ho trovato solamente il nome, sono: Katra homana-ivoho, Katra kihanta e Katro bara, e alcune citate da Dandouau<sup>55</sup> delle quali non dà spiegazioni dei regolamenti: *Katra apikina* o *atsipina*, *Katra fanenjiaka* o *Katra-olo-may*, *Katra homanivoho*, *Katra masombika*.

Come anche dichiarato da Tiennot nel suo studio, l'influenza occidentale ha iniziato a far entrare nelle famiglie, anche se povere, i giochi elettronici e di conseguenza quelli tradizionali vengono dimenticati, e giocati dai bambini più piccoli o nei paesi più interni dove ancora l'elettricità è scarsa. C'è quindi il pericolo che alcuni di questi giochi, per esempio il katro 6x6, scarsamente conosciuti, vadano persi definitivamente.

Una recensione precisa è quindi necessaria e urgente per questi giochi secolari, e forse millenari, che

<sup>55</sup> Dandouau André-Jean, Jeux Malgaches. In: Bulletin de l'Académie Malgache, n. 7, 1909, pag. 9

rischiano di essere dimenticati, complice anche il fatto che sono spesso giocati con mezzi di fortuna.



Con questo concludo questo articolo sui regolamenti dei Katra. Nel prossimo episodio alcune leggende legate al gioco e alla cultura malgascia.

### Le leggende (terza parte)

Nella Grande Isola Rossa il folclore abbonda, con una ricca tradizione letteraria orale dove poesie epiche, racconti storici, racconti mitologici e leggende sono stati tramandati di generazione in generazione con il passaparola, trasmessi attraverso la narrazione (*angano*<sup>56</sup>, “storia”), in particolare l’epica di *Andriambahoaka*<sup>57</sup>, e il ciclo di *Ibonia*. La sua oratoria è una delle principali tradizioni artistiche dell’isola, espressa nelle forme di conservazione dell’*Hainteny* (poesia), del *kabary* (discorso pubblico) e dell’*ohabolana* (pro-verbi).

In tutti questi racconti si trovano miti sull’origine degli esseri umani e della morte, leggende su giganti che hanno lasciato orme nelle pietre che possono essere viste ancora oggi, e storie popolari di eroi deformati e poco promettenti che hanno compiuto atti eroici e sono riusciti dove altri hanno fallito. C’è una coppia di imbroglioni che cooperano l’un l’altro nel truffare tutti gli altri, ci sono innumerevoli proverbi, oltre seimila. Ci sono indovinelli, che forniscono un modello dialogico per generi più grandi come la poesia e l’oratoria. Ci sono alcune delle più belle poesie popolari al mondo, ci sono canti e formule verbali. Danza, teatro, musica, architettura popolare e la famosa scultura tombale. C’è la divinazione e la religione popolare. Il Madagascar è un paese ricco di tradizioni. Tutte queste cose sono indissolubilmente legate da una fitta ragnatela di collegamenti, un filo invisibile che le lega una all’altra e che influenzano la vita dei malgasci.

I miti del Madagascar provengono da *Zanahary* (Dio). Quando *Zanahary* creò le persone dalla polvere, creò anche le storie che avrebbero aiutato la gente a capire la vita. Un tipo di storia, gli *Angano*, che egli ha creato è stato il racconto della vita

quotidiana, la vita sociale del popolo. Questi racconti sono stati raccontati dagli anziani, e in seguito raccontati dagli studiosi e dai linguisti. Lo scopo di questi racconti è quello di educare il popolo: mostrare loro come rispettare la struttura sociale, mostrare alle donne come comportarsi nella vita della famiglia, descrivere chi è responsabile del lavoro domestico e dire alle donne come devono obbedire. Queste storie sono raccontate in modo che le persone sappiano come i bambini debbano parlare ai loro anziani, o come i bambini debbano parlare prima delle donne, o quando le donne possono parlare. C’è un detto in Madagascar, *ny zaza am-behi-vavy*, “i bambini e le donne”, che mostra l’importanza dell’ordine sociale. Ma questo ordine sociale non è così rigido in Madagascar come potrebbe essere in Occidente. Per esempio, il re, *Andrianampoinimerina*, è stato messo sul trono dalla nonna. In Occidente, il re viene scelto dal successivo erede maschile al trono, a meno che il re non lasci un figlio, allora il trono va alla Regina. Ma fino al XIX secolo, il re è stato scelto dalla nonna, che era l’ordine sociale per quel periodo e raccontata nelle storie sul re.

Ci sono anche altre storie, come le origini di alcuni fatti. I racconti conosciuti come *Arira*, sugli animali, ricordano, per esempio, perché i cani inseguono i gatti. Le storie raccontano come i cani ricordano ciò che i gatti hanno fatto per tradirli, e ancora oggi li inseguono con rabbia. Ci sono i *Tantara*, leggende su creature intelligenti, come “*Ikely Mahitisy*”, il ragazzino che è un imbroglione. Lui è molto intelligente, e se qualcuno fa qualcosa per lui, trova un modo per ricompensarli. È invisibile alla gente, ma sa che è lì per ricordargli come comportarsi. Può manipolarli, e riesce sempre a scappare con i suoi trucchi. Alcune storie raccontano le origini dei nomi delle tribù o dei villaggi. Per esempio, *Masikoro* è un nome dato alla gente dell’interno meridionale che sono agricoltori. Le loro storie sono sugli spiriti dei campi di grano e le risaie. Ma le storie dei loro vicini, i *Vezo*, che vivono sulla costa sud-occidentale, sono sul mare, perché i *Vezo* sono pescatori marittimi. Queste storie raccontano le origini del perché le persone pescano o piantano le colture dei campi. Molte storie sono per mostrare come le persone devono rispettare ciò che chiamano *Fihavanana*, relazioni di sangue o amicizie strette, amici che sono come la famiglia e raccontano i nostri ruoli nella società. A volte l’oratore alle circoncisioni e alle esumazioni dirà storie anche sulla *Fihavanana*. Molti dicono che le storie sono un ostacolo alla politica della modernizzazione, e forse è vero che la modernizzazione può significare eliminare i miti e le storie della tradizione orale. Ma è la tradi-

<sup>56</sup>Tra i malgasci, anche se i racconti (*angano*, *tapasiry* ...) sono riconosciuti come menzogne, sono, in generale, un pretesto per imparare lezioni di vita. Mentre alcuni racconti fanno largo uso del meraviglioso e del magico, altri sono al limite del reale, tanto che i Merina (una popolazione originaria della regione di Tananarive) preferiscono classificarli tra i *lovan-tsofina tantara*, “storie ereditate dalle orecchie”, o semplicemente *tantara*, “storie”, come a dire che contengono un elemento di verità guidata dagli eventi. I narratori concludono sempre le loro storie con formule stereotipate; sul lato occidentale dell’isola, dicono: “*Tsy zaho ro mavandy, fa n’olobe taloha*” (Non sono io che mento, ma la gente del passato); nella regione di Tananarive, la capitale, concludono così: “*Angano, angano; arira, arira: izaho mpitantara, ianareo mpitsetsitra*” (È un racconto, solo un racconto; è una sciocchezza, solo una sciocchezza: io racconto, tu ascolti).

<sup>57</sup>*Andriambahomanana*, è un essere di cui si racconta nella mitologia dei popoli del Madagascar.

zione orale che contribuisce a rendere l'armonia della vita.

Come abbiamo detto tutto nel Madagascar è collegato e quindi anche i giochi di questo paese sono collegati con gli usi e i costumi dei suoi abitanti. Così ci sono leggende in cui i protagonisti giocano a Fanorona o a Katra o usano questi giochi per battere gli avversari con l'astuzia. Molto più spesso per il Fanorona, considerato il gioco nazionale, ma alcune ne esistono anche per il Katra. Oppure, a volte, i due giochi si confondono e sono interscambiabili a seconda della versione della leggenda e di chi la racconta. Così i giochi entrano nelle favole e nelle leggende, nella creazione dell'uomo, nelle sue sfide con esseri superiori, come un'arma per abbattere il nemico con l'astuzia. I giochi fanno parte delle cerimonie più importanti o addirittura, per il Fanorona, come mezzo per prevedere il destino di un uomo o del Madagascar intero. I giochi sono parte della vita e si mescolano con questa e con le tradizioni, con il quotidiano, in quella fitta ragnatela di interconnessioni in cui tutto è legato e connesso, dall'origine dell'uomo ai giorni di oggi.

Adesso ne vediamo alcune, quelle che sono riuscito a scovare.

## L'ascesa del cielo

(Leggenda Bara 1913-15)

*“In principio il cielo e la terra erano una cosa sola. Andriananahary (il Dio creatore) viveva con l'uomo e gli altri animali.*

*A quel tempo, tutti potevano conversare familiarmente con Andriananahary sulle condizioni della loro vita, e potevano chiedergli di apportare i miglioramenti necessari.*

*Ma un giorno Andriananahary [...] disse agli animali riuniti: “Volete che rimanga tra di voi, o preferite essere liberi di fare ciò che volete senza di me vicino?” Tutti gli dissero che poteva andarsene; erano capaci di superare le difficoltà senza di lui, se avessero avuto tutto il necessario per vivere.*

*Andriananahary accettò quello che volevano e separò il cielo dalla terra. Immediatamente il cielo si alzò, portando con sé Andriananahary.*

*Quando raggiunse una certa altezza, Andriananahary disse agli animali rimasti sulla terra di raggrupparsi in un'immensa pianura. Essi obbedirono. Quindi ordinò loro di scavare molte buche a distanza uguale l'una dall'altra, in due linee parallele. In ciascuna delle buche della prima fila, disse loro di mettere diversi cibi: foraggio, semi, carne, pesce, frutta, foglie, tuberi, tutto il necessario per vivere. Nelle buche della seconda fila gli fece mettere tutto il necessario per coprirsi e dei vestiti: pelli in una, piume in un'altra, lana nella terza, lamba nella quarta, e così via. Quindi ordinò ad ogni animale di scegliere il proprio cibo e i vestiti da indossare. Gli animali si*

*schierarono: il bue scelse il foraggio e la pelle, l'uccello i semi e le piume, la pecora l'erba e la lana, la tartaruga il cactus, ognuno secondo il proprio gusto e le proprie esigenze.*

*Quando fu il turno dell'uomo, era rimasto solo grano e pesce. Si accontentò di accettare ciò che gli era toccato come cibo, ma chiese immediatamente la lamba come vestiario. Dio gli concesse questo favore.*

*Quando ciascuno degli animali fu in possesso di ciò che doveva avere per la vita e per il riparo, Andriananahary parlò loro: “Ora che avete ottenuto tutto ciò che volevate, vi lascerò e andrò via per sempre. Non mi vedrete più e non potrete parlarvi di cose di cui avete bisogno o chiedermi di cambiare il vostro tipo di vita. Una volta che ognuno di voi ha scelto, non posso cambiare nulla.”*

*“Ecco cosa ho deciso per voi: Rimarrete sempre come siete oggi. I vostri discendenti vi assomiglieranno. Avranno cibo e vestiti proprio come i vostri. Quanto all'uomo, essendo il più intelligente e forte degli altri animali, sarà il vostro padrone, e potrà parlare. Tutti gli animali saranno sotto di lui, e lui potrà farne uso a suo piacimento. Gli do anche il diritto di uccidere chiunque cerchi di disobbedire a lui. Inoltre, per distinguerlo, non indosserà i vestiti come gli altri animali. Userà la sua abilità per realizzare abiti variegati in diversi colori e per migliorare la sua dieta. Ho parlato”.*

*Con quelle parole il cielo si alzò molto in alto nell'aria e Andriananahary scomparve dalla loro vista. Ognuno andò per la sua strada per cercare di guadagnarsi da vivere secondo i suoi desideri e la sua natura.*

*Da allora, Andriananahary non ha mai più prestato alcuna attenzione a ciò che gli uomini o gli animali hanno detto o fatto, e nessuno lo ha più visto.*

*Gli animali non dovrebbero lamentarsi delle dure condizioni di vita, poiché hanno scelto liberamente il loro tipo di vita. Anche l'uomo non ha nulla da dire su questo, avendo ricevuto il titolo di re degli animali e il dono della parola<sup>58</sup>”.*

Lee Haring nel suo libro riporta che *“in questo racconto possiamo quasi dire che Dio stia giocando con gli esseri umani, sistemando le buche, dalle quali scegliere il cibo e il vestiario, come quelle di un gigantesco tavolo da gioco; gli alimenti e i vestiti sono disposti come i semi usati nel gioco del katra, che gli animali e gli uomini scelgono per muoversi nella vita come nel gioco”<sup>59</sup>.*

Sempre Lee Haring in un altro testo<sup>60</sup> riporta che questa leggenda, nello specifico un Tantara, che significa storie vere, antiche o preistoriche, *“dopo che il creatore dà alle sue creature tutto ciò di cui hanno bisogno, segna a terra il primo gioco di katra”*, identificando la leggenda come quella della nascita del gioco.

<sup>58</sup>Camille Le Barbier, Contes et legendes, pagg. 129-31

<sup>59</sup>Lee Haring, Stars and keys, pag.27

<sup>60</sup>Lee Haring, Indian Ocean Folktales: Madagascar, Comoros, Mauritius, Reunion, Seychelle, pag. 13

## Rabeniomby e Ravolahanta

Un'altra leggenda riguarda il lago Tritriva, un lago sacro, che si trova sulla cima dell'omonimo monte a circa 18 km da Antsirabe, nella regione di Vakinankaratra. Il lago Tritriva è un grande lago di origine vulcanica, la cui forma ricorda la forma del Madagascar. È molto profondo (circa 160 m), il che gli conferisce un colore scuro che ha alimentato molte storie le quali ricordano che protegge misteri sul suo fondo. È attraversato da correnti molto forti e il suo livello varia a seconda delle stagioni, aumenta in estate e diminuisce nella stagione delle piogge, a causa probabilmente delle sue origini carsiche e per il collegamento sotterraneo con il vicino lago Andraikiba, anche lui oggetto di leggende famose.



Le pareti delle sue rive sono molto ripide, quasi verticali, e le acque verdi ispirano, nel mezzo di un silenzio di morte, una sensazione al tempo stesso grandiosa e cupa, probabilmente alimentata anche dal fatto che non vi sono pesci. Questo lago sembra essere addormentato tale è la sua tranquillità, ma secondo la leggenda, una coppia di amanti, Rabeniomby e Ravolahanta, si è suicidata alla fine di una partita di Katra. Hanno deciso di annegare in questo lago, mano nella mano, per stare insieme per sempre perché i loro genitori non hanno accettato la loro unione a causa delle loro differenze di classe sociale, giurando che nemmeno la morte li avrebbe separati, "*Faty no isarahana*".

La leggenda racconta anche che dopo un anno, nel punto da cui si sono gettati i due amanti, sono cresciuti due alberi intrecciati, con foglie simili a capelli, che spuntavano dalla roccia. Si chiama "*hazo malahelo*", l'albero triste, che però è stato sradicato da un tifone nel 2005. Si dice che siano i due innamorati che sono annegati abbracciati e che la corteccia, semplicemente pizzicata dall'unghia, lascia sgorgare il sangue, come simbolo del loro amore sacrificato. Allo stesso modo, se dei sassi vengono gettati nel lago, dove sono caduti, si odono dei colpi o i suoni del tuono, come un'eco.

Da quel giorno, continua la leggenda, ogni volta che nel villaggio della sfortunata fidanzata stava morendo una ragazza, metà delle acque del lago Tritriva

si tingevano di rosso (altre fonti riportano verde scuro). Ogni volta che nel villaggio del fidanzato disperato un giovane uomo moriva, tutte le acque del lago si coloravano di rosso. La leggenda poi è stata ampliata e si dice che ogni volta che in Madagascar succede una cosa importante, come la morte del re, il lago cambia colore. Per questo motivo il lago è chiamato "lago sacro e misterioso", ed è *fady* (tabù) nuotarvi dentro se si è mangiato carne di maiale (*henakisoa*, anche se qui è il contorno principale del riso), perché questo animale è considerato impuro. Uno dei guardiani racconta che un cinese ha cercato di sfidare questo mito e ha nuotato su questo lago, ma non è più stato trovato. Si racconta anche che è sconsigliabile, alle coppie non sposate, di recarsi in questo posto così bello, "altrimenti dopo non si sposano più".

È un lago sacro perché è il lago del re Andriamparazato che visse lì prima dell'esplosione del vulcano.

Ecco il racconto.

*Questa leggenda racconta la storia di Rabeniomby e Ravolahanta, che, come Romeo e Giulietta, vivevano un grande amore impossibile e sono morti.*

*All'epoca del regno di Andrianampoinimerina, le famiglie di Ravolahanta e Rabeniomby vivevano nel piccolo villaggio di Tritriva. La prima era una famiglia nobile e possedeva molta terra e ricchezza. Il secondo, invece, era di una famiglia di contadini poveri e possedeva solo un magro branco di zebù che il loro amato figlio Rabeniomby accompagnava quotidianamente al pascolo.*

*Un giorno, all'età di diciotto anni, i due giovani si innamorarono l'un l'altro. Il loro amore era così grande che avevano in programma di sposarsi! Quando Rabeniomby andò a chiedere la mano di Ravolahanta, ottenne però solamente un rifiuto. Incapaci di continuare il loro amore nella vita, i due amanti non trovarono altra via d'uscita che la morte e decisero di affogare insieme nel profondo lago di Tritriva.*

*Hanno scelto il bordo più scosceso del lago che so-migliava ad un'alta scogliera di roccia per saltare e, per farlo, hanno usato la lunga Lamba bianca di Ravolahanta per legarsi a vicenda nelle profondità dell'eternità. Non abbiamo mai più visto i loro corpi.*

*Ma pochi mesi dopo, gli abitanti del villaggio videro due arbusti crescere nel lato sterile della stessa scogliera da cui erano saltati. Con loro stupore, i due tronchi erano piegati uno sull'altro e i loro rami stranamente somigliavano alle braccia di due amanti che si intrecciavano l'un l'altro in un abbraccio senza fine.*

*Così è nata questa famosa leggenda, la leggenda degli amanti. Adesso lo sai.*

*Quando due esseri si amano molto, nulla può separarli, nemmeno la morte.*

*Gli abitanti del villaggio continuano a raccontare, ancora oggi, che la linfa rossa simile a sangue scorre dai piccoli rami del doppio arbusto non appena se ne rompe uno. Chiunque non crede che possa succedere potrebbe conoscere il destino della morte.*



Figura 1 - Il Lago Tritriva

Secondo una versione leggermente diversa della leggenda, i due innamorati non erano di caste diverse, ma appartenenti a due famiglie divise da odi violenti, che non avevano acconsentito all'unione dei due ragazzi.

Né le preghiere, né le lacrime, né le suppliche di questi bambini infelici avevano intenerito i genitori inflessibili. La leggenda prosegue dicendo che le due famiglie non si calmarono nemmeno dopo questa tragica fine, ma al contrario, ogni parte accusava il figlio dell'altro di aver portato il proprio a morte. Accuse reciproche che si insinuavano, tanto che fu necessario portare il caso davanti alla gerarchia giudiziaria - vicini, *fokonolona*<sup>61</sup>, notabili, rappresentante del re - prima di finire di fronte al grande sovrano, Andrianampoinimerina.

Il Re, triste per la vicenda, in un Kabary, riunì i suoi sudditi per consigliare i genitori di non ostacolare l'amore dei loro figli. "Vi condanno, se lo fate, perché rischiate di provocare il loro suicidio". Per il grande monarca, in tutti i modi, i genitori sono perdenti nella storia: "Non vedono più i loro figli, soffrono per averli persi, per averli fatti soffrire, peggio ancora per averli spinti al suicidio". Ovviamente, questo consiglio fu accompagnato da un decreto per impedire malintesi: "*i nobili sposano i nobili come loro, gli Hova prendono le persone libere come loro come mogli, i Mainty si uniscono solo con le donne della loro casta*".

Andare contro questa legge causa la decadenza e, certamente, la riduzione in schiavitù.

Questa leggenda è stata raccontata anche da Robert Boudry<sup>62</sup> nel 1937<sup>63</sup>: "gli amanti di Tritriva, che si sono gettati nelle acque del lago per disperazione d'amore perché i loro genitori si opponevano alla loro unione, tornano a vagare sui bordi come fanno le anime dei morti. Ecco perché i gladioli sono rossi; è perché sono stati tinti dal sangue di questi amanti".

Sul lato ovest della riva del lago, sopra la parete rocciosa, ci sono scolpite delle buche per il gioco

del "Katro o Fanga", da cui il nome Ambatofanga. A questo gioco è legata una versione diversa della leggenda secondo la quale, sempre durante il periodo reale, Volahanta e Rabeniomby erano innamorati ma Rabeniomby era in realtà un servo della famiglia di Volahanta, e per questo motivo la famiglia della ragazza disapprovava il loro amore. Un giorno, andarono a giocare a katro su una delle rive più alte del lago quando improvvisamente giunsero le guardie del padre di Volahanta che volevano prenderli, così decisero di saltare nel lago insieme. Annegarono e il loro corpo scomparve.

Altre versioni della leggenda raccontano che i due amanti giocavano a Fanorona e non a Katro.



Figura 2 - Buche per il Katro scolpite nella roccia del lago Tritriva

## I due fratelli

racconto Sakalava

C'era una volta in un villaggio, dicono, una donna sposata da tempo che non poteva avere figli. Aveva consultato i più famosi indovini del quartiere. Tutti i talismani che le diedero non ebbero nessun effetto.

Alla fine decise di andare a consultare Rakakabe [il raddomante illuminato. "Big Beast"]. Lo ha trovato nella sua casa. "Che cosa vuoi?", disse.

"Non posso avere figli", rispose,

"e mi piacerebbe molto averne uno;

tutti mi prendono in giro nel villaggio

e mio marito mi vuole mandare via". "Va bene," disse Rakakabe.

"Conosco un ody [talismano] che è infallibile per quello.

Te ne darò uno, a una condizione:

il primo dei tuoi figli apparterrà a me.

Lo darai a me appena sarà cresciuto,

e farò di lui ciò che desidero."

"Sì", disse lei.

Le diede delle foglie che doveva far bollire nell'acqua, in modo da preparare una specie di tè, che poi avrebbe bevuto. La donna quindi bevve l'infuso; adesso, ha portato alla luce un paio di gemelli che sembravano assolutamente identici.

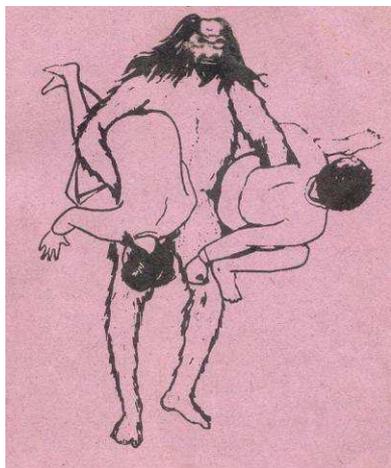
[Lei elude l'orco]

<sup>61</sup> Vedi nota 14 a pag. 126

<sup>62</sup> Robert Boudry, uno scrittore e poeta francese, fu governatore dell'amministrazione coloniale francese in Madagascar nel 1946 e fu generalmente simpatizzante delle aspirazioni malgascse per una maggiore autonomia politica.

<sup>63</sup> Robert Boudry, Tritriva - Imprimerie de l'Imérina, 1937

Quando furono cresciuti, Rakakabe venne a vederli e reclamarne uno dalla madre, visto che gli apparteneva. “I ragazzi non sono qui”, disse la madre. “Ma domani, andate nel nostro campo di riso. Metterò una lamba rossa sul più grande. Puoi vederlo e portarlo via”.



Ma il ragazzo, che era molto intelligente, prese la lamba rossa che gli diede sua madre il giorno dopo, e non appena si trovò nel fiume, la tagliò in lunghe strisce, che diede ai suoi compagni. Ognuno di loro ne fece un bel perizoma. Quando Rakakabe arrivò, non sapeva quale dovesse prendere; tutti i ragazzi indossavano un perizoma rosso. Andò quindi a lamentarsi con la madre. Lei gli disse: “Domani darò a mio figlio maggiore una lamba nera, in modo che tu possa riconoscerlo”. Ma la lamba nera ebbe lo stesso destino della lamba rossa. Rakakabe era piuttosto contrariato; doveva tornare indietro senza portare con sé un figlio.

Qualche giorno dopo, tornò di nuovo usando un trucco. Chiamò i due ragazzi e disse a uno di loro: “Va ad attingere acqua dal grande pozzo con questo guscio di noce di cocco. Riempi bene il guscio, e fai attenzione a non farne fuoriuscire nemmeno un po”. Il ragazzo partì, ma per strada rovesciò almeno un quarto dell’acqua che stava trasportando. “Non è abbastanza”, disse Rakakabe. “Qui”, disse all’altro ragazzo, “ecco un altro guscio di noce. Vai a riempirlo al grande pozzo e riportamelo con attenzione”. Il secondo ragazzo tornò indietro; non era stata versata nemmeno una goccia d’acqua.

“Prendi quello”, disse la madre, “dato che appartiene a te!”

Lo portò a casa per cucinarlo e mangiarlo. Quando fu rientrato a casa, lo lasciò vicino al focolare e andò nel suo giardino a raccogliere delle banane, che aveva deciso di cucinare in pentola con il ragazzo.

Come servitore aveva una donna anziana, che era con lui da molto tempo, ma che aveva poco amore per lui. Si avvicinò al ragazzo e disse: “Rakakabe vuole cucinarti in questa grande pentola, ma io voglio salvarti. Quando torna e ti dice di mescolare l’acqua calda nella pentola, fai finta di prendere un bastone. Lui verrà su e cercherà di afferrarti, ma tu lo spingi

molto forte. Cadrà nell’acqua bollente e sarà ucciso”. “Sì”, disse il ragazzo, “Lo farò”.

Non appena Rakakabe tornò con le sue banane, chiamò il ragazzo per mescolare l’acqua. Si avvicinò chinandosi in avanti, come per prendere un bastone. Rakakabe si spostò verso la pentola, ma improvvisamente il ragazzo si alzò e lo spinse così forte che cadde dentro. L’acqua stava bollendo; così Rakakabe fu immediatamente ucciso.

Poi il ragazzo disse alla vecchia: “Grazie mille, nonna, per il buon consiglio che mi hai dato. Senza di te, sarei stato cucinato e mangiato. Ora dammi una delle simpatiche lamba di Rakakabe, e la sua ricchezza, la sua pistola, le sue lance, il suo cavallo, qualunque cosa io possa usare”. L’anziana donna obbedì con gioia, e il ragazzo si vestì cambiandosi dalla testa ai piedi. Si voltò e vide qualcosa d’oro fluttuare nella pentola. Affondò le dita nell’acqua per raccogliere questa cosa, ma non riuscì a trovare nulla. Solo quando estrasse la mano dall’acqua, si accorse che era completamente dorata. Ne fu molto sorpreso. La lavò e strofinò vigorosamente con la sabbia, ma l’oro si incastrò ancora più forte che non si staccò più. Molto felice di questo, si tolse i vestiti e si tuffò completamente nella pentola, con solo la testa e il collo sporgenti. Tutto il suo corpo diventò dorato; era abbagliante. Si rimise i vestiti, prese il cavallo di Rakakabe, la pistola, le lance e la grande spada, e se ne andò.

[...]

[Il fratello casto]

Mentre accadevano tutte queste cose, il fratello del giovane uomo stava crescendo nel suo villaggio. Un giorno disse ai suoi genitori, “Cari genitori, chiedo il permesso di lasciarvi. Voglio andare a vedere cosa ne è stato di mio fratello”.

“Oh,” hanno detto, “non serve a nulla lasciarci per questo. Tuo fratello è morto; è stato mangiato da Rakakabe.”

“No”, rispose. “Non credo che sia morto. Io vado a cercarlo per capire cosa ne è stato di lui”. Gli diedero il permesso di andarsene, e lui si incamminò.

Dopo diverse ore, arrivò vicino alla casa di Rakakabe. Li trovò la vecchia servitrice, che era rimasta lì. Lui la salutò rispettosamente e disse: “Non potresti dirmi, nonna, che ne è stato di mio fratello maggiore? Rakakabe è venuto a prenderlo nel nostro villaggio diversi mesi fa.”

La vecchia signora conosceva tutta la magia di Rakakabe; grazie a quella, aveva potuto conoscere il passato, il presente e il futuro. Lei rispose: “Non aver paura, ragazzo. Rakakabe è morto, ma tuo fratello è vivo. È in qualche luogo; ha sposato la figlia del re di quel paese.” E mentre voleva partire senza indugio, lei lo trattenne e aggiunse: “ Desidero fare per te quello che ho fatto per tuo fratello. Entra in quella stanza e fai il bagno nell’acqua contenuta nella grande pentola. Il tuo volto è assolutamente simile a quello di tuo fratello; gli assomiglierai ancora di più.”

Lui obbedì e il suo corpo divenne tutto dorato. La vecchia gli diede dei vestiti magnifici come quelli

che aveva preso suo fratello, una superba spada, una bella pistola con borchie dorate e lance intarsiate di rame giallo e rosso. Montò un magnifico cavallo e partì. Lungo la strada ebbe le stesse avventure di suo fratello: come lui, ricevette una bella Fityly bekopakopa<sup>64</sup>, un'asina, una leonessa e una giraffa e portò con sé tutti questi animali.

Suo fratello continuò felicemente a vivere con sua moglie nel villaggio del re. Un giorno disse: "In un villaggio oltre quella direzione, a ovest, conosco una donna molto bella chiamata Kalokatra [Incantatrice del gioco]. Gioca meravigliosamente bene al gioco di Katra. Sfida tutti gli uomini che vanno ad incontrarla. Se vince la partita, l'uomo che ha perso viene messo in prigione. Se perde, il vincitore divide il suo letto e il suo piacere".

"Bene", disse. "Voglio andare a trovare quella donna, domani mattina. Non dormirò con lei, ma voglio sapere se gioca a katra meglio di me."

Il mattino seguente, quindi, si diresse verso ovest per misurarsi con Kalokatra. Pochi minuti dopo, suo fratello arrivò da est. La moglie era piuttosto sorpresa. "Salve," disse, "sei tornato, allora? Perché non sei andato in quel posto?" scambiandolo per suo marito. Il fratello non voleva disingannarla, ma non sapendo dove fosse andato il suo fratello maggiore, non le rispose.

Lei svolse i suoi soliti compiti. Ordinò ai suoi servi di mettere gli animali fuori al pascolo; diede alle domestiche le loro mansioni quotidiane; rimise a posto il cappello e le armi dell'uomo che pensava fosse suo marito. Il servo portò il riso. Prima di mangiare, il fratello prese una moneta da cinque franchi, la infilò nel mezzo del piatto di riso e disse: "Stai attenta. Non mangiare il riso dalla mia parte. Io non mangerò ciò che è dalla tua."

"Perché mi stai facendo questo? Non l'hai mai fatto fino ad ora."

"Mangiamo," rispose, senza aggiungere altro.

Quando venne la notte, si sdraiarono. Quando furono all'interno della zanzariera, il fratello prese la sua grande spada, la mise nel mezzo del letto e disse: "Questo è il nostro confine. Non deve essere attraversato. Tu non devi girarti dalla mia parte e io non mi girerò dalla tua".

"Non so quale sia il tuo problema", disse la moglie. "Ho paura che tu mi uccida. Da quando ci siamo sposati non ti sei mai comportato in questo modo. Ed ora stai facendo le cose più strane!?"

"Non avere paura", disse. "Domani non mi comporterò più così. Per oggi, stendiamoci e dormiamo". Si sdraiarono con la spada tra di loro, e non si sono rivolti l'uno verso l'altro.

La mattina dopo, quando il giovane si fu vestito, prese le armi e disse: "Non ho più paura, ora, e me ne vado". Aveva abilmente fatto parlare la moglie e la servitù, e sapeva dove era andato suo fratello.

"Bene", disse sua moglie. "Vai, e prova a fare una buona partita a katra". Chiese la strada con precisione e si mise in viaggio.

Il fratello maggiore era arrivato a casa di Kalokatra da tempo, ma era stato sconfitto e messo in prigione.

Quando il fratello minore arrivò vicino al villaggio, notò una donna anziana in una casa in disparte; e volle interrogarla.

"Oh, giovane", disse, "non si può vincere con Kalokatra. Nessuno gioca bene quanto lei, né al 'Grande katra', né al 'katra ingannevole', 'katra prima fila' o 'katra stabilito'. Se non vuoi essere battuto, ecco cosa devi fare. Devi giocare con lei solo di notte. Prendi questi quattro topi e mettili in tasca. Se vedi che stai per perdere, lascia liberi i topi nella camera. Il gatto li inseguirà per catturarli, e capovolgerà la lampada. Nell'oscurità rimetterai i tuoi semi al loro posto sul tavoliere".

"Bene", disse. "Grazie, nonna!" E se ne andò.

[Il gatto e la candela]

Stava calando la notte quando raggiunse la casa di Kalokatra. Vide gli animali di suo fratello al pascolo e capì che era stato imprigionato. Mise i suoi animali al pascolo con gli altri e bussò alla porta: "Hei?. ?Entra!" rispose Kalokatra.

Entrò e propose a lei di giocare a katra. Lei accettò subito. Accese la lampada, portò la tavola, e il gioco ebbe inizio. Un grande gatto entrò e si sedette accoccolandosi vicino ai giocatori, sotto la lampada.

Il ragazzo, infatti, non era molto bravo e in breve tempo si trovò in una posizione debole. Vedendo che stava per perdere, prese i topi dalla tasca e li lasciò liberi, uno dopo l'altro. Il primo fuggì via, svegliando il gatto, che si mise in allarme. Il secondo si avvicinò ad esso e scomparve. Fece un grande balzo quando vide il terzo e il quarto, ma quando saltò, capovoltò la lampada e la lampada si spense. Kalokatra si alzò per accenderla di nuovo da un tizzone del focolare. Il giovane ne approfittò per raccogliere tutti i suoi semi e rimetterli nei suoi buchi.

"Tu sei stata battuta", disse, "perché ho 'mangiato' tutti i tuoi semi! 'D'accordo', rispose lei. "Andiamo a letto, allora".

"No. Non voglio venire a letto con te. Voglio solo che lasci uscire mio fratello dalla prigione dove l'hai fatto rinchiodare. Se non lo farai, io ti ucciderò con un colpo della mia spada."

Kalokatra impaurita andò subito a liberare il prigioniero. Quando arrivò, riconobbe suo fratello, e fu molto felice. Entrambi si abbracciano e si raccontarono la loro storia. Il più giovane disse al fratello più grande che sua moglie l'aveva scambiato per suo marito, che avevano mangiato riso insieme e che avevano dormito insieme nello stesso letto. Non ebbe il tempo di dire di più. Credendo che suo fratello gli avesse tolto la moglie, il maggiore si arrabbiò e lo uccise immediatamente con un colpo solo. Poi se ne andò e tornò a casa sua.

<sup>64</sup>Uccello leggendario con ali enormi, ancora più grandi degli Aepyornis, (Dadouau, Contes populaires 191), che è l'uccello estinto preferito del Madagascar.

Raggiunto il suo villaggio, riprese le sue solite occupazioni. Sua moglie gli servì il riso. Mentre mangiavano, lei gli disse: “L’altro giorno, prima di partire, perché hai messo un pezzo di cinque franchi nel riso per dividerlo in due? Mi hai proibito di prendere quello che c’era dalla tua parte, e non hai preso quello che c’era sulla mia. Poi, quando siamo andati a letto, hai messo quella grande spada tra noi, e mi hai detto che non potevo avvicinarmi a te o girarmi verso il tuo fianco. Perché l’hai fatto?”.

Il marito era molto deluso e arrabbiato. Si rese conto di aver sbagliato ad uccidere suo fratello. Uscì di casa, montò il suo cavallo, e arrivò in pochi istanti ai piedi del cespuglio sotto il quale era stato nascosto il corpo.

[Risuscitazione]

Chiamò un’ape che passava. A quei tempi, le api erano famosi indovini, che avevano il potere di far rivivere i morti. L’ape gli disse: “Se vuoi rianimare tuo fratello, mi darai due pezzi di stoffa?”

“Oh, certamente ... molto di più, se lo vuoi.”

“Va bene. Vai a prendermi un po’ di ‘vite vivificante’ e faremo un incantesimo.”

Ma non c’era nessuno lì per andare a cercare quella radice. Notò un coniglio che camminava lì e gli disse: “Tu che corri così veloce, vai a prendermi un po’ di vite che dà la vita.”

“Mi darai dell’erba molto tenera per i miei problemi?”

“Certo!” disse il giovane uomo. Il coniglio corse via. Entrando nella foresta, colpì un nido di vespe. Una delle vespe, furiosa, lo punse all’estremità del naso. Non si fermò però a grattarsi, anche se gli faceva molto male. Ma per alleviare il dolore, lo scosse in tutte le direzioni. Da allora, dicono, i conigli che ne sono discesi hanno mantenuto questa abitudine.

Trovò la “vite vivificante”, raccolse diverse radici, e le riportò indietro molto velocemente. Ricevette il suo pagamento, e l’ape iniziò il suo lavoro.

Prese il cadavere e lo mise in un grande tamburo. Poi frantumò la vite e la mise anch’essa nel tamburo. Poi iniziò a cantare e ballare tutto intorno. Alla fine di alcuni minuti chiamò il giovane uomo. Egli rispose. Continuò a ballare e cantare, poi lo ha chiamato di nuovo. Rispose di nuovo, ma con una voce più forte e più sicura. È iniziato di nuovo una terza volta, poi lo ha chiamato di nuovo. Uscì dal tamburo. E fu risuscitato.

All’ape fu dato il pagamento che gli era stato promesso. I due fratelli tornarono felicemente al loro villaggio dove si è svolta una grande festa. Poi mandarono a chiamare i loro genitori, e vissero molto felici.?

## Beandriake il marinaio

Racconto Sakalava

Beandriake è in mare da quando era bambino. Suo padre Lahindrano lo porta con sé in barca, e viaggia in mezzo all’Oceano Indiano come se fosse nel suo paese: conosce tutte le isole perdute, si è fermato su tutte le coste.

Nella bella stagione, spinto da un buon vento, il piccolo Dhow con le vele rosse, veloce e leggero, inclinato di fianco, naviga felicemente. Il padre e il figlio hanno visto molte tempeste, ma Beandriake non ha mai avuto paura, anche quando la barca era appoggiata come un tappo di sughero sulla cima delle onde. Una volta un terribile vento li portò via, ma stavano uscendo dalle grandi tempeste: il padre diede i suoi ordini mentre guidava la barca, ed essi rimasero i padroni del mare.

Prima di morire, Lahindrano fece promettere al figlio di rimanere in mare; non doveva mai lasciare il dhow per più di sei mesi. Beandriake glielo promise. Quando suo padre morì, gettò il suo corpo in mare e gli diede il nome di Hahitsambo, perché un Sakalava non deve mai dire il vero nome di un uomo morto.

Beandriake è ora l’unico padrone della sua barca. È anche il miglior marinaio dell’oceano: ne sentiamo parlare fino alla costa del Mozambico. Lì, a Inandoha, c’è un grande re. È ricco, ma molto triste... Un giorno, le sue due figlie giocavano sulla spiaggia; quando andarono a cercarle, non le trovarono più; sulla sabbia erano rimaste solo le due metà delle loro lamba, una rosa e l’altra blu, come se volessero dire qualcosa al loro padre. Quindi il re fu certo che non erano morte.

Hanno cercato in tutti i mari e in tutti i paesi vicini. Un giorno, sentì che c’era un grande marinaio, e lo mandò a chiamare. Così il dhow con le vele rosso si fermò a Inandoha.

Il re promise a Beandriake di caricare la sua barca con monete d’oro se avesse trovato le sue due figlie. Beandriake non rispose nulla, quando il re gli disse che poteva viaggiare soltanto sulla sua barca.

-Lo farò, disse lui. Lascero il mio dhow a Inandoha. Ma non me ne andrò per più di sei mesi. Alla fine di questo tempo, vi lascerò, anche se non ho trovato le vostre figlie, anche se siamo in mare aperto. Non mi fermerò un altro secondo. Niente mi tratterrà.

Discussero ancora un po?, poi la barca del re tornò in mare.

Cercarono in tutte le coste e le isole dell’oceano, e il tempo passava... Erano andati via da cinque mesi e mezzo, e Beandriake disse al re che era ora di tornare. Ma il vento calò all’improvviso. Poi la barca si fermò sull’acqua quasi immobile. Le vele erano appese lungo gli alberi. Nessun vento le faceva gonfiare, nessuna onda spingeva la barca. Beandriake cammina veloce, con le braccia incrociate e la testa bassa. Il re stesso non osò parlare con lui e guardò tristemente i due pezzi di lamba rosa e blu che aveva portato con sé, attaccati alla cintura.

Passarono i giorni, ma non cambiò nulla e la barca non si muoveva ancora, vedendo la sua immagine nel mare di petrolio. Una mattina, Beandriake ha improvvisamente smesso di camminare e ha detto al re:

-Ti lascio.

-Come farai? Da qui non si vede nessuna terra.

-Non importa. Nuoterò fino al mio dhow, se necessario. Ma nel frattempo, fai scendere una scialup-

pa, un po' d'acqua e delle banane. Alla fine troverò la terra ...

Il re obbedì senza indugio, perché capì che il marinaio non avrebbe fatto più nulla per lui.

Per tre giorni, Beandriake non ha riposato. Una sera, troppo stanco, tolse i suoi remi e si addormentò. Quando sorge il sole, si sveglia improvvisamente. La sua barca si è fermata su una spiaggia. Un leggero vento soffia sulle palme da cocco della costa. Ma visto che è ancora stanco, Beandriake torna a dormire. È un suono di voci che lo sveglia. Sopra di lui, vede quattro bellissimi occhi che lo guardano, stupiti e spaventati.

Si alza e salta sulla sabbia. Sono due bambine che hanno un aspetto identico, tranne che una ha mezza lamba rosa sulle spalle e l'altra mezza lamba blu.

-Chi sei? Chiese una.

-Da dove vieni? Chiese l'altra.

Non chiese loro nulla, perché le aveva riconosciute bene: erano le figlie del re di Inandoha. Lui rispose solamente:

-Ero su una nave che ora è affondata.

-Allora torna subito alla tua scialuppa, disse la bambina con la lamba rosa. Quest'isola è di Ndrimobe, l'orco con le grandi ali, e probabilmente ti mangerà.

-Ci ha portato via mentre ci stavamo divertendo sulla spiaggia, spiegò l'altra bambina. Siamo riuscite a strappare solo metà delle nostre lamba per avvertire nostro padre.

-Non ci ha mai fatto del male, ma sappiamo che un giorno ci mangerà... stasera, o domani mattina. Ma tu, vai veloce.

-Non ho paura, disse il marinaio. Portatemi da lui.

-Non è ancora tornato dalla caccia, gli dissero.

-Scappa velocemente, perché con le sue grandi ali che lo portano, può arrivare subito.

-Lo aspetterò, disse il marinaio.

Poco dopo le foglie e i rami iniziarono a muoversi, come sotto un vento molto forte. È l'orco che sta arrivando. Non sembrò sorpreso di trovare qualcuno che non conosceva: aveva visto la barca sulla spiaggia da lontano.

È molto alto, tutto nero, e le sue due ali sono blu notte. Indossa una maschera orribile perché non ha il volto.

-Sono molto felice, disse, di avere un grande marinaio, ma siccome oggi non ho niente per il mio pranzo, tu vieni al momento giusto.

-Con grande piacere, rispose educatamente il marinaio, ma prima di questo, ti insegnerò un gioco. Lo giocherai dopo, quando non sai che cosa fare. È il Katra. È così interessante che chiunque lo conosce si dimentica di tutto per giocarci.

Beandriake cercò piccole pietre e semi. Con un pezzo di ferro della sua barca, scavò delle buche nella sabbia. E spiegò il gioco a Ndrimobe: devi mettere i semi e le pietre nelle file di buchi, e cambiare i semi con le pietre dell'altro giocatore. L'orco era molto interessato perché non aveva mai giocato prima.

-Guardate questo, disse alle bambine. Lo giocheremo quando avrò mangiato quest'uomo. -Con piacere, disse di nuovo il marinaio. Ma ascolta, ti chiederò una cosa. Se vinci tre volte, mi mangi, ma se vinco, ti colpisco sulla testa con questo pezzo di ferro, e giocheremo di nuovo. Sarà per far sì che il gioco entri meglio nella tua testa.

L'orco era così interessato al gioco che fu d'accordo. Era sicuro che non sarebbe stato mai sconfitto, perché pensava di essere molto intelligente.

Così cominciarono a giocare. Ndrimobe perse la prima volta, poi la seconda e anche la terza volta. -Ci sono alcune cose che non hai ancora capito, disse il marinaio. Abbassati un po'. Sei così alto! Ti darò un piccolo colpo in testa, dopo capirai molto meglio.

Ndrimobe si abbassò. Beandriake sollevò il bastone e glielo infilò nel collo. L'orco mosse per un attimo le sue grandi ali, e anche le foglie e i rami si mossero come se fossero colpiti da un forte vento. Poi tutto tornò a calmarsi, quando l'orco smise di vivere.

-Siamo salvi! Siamo salvi! Gridarono le bambine felici. Tu che hai ucciso l'orco, puoi riportarci da nostro padre, il re di Inandoha? Portaci con te, per favore!

-Dovete aspettarmi qui, disse il marinaio. Ora, non abbiate più paura. Tornerò con la barca di vostro padre perché la mia barca è troppo piccola. Datemi l'altra metà delle vostre lamba: così saprà che sto dicendo la verità.

Prima di partire, prese una delle piume dell'orco, poi la gettò in mare. Attaccò le due lamba alla grande piuma; su questa vela soffiò un vento leggero, e la barca se ne andò.

Dopo tre giorni, verso sera, era molto stanco e si addormentò. La mattina si svegliò improvvisamente; la sua barca aveva colpito la barca del re, che era rimasta nello stesso posto.

Il re aveva visto la vela rosa e blu da lontano, e il suo cuore era pieno di speranza; adesso era sicuro di rivedere le sue figlie quando Beandriake gli raccontò tutta la sua storia.

Tuttavia, il vento non stava ancora salendo e tutti pensavano che non sarebbero stati mai in grado di andarsene. Ma il marinaio guardò lontano e disse con calma:

-Partiremo domani.

Venne sera e tutti si addormentano. Al mattino, alcune onde facevano ballare dolcemente la barca. Le vele erano gonfie e Beandriake si mise al timone.

Quando il re di Inandoha vide le sue bambine che lo aspettavano in lontananza sulla spiaggia, fu così felice che il suo cuore si fermò. Nessuno poteva svegliarlo e il tempo passava ... Il marinaio aveva solo pochi giorni per raggiungere il suo dhow. Così prese la direzione di Inandoha.

Il re era ancora senza vita sulla nave; le sue figlie lo piangevano, lo chiamavano, lo baciavano. Respirava ancora, e loro erano ancora speranzose.

Appena arrivò la nave, portarono il re a terra davanti a tutti gli abitanti del paese che lo stavano aspettando. Siamo felici di aver ritrovato le princi-

pesse, e dispiaciuti di aver perso il nostro re. Tutti fecero così tanto rumore, che il re si svegliò. Subito, chiede di Beandriake.

Ma il marinaio era già tornato al suo dhow. I sei mesi erano passati e non volle nemmeno sprecare mezz'ora a caricare l'oro che il re gli aveva promesso.

-L'oro porta sfortuna, disse. E le vele rosse diventavano sempre più piccole in lontananza... Non vedremo mai più Beandriake.

Una versione leggermente diversa del popolo Vezo, eccellenti marinai che vivono nel sud-ovest dell'isola, è riportata sul Bollettino dell'Accademia Mal-

gascia, nella quale comunque il protagonista, Beandriake, ingaggiato da un capitano di vascello europeo, naufraga in un'isola abitata da un mostro, ma riesce a sconfiggerlo con l'astuzia, sempre giocando a Katra e salvando le figlie del re. Il re, per premiare l'eroe gli concede la figlia maggiore in sposa.

Termina così questo lungo racconto sui Katra malgasci. Spero che sia stato di vostro gradimento e magari vi abbia fatto venir voglia di provarlo a giocare oppure vi abbia fatto venir voglia di scoprire un pò di più di questa meravigliosa isola.



**Board Game Geek**

<https://boardgamegeek.com>

Il principale sito ludico di  
riferimento per  
**Il fogliaccio degli astratti.**



## Bao la Kiswahili, la Nyumba nella fase Mtaji

a cura di Alberto Bertaggia e Andrea Emiliozzi.

*Studio approfondito di una tipologia di partite dove entrambi i giocatori si trovano ad inizio fase Mtaji a possedere le rispettive Nyumba.*

Il presente articolo è stato il frutto del lavoro congiunto mio e del mio amico Alberto Bertaggia che è purtroppo venuto a mancare durante la realizzazione dello stesso e senza il cui prezioso aiuto e supporto tale realizzazione non sarebbe stata possibile.

Il nostro è stato un lavoro affiatato che ci ha visto per diversi mesi scambiarci idee, intuizioni e sperimentare di giorno in giorno quanto da noi all'inizio solo ipotizzato.

La nostra comune passione per il Bao la Kiswahili è stata il vero e proprio motore che ha sofferito ai momenti di incertezza e difficoltà e ci ha permesso alla fine di arrivare ai risultati sperati.

Riguardo al presente articolo Alberto si è egregiamente occupato di estrapolare le partite interessate da un archivio di riferimento e ha creato un apposito programma (BAO\_Move) che ha permesso di rigiocare mossa per mossa ogni partita estrapolata e soprattutto modificarla, permettendo cioè di cambiare ad una determinata mossa la risposta di uno dei due giocatori e tutte le risposte a seguire. Ciò si è dimostrato decisamente utile sia nella visualizzazione rapida delle partite interessate sia nell'analisi degli errori delle stesse. Io nello specifico mi sono occupato della stesura del presente articolo, dell'analisi dettagliata di ogni partita estrapolata da Alberto e dell'analisi degli errori di alcune partite "matrici" da me individuate.



Alla memoria di Alberto Bertaggia

### Prima parte

Tutto è partito da questa semplice domanda: **se entrambi i giocatori arrivano ad inizio fase Mtaji ovvero ad inizio della 23° mossa di gioco con ancora le rispettive Nyumba possedute, esiste un modo valido più di un altro per vincere la partita e se sì qual è?**

Per far fronte a questa domanda è stato preso come database di riferimento l'archivio delle partite giocate sul sito [www.kibao.org](http://www.kibao.org) e nel merito sono state esaminate tutte le partite giocate e concluse nel periodo dal 2013 al 2020 (8 anni). Le partite concluse in questo lasso temporale sono state 6649 e tra queste le partite da noi studiate che hanno visto entrambi i giocatori possedere le rispettive Nyumba ad inizio fase Mtaji sono state solamente 356 (5,35%). Una percentuale così bassa tuttavia non stupisce visto che difficilmente entrambi i giocatori conservano entrambe le case ad inizio fase Mtaji; solitamente almeno uno dei due o entrambi svuotano la propria Nyumba o catturano quella avversaria entro la 23° mossa di gioco.

Le 356 partite individuate sono state suddivise in due gruppi:

1. Il giocatore Sud vince la partita - 205 partite (57,58%)
2. Il giocatore Nord vince la partita - 151 partite (42,42%)

I rispettivi gruppi di partite sono stati analizzati prendendo come riferimento le case possedute dai rispettivi giocatori e il preciso momento del loro svuotamento o della loro cattura da parte dell'avversario.

## Primo gruppo di partite

*(Sud vince la partita)*

Ogni partita giocata e vinta dal giocatore Sud è stata esaminata nel dettaglio prendendo come riferimento i seguenti tre aspetti:

1. La situazione dettagliata relativa allo svuotamento/cattura delle Nyumba dei rispettivi giocatori;
  2. La situazione finale relativa allo svuotamento/cattura delle Nyumba dei rispettivi giocatori;
  3. L'esatto momento in cui la Nyumba viene liberata o catturata da un giocatore e la risposta immediata dell'avversario.
1. Sono stati individuati **10 colori** per descrivere tutti i possibili scenari affrontati:
    - a) **Arancione**, (Partite Matrici Varianti - PMV), Sud svuota per primo la Nyumba e cattura o meno quella avversaria, ancora posseduta da Nord alla 23° mossa di gioco, dopo la sua 24° mossa di gioco (**55/205**);
    - b) **Marrone**, alla 23° mossa della partita Sud svuota per primo la propria Nyumba e Nord libera, con un Kutakata o uno Mtaji, la propria che ancora possiede (**54/205**);
    - c) **Verde**, (Partite Matrici - PM), Sud svuota per primo la propria Nyumba e cattura anche quella avversaria, ancora posseduta da Nord, alla sua (Sud) 23°/24° mossa di gioco (**42/205**);
    - d) **Rosso**, Sud svuota per secondo la Nyumba (**40/205**);
    - e) **Celeste**, Nessuno dei due giocatori svuota per primo la Nyumba, Sud cattura per primo la Nyumba avversaria e la mano o le mani dopo svuota anche la propria (**6/205**);
    - f) **Rosa**, Sud cattura la Nyumba avversaria ma non svuota mai la propria per tutta la partita (**2/205**);
    - g) **Viola**, Nord svuota la propria Nyumba mentre Sud non svuota mai la propria per tutta la partita (**2/205**);

- h) **Senape**, Nord svuota la propria Nyumba e cattura la mano o le mani dopo anche quella avversaria (**2/205**);
- i) **Fucsia**, Sud perde la propria Nyumba e cattura poi quella di Nord la mano dopo (**1/205**);
- j) **Blu**, Sud cattura la Nyumba avversaria e perde poi la propria la mano dopo (**1/205**);

Le partite che hanno visto Sud svuotare per primo la propria Nyumba sono state quelle arancioni, marroni e verdi e sono state complessivamente 151 (**73,66%**), le 40 partite rosse hanno contribuito con il 19,51% delle vittorie di Sud, le 6 partite celesti con il 2,93%, le 2 partite rosa con lo 0,98%, le 2 partite viola con lo 0,98%, le 2 partite senape con lo 0,98%, la partita fucsia con lo 0,49% e la partita blu con lo 0,49%.

Le partite arancioni che hanno visto Sud catturare anche la Nyumba avversaria sono state 25/55 (**45,45%**).

2. Sono stati individuati **5 colori** per descrivere tutti i possibili scenari affrontati:

- a) **Grigio**, Sud e Nord svuotano entrambi la propria Nyumba (**124/205**);
- b) **Oro**, Sud svuota la propria Nyumba e cattura anche quella di Nord o viceversa (**73/205**);
- c) **Petrolio**, Sud non svuota la propria Nyumba mentre Nord svuota/perde la propria (**4/205**);
- d) **Granata**, Nord svuota la propria Nyumba e cattura anche quella di Sud (**2/205**);
- e) **Nero**, Sud cattura la Nyumba avversaria e perde la propria la mano successiva (**1/205**) o viceversa (**1/205**).

Le 124 partite grigie hanno contribuito con il **60,49%** delle vittorie di Sud, le 73 partite oro con il **35,61%**, le 4 partite petrolio con l'1,95%, le 2 partite granata con lo 0,98% e le 2 partite nere con lo 0,98%.

Colori	Composizione interna
Grigio ( <b>124/205</b> )	54 marroni + 40 rosse + 30 arancioni
Oro ( <b>73/205</b> )	42 verdi + 25 arancioni + 6 celesti
Petrolio ( <b>4/205</b> )	2 viola + 2 rosa
Granata ( <b>2/205</b> )	2 senape
Nero ( <b>1/205</b> )	1 fucsia + 1 blu

Nelle 124 partite grigie, ben 84 partite (**67,74%**) tra marroni e arancioni hanno visto Sud svuotare per primo la Nyumba; le partite (rosse) dove invece Sud ha svuotato la casa per secondo sono state 40 che hanno contribuito con il 32,26%.

Se alle 205 vittorie totali di Sud si sottraggono le 124 partite grigie dove entrambi i giocatori hanno svuotato le rispettive Nyumba, si ottengono 81 partite di cui ben 73 (90,12%) sono oro. A loro volta le partite oro risultano essere composte da 42 verdi, 25 arancioni e 6 celesti. Se alle partite oro si sottraggono quelle celesti si ottengono 67 partite tra verdi e arancioni che contribuiscono con ben il **91,78%** alle prime.

3. Sono state individuate **7 combinazioni** diverse:

- NX**, Sud/Nord svuota la propria Nyumba e la mano dopo Nord/Sud, che esegue un Kutakata o uno Mtaji, non riesce a fare altrettanto;
- NN**, Uno dei due giocatori svuota la propria Nyumba e la mano dopo l'avversario fa lo stesso;

- NC**, Sud cattura la Nyumba avversaria svuotando la propria;
- CX**, Sud cattura la Nyumba avversaria e la mano dopo Nord esegue un Kutakata o uno Mtaji;
- CC**, Sud/Nord cattura la Nyumba avversaria e la mano dopo Nord/Sud fa lo stesso;
- C#**, Sud che non svuota mai la propria Nyumba, cattura quella avversaria vincendo la partita;
- N--**, Sud perde la partita svuotando la propria Nyumba.

La combinazione **NX** (100/205) è stata presente con il **48,78%** delle vittorie di Sud, la combinazione **NN** (84/205) con il 40,98%, la combinazione **NC** (10/205) con il 4,88%, la combinazione **CX** (6/205) con il 2,93%, le combinazioni **CC** (2/205) e **C#** (2/205) rispettivamente con lo 0,98% ciascuna e la combinazione **N--** (1/205) con lo 0,49%.

Colori	Composizione interna
<b>NX</b> (100/205)	47 arancioni + 33 verdi + 17 rosse + 2 senape + 1 viola
<b>NN</b> (84/205)	54 marroni + 23 rosse + 7 arancioni
<b>NC</b> (10/205)	9 verdi + 1 arancione
<b>CX</b> (6/205)	6 celesti
<b>CC</b> (2/205)	1 fucsia + 1 blu
<b>C#</b> (2/205)	2 rosa
<b>N--</b> (1/205)	1 viola

## Secondo gruppo di partite

*(Nord vince la partita)*

Ogni partita giocata e vinta dal giocatore Nord è stata esaminata nel dettaglio prendendo come riferimento gli stessi tre aspetti visti prima per Sud.

1. Sono stati individuati **8 colori** per descrivere tutti i possibili scenari affrontati:

- Rosso**, Nord svuota per secondo la Nyumba (**92/151**);
- Arancione** (Partite Matrici Varianti - PMV), Nord svuota per primo la Nyumba e cattura o meno quella avversaria, ancora posseduta alla 24° mossa di gioco, oltre la sua 24° mossa di gioco (**21/151**);
- Verde** (Partite Matrici - PM), Nord svuota per primo la Nyumba e cattura anche quella avversaria, ancora posseduta da Sud, alla sua (Nord) 24° mossa di gioco (**17/151**);
- Marrone**, alla 23° mossa della partita Nord svuota per primo la propria Nyumba e alla 24°

mossa Sud libera, con un Kutakata o uno Mtaji, la propria che ancora possiede (**9/151**);

- Senape**, Sud svuota la propria Nyumba e cattura la mano o le mani dopo anche quella avversaria (**7/151**);
- Viola**, Sud svuota la propria Nyumba mentre Nord non svuota mai la propria per tutta la partita (**2/151**);
- Celeste**, nessuno dei due giocatori svuota per primo la Nyumba, Nord cattura per primo la Nyumba e nella stessa mossa svuota in seguito anche la propria (**2/151**);
- Rosa**, Nord cattura la Nyumba avversaria ma non svuota mai la propria per tutta la partita (**1/151**).

Le 92 partite rosse che hanno visto Nord svuotare per secondo la propria Nyumba hanno contribuito per il **60,93%** alle totali vittorie di Nord, le partite che hanno visto Nord svuotare per primo la propria Nyumba sono state quelle arancioni, verdi e marroni e sono state complessivamente 47 (**31,13%**), le

7 partite senape hanno contribuito con il 4,64%, le 2 partite viola con l'1,32%, le 2 partite celesti con l'1,32% e la sola partita rosa con lo 0,66%.

Le partite arancioni che hanno visto Nord catturare anche la Nyumba avversaria sono state 15/21 (**71,43%**)

2. Sono stati individuati **4 colori** per descrivere tutti i possibili scenari affrontati:

- a) **Grigio**, Nord e Sud svuotano entrambi la propria Nyumba (**107/151**);
- b) **Oro**, Nord svuota la propria Nyumba e

cattura anche quella di Sud o viceversa (**34/151**);

- c) **Granata**, Sud svuota la propria Nyumba e cattura anche quella di Nord (**7/151**);
- d) **Petrolio**, Nord non svuota la propria Nyumba mentre Sud svuota/perde la propria (**3/151**).

Le 107 partite grigie hanno contribuito con il **70,86%** delle vittorie di Nord, le 34 partite oro con il **22,52%**, le 7 partite granata con il 4,64% e le 3 partite petrolio con l'1,99%.

Colori	Composizione interna
<b>Grigio (107/151)</b>	92 rosse + 9 marroni + 6 arancioni
<b>Oro (34/151)</b>	17 verdi + 15 arancioni + 2 celesti
<b>Granata (7/151)</b>	7 senape
<b>Petrolio (3/151)</b>	2 viola, 1 rosa

Nelle 107 partite grigie Nord ha svuotato per secondo la Nyumba in 92 partite (partite rosse) contribuendo con l'**85,98%** delle stesse, mentre è riuscito a svuotare per primo la casa solo in 15 partite (marroni e arancioni) che hanno contribuito insieme con il 14,02%.

Se alle 151 vittorie totali di Nord si sottraggono le 107 partite grigie dove entrambi i giocatori hanno svuotato le rispettive Nyumba, si ottengono 44 partite di cui ben 34 (77,27%) sono oro. A loro volta quest'ultime risultano essere composte da 17 verdi, 15 arancioni e 2 celesti. Se alle partite oro si sottraggono quelle celesti si ottengono 32 partite tra verdi e arancioni che contribuiscono con ben il **94,12%** alle prime.

3. Sono state individuate **6 combinazioni** diverse:

- a) **NX**, Nord/Sud svuota la propria Nyumba e la mano dopo Sud/Nord, che esegue un Kutakata o uno Mtaji, non riesce a fare altrettanto;

- b) **NN**, Uno dei due giocatori svuota la propria Nyumba e la mano dopo l'avversario fa lo stesso;
- c) **NC**, Nord cattura la Nyumba avversaria svuotando la propria;
- d) **CN**, Nord nella stessa mano cattura prima la Nyumba avversaria e dopo svuota anche la propria;
- e) **C#**, Nord che non svuota mai la propria Nyumba, cattura quella avversaria vincendo la partita;
- f) **N--**, Nord perde la partita svuotando la propria Nyumba.

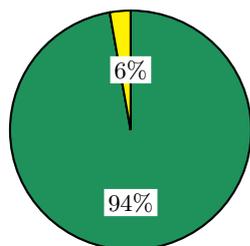
La combinazione **NX (77/151)** è stata presente con il **50,99%** delle vittorie di Nord, la combinazione **NN (67/151)** con il **44,37%**, la combinazione **NC (3/151)** con l'1,99%, la combinazione **CN (2/151)** con l'1,32% e le combinazioni **C# (1/151)** e **N-- (1/151)** rispettivamente con lo 0,66% ciascuna.

Colori	Composizione interna
<b>NX (77/151)</b>	34 rosse + 21 arancioni + 14 verdi + 7 senape + 1 viola
<b>NN (67/151)</b>	58 rosse + 9 marroni
<b>NC (3/151)</b>	3 verdi
<b>CN (2/151)</b>	2 celesti
<b>C# (1/151)</b>	1 rosa
<b>N-- (1/151)</b>	1 viola

## Considerazioni generali primo e secondo gruppo di partite

Se si considerando le 356 partite totali dove entrambi i giocatori iniziano la fase Mtaji con ancora le rispettive Nyumba possedute, si osserva che le partite vinte liberando per primo la propria casa risultano essere 198 con il **55,62%** [55 arancioni + 54 marroni + 42 verdi (entrambi interne alle partite grigio e oro di Sud) + 21 arancioni + 17 verdi + 9 marroni (entrambi interne alle partite grigio e oro di Nord) = 198] mentre quelle dove si vince svuotando la propria Nyumba per secondo risultano essere 132 con il **37,08%** [40 rosse (interne alle partite grigio di Sud) + 92 rosse (interne alle partite grigio di Nord) = 198]. Complessivamente quindi le partite che prevedono in fase Mtaji un iniziale svuotamento della propria casa (con un Kutakata o Mtaji) a scapito della cattura diretta (non tramite la propria Nyumba) di quella avversaria sono 330 (198 + 132) + 4 (partite viola complessive) = 334 che contribuiscono per ben il **93,82%** alla totalità delle partite prese in esame.

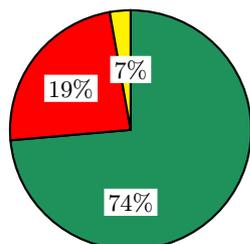
Partite totali (356)



- Partite con un'iniziale svuotamento (Kutakata o Mtaji) della propria Nyumba.
- Partite con un'iniziale cattura della casa avversaria (non tramite la propria Nyumba).

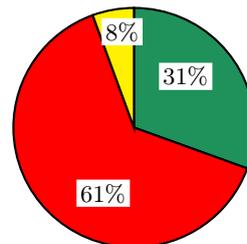
Tra queste però si osserva una sostanziale differenza tra il primo e il secondo gruppo di partite; se le partite vinte da Sud svuotando per primo la propria Nyumba sono state circa 3/4 (**73,66%** con ben 151/205 vittorie di Sud), circa 1/3 (**31,13%**) hanno visto Nord vincere svuotando per primo la propria casa (47/151 vittorie di Nord). Lo stesso si assiste quando a vincere è il giocatore che svuota la propria Nyumba per secondo; Sud è riuscito a vincere circa 1/5 delle sue partite (**19,51%** con 40/205) mentre Nord circa 3/5 delle sue (**60,93%** con 92/151).

Vittorie Sud (205)



- Partite marroni + arancioni + verdi
- Partite rosse
- Altre

Vittorie Nord (151)

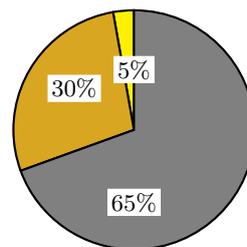


- Partite marroni + arancioni + verdi
- Partite rosse
- Altre

Se prendiamo in considerazione la totalità delle partite grigie, ovvero delle partite dove entrambi i giocatori riescono a svuotare le rispettive Nyumba, ci accorgiamo che queste rappresentano circa i 2/3 delle 356 partite totali esaminate (124 Sud + 107 Nord = 231/356 = **64,89%**). La totalità delle partite oro, ovvero delle partite dove Sud/Nord svuota per primo la propria Nyumba e cattura nel corso della partita anche quella avversaria o viceversa, è stata di 107 partite (73 Sud + 34 Nord) ed ha contribuito con il **30,06%** (circa 1/3) alla totalità delle partite esaminate.

Vittorie totali

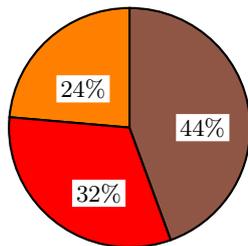
(356)



- Partite grigie
- Partite oro
- Altre

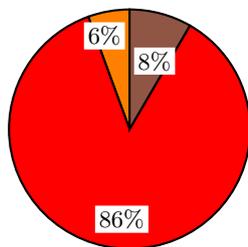
Come abbiamo in precedenza visto le partite rosse (partite dove il giocatore che vince la partita svuota la propria Nyumba per secondo) interne a quelle grigie appena viste sono risultate numericamente differenti nei rispettivi due gruppi di partite. Mentre nelle 124 partite grigie di Sud queste sono risultate essere 40 (circa 1/3 con il **32,26%**), nelle 107 partite grigie di Nord sono risultate essere ben 92 (circa 6/7 con l'**85,98%**).

**Composizione interna alle partite grigie di Sud (124)**



- Partite marroni
- Partite rosso
- Partite arancioni

**Composizione interna alle partite grigie di Nord (107)**



- Partite marroni
- Partite rosso
- Partite arancioni

Tale differenza si evince ancor di più quando si prendono in considerazione le combinazioni dei due gruppi di partite. Come si è potuto vedere le combinazioni **NX** e **NN** sono state quelle prevalenti per entrambi i due gruppi di partite con percentuali dell'**89,76%** per Sud (100 **NX** + 84 **NN** = 184/205) e del **95,36%** per Nord (77 **NX** + 67 **NN** = 144/151). Mentre nelle prime però le partite rosse sono state poco più di 1/5 con il **21,74%** (40/184), nelle seconde sono state circa tre volte maggiori con ben il **63,89%** (92/144).

Ricapitolando quindi le partite oro sono state per Sud 73/205 (poco più di 1/3 con il **35,61%**) mentre per Nord 34/151 (poco più di 1/5 con il **22,52%**) e in entrambi i casi hanno visto i due giocatori svuotare inizialmente la propria Nyumba per più del 90% dei casi (91,78% per Sud e 94,12% per Nord). Tale differenza di percentuale (1/3 e 1/5) risulta in gran parte essere dovuta al fatto che Sud a differenza di Nord ha mostrato una maggiore facilità nello svuotare per primo la propria Nyumba (evidentemente avvantaggiato dall'essere il primo a muovere in fase Mtaji) aumentando il numero di tali partite **più di tre volte rispetto a Nord** (151 contro 47) e di conseguenza anche il numero di quelle dove si riesce in aggiunta a conquistare la casa avversaria (**più di due volte rispetto a Nord** con 67 partite contro

32). Non è un caso infatti che il 57,58% delle partite totali hanno visto Sud vincere la partita mentre solo il 42,42% delle stesse hanno visto Nord trionfare.

Se tra tutte le 356 partite prese in esame si prendono le partite vinte dai rispettivi giocatori svuotando la propria Nyumba e successivamente catturando anche quella avversaria, si scopre che per entrambi i casi tale strategia risulta essere quella che offre le percentuali di vittoria maggiori.

Per il giocatore Sud sono state prese in considerazione le 42 partite verdi e le 25 partite arancioni (entrambe interne alle proprie partite oro) e le 7 partite senape interne a quelle granata dell'avversario, con un totale di 74 partite dove solo 7 hanno portato a una sconfitta ( $7/74 = 9,46\%$  sconfitte e **90,54% vittorie**). Per il giocatore Nord sono state prese in considerazione le 17 partite verdi e le 15 partite arancioni (entrambe interne alle proprie partite oro) e le 2 partite senape interne a quelle granata dell'avversario con un totale di 34 partite dove solo 2 hanno portato a una sconfitta ( $2/34 = 5,88\%$  sconfitte e **94,12% vittorie**).

**Per una percentuale più attendibile il numero di partite interessate dovrebbe essere ovviamente maggiore, ciononostante risulta al momento sufficiente a delineare la strategia più valida da attuare.** Va ricordato infatti che entrambi i giocatori mostrano sì una propensione a svuotare per primi (giocatore Sud) o per secondi (giocatore Nord) la propria Nyumba ma con il rischio non trascurabile di lasciare svuotare (nel primo caso) o catturare (nel secondo caso) all'avversario la propria.

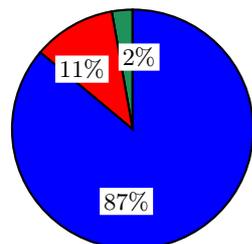
## Seconda parte

Come visto sul finale della prima parte, la strategia che offre le percentuali maggiori di vittoria quando entrambi i giocatori si ritrovano a possedere le rispettive Nyumba in fase Mtaji risulta essere prima di quella di svuotare la propria casa e catturare dopo anche quella avversaria.

Per far fronte a quanto appena detto è indubbio che sia indispensabile prima di tutto liberare la propria Nyumba prima che lo faccia l'avversario.

Analizzando le 356 partite totali esaminate si è notato che uno dei due giocatori ha per primo svuotato la propria Nyumba o ha catturato quella avversaria alla 23° mossa di gioco in ben 311 partite ( $311/356 = 87,36\%$ ), alla 24° mossa di gioco in sole 39 partite ( $39/356 = 10,96\%$ ) e alla 25° mossa di gioco in appena 6 partite ( $6/356 = 1,69\%$ ).

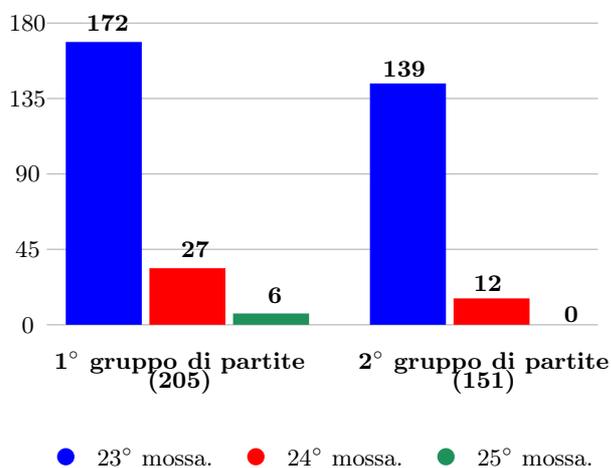
### Svuotamento della propria Nyumba o cattura di quella avversaria (356 partite totali)



- 23° Mossa.
- 24° Mossa.
- 25° Mossa.

Nello specifico il primo gruppo di partite ha visto un giocatore liberare per primo la propria Nyumba o catturare quella avversaria alla 23° mossa di gioco in 172 partite ( $172/205 = 83,90\%$ ), alla 24° mossa di gioco in sole 27 partite ( $27/205 = 13,17\%$ ) e alla 25° mossa di gioco in appena 6 partite ( $6/205 = 2,93\%$ ). Il secondo gruppo ha visto lo stesso liberare la propria Nyumba o catturare quella avversaria solamente alla 23° ( $139/151 = 92,05\%$ ) e alla 24° ( $12/151 = 7,95\%$ ) mossa di gioco.

### Svuotamento della propria Nyumba o cattura di quella avversaria (primo e secondo gruppo di partite)



Da quanto appena visto si intuisce che liberare la propria Nyumba subito ad inizio fase Mtaji (alla 23° mossa di gioco) risulta essere la chiave per mettersi nelle condizioni di catturare poi anche quella avversaria. Se non si è in grado di liberare la propria Nyumba si dovrebbe giocare dando modo all'avversario il turno dopo di non fare altrettanto o, qualora cioè non fosse possibile, mettersi a propria volta subito nelle condizioni di liberare la propria casa in risposta allo svuotamento della stessa da parte dell'avversario. Ovviamente ogni partita ha una storia a se e ogni buon giocatore dovrebbe sapere quanto

convenga insistere su una determinata strategia oppure modificarla in corso d'opera al mutamento delle condizioni sopraggiunte.



Lo svuotamento della propria Nyumba ad inizio fase Mtaji dovrebbe, ai fini della buona riuscita della strategia che offre le maggiori percentuali di vittoria, fare in modo che l'avversario non riesca a fare altrettanto il turno dopo e quindi sia costretto a dei raccolti obbligati che non incidano direttamente sullo svuotamento della propria casa. **Meglio ancora sarebbe se lo svuotamento della propria casa del giocatore che attua la strategia vincente coincidesse con la diretta cattura di quella avversaria.**

Per poter arrivare quindi a liberare per primo la propria Nyumba già alla 23° mossa, un occhio di riguardo andrebbe sicuramente riservato alle ultime due mosse di fase Kunamua (21° e 22° mossa) ritenute essenziali per costruire opportunamente il giusto 'terreno' di inizio fase Mtaji.

Qualora si è stati in grado alla 23° mossa di gioco di contemporaneamente svuotare (grazie a un Kutakata o a uno Mtaji) la propria Nyumba e catturare quella avversaria, oppure svuotare la propria (sempre con un Kutakata o uno Mtaji) impedendo che l'avversario faccia altrettanto il turno dopo, è auspicabile in quest'ultimo caso catturare la casa avversaria direttamente alla propria 24° mossa di gioco. Tali partite sono state denominate **'Partite Matrici - PM'** e non sono nient'altro che le partite verdi individuale all'inizio della prima parte dell'articolo. In tali PM rientrano inoltre le partite dove direttamente alla 24° mossa il giocatore che vince svuota la propria Nyumba e contemporaneamente cattura anche quella avversaria e le partite dove l'avversario alla 23° o 24° mossa (mossa prima di perdere la propria Nyumba a vantaggio dell'avversario) esegue un Kutakata non dalla propria casa consentendo così all'avversario di approfittarne, catturandola il turno successivo. Su queste PM una lente di ingrandimento è stata posta sulle ultime due mosse (22° e 23° mossa) antecedenti la cattura della Nyumba avversaria alla 24° mossa di gioco e sono stati così individuati **28 tipi diversi di PM** sulla base delle diverse combinazioni possibili di Kutakata (K), Kutakata Nyumba (Kn) e Mtaji (M).

Ogni combinazione di PM ha visto sempre il giocatore vincente (ovvero quello che libera la propria Nyumba e cattura quella avversaria) iniziare con un

Kutakata o uno Mtaji alla sua 22° mossa di gioco e da questo punto di partenza sono state stilate tutte le possibili combinazioni.



Partite Matrici (PM) Primo gruppo di partite (Sud vince la partita)			
1	8	15	22
MM	MK	KM	KK
<b>2</b>	<b>9</b>	<b>16</b>	<b>23</b>
MM	MK	KM	KK
MM	MM	MM	MM
<b>3</b>	<b>10</b>	<b>17</b>	<b>24</b>
MM	MK	<b>K</b> <b>M</b>	KK
MK	MK	<b>M</b> <b>K</b>	MK
<b>4</b>	<b>11</b>	<b>18</b>	<b>25</b>
MM	MK	KM	KK
KM	KM	KM	KM
<b>5</b>	<b>12</b>	<b>19</b>	<b>26</b>
MM	MK	KM	KK
KK	KK	KK	KK
<b>6</b>	<b>13</b>	<b>20</b>	<b>27</b>
MM	MK	KM	KK
KnM	KnM	KnM	KnM
<b>7</b>	<b>14</b>	<b>21</b>	<b>28</b>
MM	MK	KM	KK
KnK	KnK	KnK	KnK

Per il primo gruppo di partite, la prima riga delle diverse combinazioni Mtaji/Kutakata possibili rappresenta la 22° mossa del giocatore Sud (M/K di sinistra) e la 22° mossa del giocatore Nord (M/K di destra), mentre la seconda riga rappresenta la 23° mossa del giocatore Sud (M/K di sinistra) e la 23° mossa del giocatore Nord (M/K di destra). Se prendiamo ad esempio il **tipo 17** vediamo che alla mossa 22 Sud gioca un Kutakata (**K**) a cui Nord risponde con uno Mtaji (**M**), e alla mossa 23 Sud gioca uno

Mtaji (**M**) a cui Nord risponde con un Kutakata (**K**). Per tutte i tipi di PM la 24° mossa coincide con la cattura della Nyumba avversaria da parte di Sud, tranne per i **tipi 1, 8, 15 e 22** dove la cattura della casa avversaria è avvenuta giù alla 23° mossa di gioco con un contemporaneo svuotamento della propria Nyumba e la cattura di quella avversaria da parte di Sud. I **tipi 6, 7, 13, 14, 20, 21, 27 e 28** hanno visto tutti Sud eseguire un Kutakata Nyumba (Kn), ovvero svuotare la propria casa tramite un Kutakata alla 23° mossa di gioco.

Partite Matrici (PM) Secondo gruppo di partite (Nord vince la partita)			
1	8	15	22
MM	MK	KM	KK
<b>2</b>	<b>9</b>	<b>16</b>	<b>23</b>
MM	MK	KM	KK
MM	MM	MM	MM
<b>3</b>	<b>10</b>	<b>17</b>	<b>24</b>
MM	MK	KM	KK
MK	MK	MK	MK
<b>4</b>	<b>11</b>	<b>18</b>	<b>25</b>
MM	<b>M</b> <b>K</b>	KM	KK
KM	<b>K</b> <b>M</b>	KM	KM
<b>5</b>	<b>12</b>	<b>19</b>	<b>26</b>
MM	MK	KM	KK
KK	KK	KK	KK
<b>6</b>	<b>13</b>	<b>20</b>	<b>27</b>
MM	MK	KM	KK
KnM	KnM	KnM	KnM
<b>7</b>	<b>14</b>	<b>21</b>	<b>28</b>
MM	MK	KM	KK
KnK	KnK	KnK	KnK

Per il secondo gruppo di partite, la prima riga delle diverse combinazioni Mtaji/Kutakata possibili rappresenta la 22° mossa del giocatore Nord (M/K di sinistra) e la 23° mossa del giocatore Sud (M/K di destra), mentre la seconda riga rappresenta la 23° mossa del giocatore Nord (M/K di sinistra) e la 24° mossa del giocatore Sud (M/K di destra). Se prendiamo ad esempio il **tipo 11** vediamo che alla mossa 22 Nord gioca uno Mtaji (**M**) a cui Sud alla mossa 23 risponde con un Kutakata (**K**), e alla mossa 23 Nord gioca un Kutakata (**K**) a cui Sud alla mossa 24 risponde con uno Mtaji (**M**). Le stesse considerazioni fatte prima per Sud in merito ai **tipi 1, 6, 7, 8, 13, 14, 15, 20, 21, 22, 27 e 28** valgono anche per Nord.

Le 'Partite Matrici Varianti - PMV' (ovvero le partite arancioni viste nella prima parte dell'articolo) non sono altro che PM che non hanno però portato il giocatore che ha svuotato per primo la propria Nyumba a catturare direttamente anche quella avversaria alla sua 24° mossa di gioco (tra queste rientrano sia le partite dove si riesce a catturare anche la casa avversaria oltre la propria 24° mossa, sia quelle dove non si riesce a catturare anche la casa avversaria oltre la propria 24° mossa).

Gli stessi 28 tipi utilizzati per individuare le PM sono stati utilizzati per individuare anche le PMV.

Tra le 356 partite totali analizzate, le PM e le PMV del primo gruppo dove Sud ha vinto la partita sono risultate essere rispettivamente 42 e 55 (di quest'ultime 25 hanno visto Sud catturare anche la Nyumba avversaria dopo la sua 24° mossa di gioco) con un totale di **97 partite** ( $97/205 = 47,32\%$ ). Le PM e le PMV del secondo gruppo di partite dove Nord ha vinto la partita sono risultate essere rispettivamente 17 e 21 (di quest'ultime 15 hanno visto Nord catturare anche la Nyumba avversaria dopo la sua 24° mossa di gioco) con un totale di **38 partite** ( $38/151 = 25,17\%$ ).

Quantità complessiva tra PM e PMV Primo gruppo di partite (Sud vince la partita (97/205))			
1	8	15	22
5		2	
2	9	16	23
11	1	5	
3	10	17	24
3		1	
4	11	18	25
3	2	3	2
5	12	19	26
1			1
6	13	20	27
17	10	15	9
7	14	21	28
3	1	1	1

Colore 1	= partite 1-4
Colore 2	= partite 5-8
Colore 3	= partite 9-12
Colore 4	= partite 13-16
Colore 5	= partite 17-20

Tot. partite individuate = 97

Quantità complessiva tra PM e PMV Secondo gruppo di partite (Nord vince la partita (38/151))			
1	8	15	22
1		1	
2	9	16	23
2		1	1
3	10	17	24
4	11	18	25
1			
5	12	19	26
6	13	20	27
13	8	4	5
7	14	21	28
1			

Colore 1	= partite 1-3
Colore 2	= partite 4-6
Colore 3	= partite 7-9
Colore 4	= partite 10-12
Colore 5	= partite 13-15

Tot. partite individuate = 38



N° di partita identificativo per ogni PM e PMV individuata  
Primo gruppo di partite - Sud vince la partita (97/205)

1	8	15	22
7710, 9118, 14847, 15202, 16530		7283, 11814	
2	9	16	23
6537, <u>9892</u> , 9975, <u>10724</u> , <u>13435</u> , 15237, <u>15439</u> , 15840, 16419, <u>16432</u> , <u>16887</u>	15473	6830, 7976, 12052, <u>12431</u> , <u>15368</u>	
3	10	17	24
8344, 10729, <u>13233</u>		<u>13779</u>	
4	11	18	25
9623, <u>11596</u> , <u>16045</u>	6590, <u>16567</u>	7381, 10487, 10548	16959, 17031
5	12	19	26
9057			<u>7839</u>
6	13	20	27
7165, 7457, 7523, 7749, <u>8473</u> , <u>8517</u> , 9097, <u>9213</u> , 9575, 10491, 13733, <u>14288</u> , 14290, <u>15216</u> , <u>15268</u> , 16046, 16481	<u>7130</u> , 7133, 7741, 8350, 11761, 12240, 15158, <u>15448</u> , 16294, 16883	6405, <u>6785</u> , 7734, 9103, 9769, 10105, 10698, 11519, 12232, 12869, 14037, 14190, 15040, <u>15605</u> , 15873	6811, 8519, <u>9320</u> , <u>10032</u> , 10601, 12182, 12911, 14093, 16662
7	14	21	28
15852, 16842, 16903	9356	13605	9680

Colore verde = PM  
 Colore arancione = PMV (Sud non è riuscito poi a catturare anche la Nyumba di Nord)  
Colore arancione = PMV (Sud è riuscito poi a catturare anche la Nyumba di Nord)

N° di partita identificativo per ogni PM e PMV individuata  
Secondo gruppo di partite - Nord vince la partita (38/151)

1	8	15	22
13607		12164	
2	9	16	23
7393, <u>10984</u>		12951	15874
3	10	17	24
4	11	18	25
7726			
5	12	19	26
6	13	20	27
6403, 8297, <u>9311</u> , 11889, 12201, 12482, 15320, <u>15587</u> , 15876, 16581, <u>16835</u> , <u>17060</u> 14953	7424, 8074, <u>9114</u> , <u>12378</u> , <u>13275</u> , 13868, <u>14793</u> , 16400	8682, 16410, <u>12884</u> , <u>17046</u>	8823, <u>9208</u> , <u>11114</u> , <u>13012</u> , <u>15816</u>
7	14	21	28
12116			

**Colore verde** = PM  
**Colore arancione** = PMV (Nord non è riuscito poi a catturare anche la Nyumba di Sud)  
Colore arancione = PMV (Nord è riuscito poi a catturare anche la Nyumba di Sud)

Dalle tabelle del primo gruppo di partite si evince che Sud ha vinto ben 62/97 partite (**69,92%**) nei **tipi 2,6,13,20 e 27** dove ha in tutti costretto Nord ad eseguire un raccolto obbligato alla sua 23° mossa di gioco. Entrando nello specifico le vittorie maggiori di Sud sono state quelle dei **tipi 6, 13, 20 e 27** che lo hanno visto alla 23° mossa liberare la propria Nyumba (in modo che Nord non riesca alla stessa mossa a liberare la propria ma sia costretto a uno Mtaji) e alla 24° mossa catturare anche quella avversaria. Complessivamente questi 4 tipi hanno riguardato poco più della metà (51/97 = **52,58%**) delle totali PM e PMV del primo gruppo di partite.

Dalle tabelle del secondo gruppo di partite si evince anche in questo caso le vittorie maggiori per Nord sono state quelle dei tipi **6, 13, 20 e 27** che hanno complessivamente riguardato ben circa i 4/5 (30/38 = **78,95%**) delle intere PM e PMV del secondo gruppo di partite.

Liberare la propria Nyumba alla 23° mossa, costringere l'avversario la mossa dopo a non fare altrettanto ma bensì a eseguire un raccolto obbligato e catturare infine la casa avversaria alla 24° mossa di gioco è risultata essere per entrambi i due gruppi di partite la strategia che ha apportato più vittorie in termini di PM e PMV.

## Terza parte

In questa terza e ultima parte è stata fatta una **personale analisi degli errori** riscontrati in ogni Partita Matrice (PM) dei rispettivi due gruppi di partite. Come detto nella seconda parte dell'articolo un occhio di riguardo andrebbe riservato alle ultime due mosse di fase Kunamua (21° e 22° mossa) ritenute cruciali a creare le opportune condizioni di inizio fase Mtaji. Sulla base di ciò la lente di ingrandimento nell'analisi degli errori è stata posta sia su entrambe queste due mosse e sia sulle prime due di fase Mtaji (23° e 24° mossa), ritenute anch'esse fonda-

tali nella gestione della propria Nyumba e di quella avversaria.

Nell'analisi degli errori il programma BAO\_Move di Alberto si è rivelato fondamentale a esaminare ogni partita nel dettaglio, sperimentando diversi modi possibili di Mtaji o Kutakata e conseguentemente diverse risposte da parte di entrambi i giocatori.

**L'analisi degli errori è stata fatta a posteriori ed ha riguardato esclusivamente le mosse 21, 22, 23 e 24 del giocatore che poi ha perso**

**la partita.** E' importante sottolineare che la valutazione degli stessi è prettamente soggettiva quindi passibile di errori di valutazione e interpretazione.

L'entità degli errori stessi è stata diversa andando da banali errori di valutazione a errori difficilmente calcolabili durante una partita (ad esempio diversi errori di mossa 21) per mancanza sia di un opportuno tempo di calcolo e sia per una effettiva limitata capacità di previsione da parte della stessa mente umana.

Partite Matrici (PM) individuate						
Primo gruppo di partite - Sud vince la partita (42/205)						
N° Partita	N° Mossa	Sud Kutakata/ Mtaji	N° Mossa	Kutakata/ Mtaji	Nord Vincolo Kutakata/ Mtaji	Tipo
7710* 9118* 14847* 15202* 16530*	22	Mtaji	22	Mtaji	9118: 1 Mtaji 14847, 16530: 3 Mtaji 15202: 4 Mtaji 7710: 5 Mtaji	1 MM
	23	Cattura Nyumba Avversaria e PC	9118: *Mossa 21 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina 7710, 14847, 15202, 16530: *Mossa 22 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina			
6537 15237** 15840* 16419*	22	Mtaji	22	Mtaji	6537, 15840: 1 Mtaji 15237: 3 Mtaji 16419: 5 Mtaji	2 MM MM
	23	Mtaji	23	Mtaji	6537, 15840: 1 Mtaji 16419: 2 Mtaji (UV) 15237: 8 Mtaji	
	24	(6537) Cattura Nyumba avversaria e # (16419, 15840) cattura Nyumba avversaria e PC (15237) cattura Nyumba avversaria e PNC	15840: *Mossa 21 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina 15237: *Mossa 22 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina 16419: *Mossa 22 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina ( <b>opportunità non colta di svuotare la propria Nyumba</b> ) 15237: *Mossa 23 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina			
9623*	22	Mtaji	22	Mtaji	1 Mtaji	4
	23	Kutakata	23	Mtaji	1 Mtaji	MM KM
	24	Cattura Nyumba avversaria e PC	*Mossa 21 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di marcia			
7457* 7523* 7749* 9097* 14290* 16046*	22	Mtaji	22	Mtaji	7523, 9097: 1 Mtaji 7749, 14290, 16481: 2 Mtaji 16046: 2 Mtaji (UV) 7457: 3 Mtaji	6 MM KnM
	23	Kutakata	23	Mtaji	14290, 16481: 1 Mtaji	

16481*		Nyumba			7457, 7523, 16046 : 2 Mtaji (UV) 7749: 2 Mtaji (INDIF) 9097: 3 Mtaji (UV)	
	24	Cattura Nyumba avversaria e PC	7523, 9097, 16046: *Mossa 21 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina 7457, 7749, 14290, 16481: *Mossa 22 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di marcia			
16842**	22	Mtaji	22	Mtaji	1 Mtaji	7
	23	Kutakata Nyumba	23	Kutakata	6 Kutakata	MM KnK
	24	Cattura Nyumba Avversaria e PC	*Mossa 21 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina *Mossa 23 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina ( opportunità non colta di svuotare la propria Nyumba)			
7133* 7741* 8350* 12240* 15188* 16883*	22	Mtaji	22	Kutakata	16883: 2 Kutakata 7133, 12240 4 Kutakata 8350, 15158 6 Kutakata 7741: 8 Kutakata 7133, 7741, 15158 1: Mtaji 8350, 12240: 2 Mtaji 16883: 2 Mtaji (INDIF)	13 MK KnM
	22	Kutakata Nyumba	23	Mtaji		
	24	(7133, 7741, 8350, 15158, 16883) Cattura Nyumba avversaria e PC (12240) Cattura Nyumba avversaria e #	12240: *Mossa 21 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina 7133, 7741, 15158, 16883: *Mossa 22 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina 8350: *Mossa 23 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina ( opportunità non colta di svuotare la propria Nyumba )  7133: rigged coin toss (mossa 23 Sud) 7741: winning coin toss (mossa 23 sud)			
7283 11814 **	22	Kutakata	22	Mtaji	7283: 4 Mtaji (UV) 11814: 2 Mtaji	15 KM
	23	(7283) Cattura Nyumba avversaria e PC (11814) Cattura Nyumba avversarie e #	11814: *Mossa 21 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina 11814: *Mossa 22 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina			
6830*	22	Kutakata	22	Mtaji	3 Mtaji (UV)	16
	23	Mtaji	23	Mtaji	1 Mtaji	KM MM
	24	cattura Nyumba avversaria e #	*Mossa 21 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina			
10487**	22	Kutakata	22	Mtaji	2 Mtaji	18
	23	Kutakata	23	Mtaji	1 Mtaji	KM KM
	24	Cattura Nyumba avversaria e PC	*Mossa 21 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina *Mossa 22 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina			

6405*	22	Kutakata	22	Mtaji	12869: 1 Mtaji 6405 2 Mtaji (UV) 9103, 15040, 11519: 2 Mtaji 9769: 3 Mtaji (UV) 14190: 3 Mtaji 10105, 15873: 4 Mtaji 10698: 5 Mtaji 15040, 9103, 9769, 14190, 15873: 1 Mtaji 6405: 2 Mtaji (INDIF) 12869: 2 Mtaji 10105, 10698: 3 Mtaji (UV) 11519: 4 Mtaji	20 KM KnM KnM				
9103*										
9769*										
10105*										
10698*										
11519*										
12869*										
14190*							23	Kutakata Nyumba	23	Mtaji
15040*										
15873*										
	24	(11519, 12869, 14190, 15040, 15873) Cattura Nyumba avversaria e PC  (6405, 9103, 9769, 10105, 10698) Cattura Nyumba avversaria e #	6405, 9769: *Mossa 21 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina 9103, 10105, 10698, 14190, 15040, 15873: *Mossa 22 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina  11519, 12869: *Mossa 23 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di marcia  6405: rigged coin toss (mossa 23 sud) 10105, 15873, 10698, 14190: winning coin toss (mossa 23 sud)							
6811*	22	Kutakata	22	Kutakata	6811, 16662: 4 Kutakata 10601, 12182: 2 Kutakata 6811, 12182: 1 Mtaji 10601: 2 Mtaji (UV) 16662: 6 Mtaji	27 KK KnM				
10601*										
12182*										
16662*							23	Kutakata Nyumba	23	Mtaji
	24	Cattura Nyumba avversaria e #	6811, 10601, 12182: *Mossa 22 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina 16662 * Mossa 23 Nord, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina ( opportunità non colta di svuotare la propria Nyumba )  10601:winning coin toss (mossa 23 Sud)							

### Legenda:

# = vittoria

PC= **Partita Compromessa** (attraverso un'attenta selezione delle mosse successive il giocatore che cattura la Nyumba avversaria riesce a vincere la partita)

PNC = **Partita Non Compromessa** (la partita dopo la cattura della Nyumba avversaria non è propriamente compromessa ma il giocatore che perde la casa non ne approfitta nel corso della partita permettendo all'avversario di vincere la partita)

UV = **Uguale Valore** (i due o più Mtaji a disposizione per Nord sono stati considerati di pari valore in merito al loro contributo nel proseguo della partita)

INDIF = **Indifferenti** (i due o più Mtaji a disposizione per Nord sono stati considerati indifferenti in merito al fatto che, pur partendo da buche di partenza diverse, entrambi portano alla medesima disposizione finale dei semi sulla propria fila interna di gioco)

Partite Matrici (PM) individuate  
 Secondo gruppo di partite - Nord vince la partita (17/151)

N° partita	Nord		Sud			Tipo
	N° Mossa	Kutakata/ mtaji	N° Mossa	Kutakata/ Mtaji	Vincolo Kutakata/ Mtaji	
13607*	22	Mtaji	23	Mtaji	2 Mtaji (INDIF)	1
	23	Cattura Nyumba avversaria e #	* Mossa 22 Sud, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina			MM
7393*	22	Mtaji	23	Mtaji	1 Mtaji	2
	23	Mtaji	24	Mtaji	1 Mtaji	MM
	24	Cattura Nyumba avversaria e #	*Mossa 22 Sud, scelta sbagliata cattura/semina e/o o senso di semina (Sud innesca la reazione a catena)			MM
7726*	22	Mtaji	23	Mtaji	2 Mtaji	4
	23	Kutakata	24	Mtaji	1 Mtaji	MM
	24	Cattura Nyumba avversaria e PC	*Mossa 22 Sud, scelta sbagliata cattura/semina o senso di marcia			KM
6403 8297* 11889* 12201** 15876* 16581*	22	Mtaji	23	Mtaji	8297, 11889, 15876, 16581: 1 Mtaji	6
	23	Kutakata Nyumba	24	Mtaji	6403: 2 Mtaji (UV)	MM KnM
					12201: 2 Mtaji	
					6403, 8297, 12201, 15876, 1 Mtaji	
24	(6403, 11889, 12201, 16581) Cattura Nyumba avversaria e FC  (8297, 15876) Cattura Nyumba avversaria e #	8297, 12201: *Mossa 21 Sud, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina (8297 - Sud innesca la reazione a catena) 11889, 15876:*Mossa 22 Sud, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina 12201:*Mossa 23 Sud, scelta sbagliata cattura/ semina e/o senso di semina 16581:*Mossa 24 Sud, scelta sbagliata cattura/ semina e/o senso di semina ( opportunità non colta di svuotare la propria Nyumba )				
6403: rigged coin toss (mossa 23 Nord) 11889, 8297: winning coin toss (mossa 23 Nord)						
12116**	22	Mtaji	23	Mtaji	2 Mtaji	7
	23	Kutakata Nyumba	24	Kutakata	6 Kutakata	MM KnK
	24	Cattura Nyumba avversaria e #	*Mossa 22 Sud, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina *Mossa 24 Sud, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina ( opportunità non colta di svuotare la propria Nyumba )			
8074** 13868* 16400**	22	Mtaji	23	Kutakata	16400: 4 Kutakata 8074, 13868: 6 Kutakata	13 MK KnM

	23	Kutakata Nyumba	24	Mtaji	8074:2 Mtaji 13868: 2 Mtaji (UV) 16400: 4 Mtaji 8074, 13868, 16400: *Mossa 23 Sud, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina (opportunità non colta di svuotare la propria Nyumba ) 8074, 16400: *Mossa 24 Sud, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina (16400 - opportunità non colta di svuotare la propria Nyumba ) 13868: winning coin toss (mossa 23 nord)	
12164*	22	Kutakata	23	Mtaji	1 Mtaji	15 KM
	23	Cattura Nyumba avversaria e PC			*Mossa 22 Sud, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina	
12951*	22	Kutakata	23	Mtaji	2 Mtaji	16 KM
	23	Mtaji	24	Mtaji	2 Mtaji (UV)	MM
	24	Cattura Nyumba avversaria e PC			*Mossa 23 Sud, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina	
16410**	22	Kutakata	23	Mtaji	1 Mtaji	20 KM
	23	Kutakata Nyumba	24	Mtaji	3 Mtaji	KnM
	24	Cattura Nyumba avversaria e PC			*Mossa 22 Sud, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina *Mossa 24 Sud, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina	
15874**	22	Kutakata	23	Kutakata	8 Kutakata	23 KK
	23	Mtaji	24	Mtaji	5 Mtaji	MM
	24	Cattura Nyumba avversaria e PC			*Mossa 23 Sud, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina (opportunità non colta di svuotare la propria Nyumba ) *Mossa 24 Sud, scelta sbagliata cattura/semina e/o senso di semina (opportunità non colta di svuotare la propria Nyumba )	

### Legenda:

# = Vittoria

PC = Partita Compromessa (attraverso un'attenta selezione delle mosse successive il giocatore che cattura la Nyumba avversaria riesce a vincere la partita)

UV = Uguale Valore (i due o più Mtaji a disposizione per Nord sono stati considerati di pari valore in merito al loro contributo nel proseguo della partita)

INDIF = Indifferenti (i due o più Mtaji a disposizione per Nord sono stati considerati indifferenti in merito al fatto che, pur partendo da buche di partenza diverse, entrambi portano alla medesima disposizione finale dei semi sulla propria fila interna di gioco)

Un appunto particolare meritano i termini **COIN TOSS 'Lancio della moneta** e **RIGGED COIN TOSS 'Lancio della moneta truccata'** utilizzati nei rispettivi due gruppi di partite. E' stato utilizzato il termine **COIN TOSS 'lancio della moneta'** per indicare la situazione dove uno dei due giocatori

che possiede ancora la Nyumba, si ritrova ad inizio fase Mtaji (mossa 23) a non poter effettuare raccolti o altre semine senza raccolto se non la semina della propria casa. Il senso di semina della stessa (sinistra o destra) senza nessuna previsione di calcolo è infatti paragonabile al lancio di una moneta che da come esi-

to il 50% dei tentativi testa, ovvero una situazione di **netto vantaggio** rispetto all'avversario (**WINNING COIN TOSS**), o croce dove invece si passa in una situazione più o meno rapida di svantaggio (**LOSING COIN TOSS**).

E' stato invece utilizzato il termine **RIGGED COIN TOSS** 'lancio della moneta truccata' per indicare la stessa situazione descritta dal **COIN TOSS**, ma in questo caso la Nyumba da svuotare possiede 16 o 15 semi (in quest'ultimo non sono presente semi nelle buche A4 e A6 adiacenti alla stessa). In questo caso il giro della moneta, o il senso di semina (sinistra o destra), non influisce sull'esito della mossa ed è per ciò paragonabile al lancio di una moneta truccata che possiede in entrambi i lati due teste o due croci. Il **RIGGED COIN TOSS** si presta anche in quelle situazioni dove la Nyumba in questione possiede un numero di semi maggiore di 16 semi e in ognuna delle due direzioni la si voglia svuotare (sinistra o destra) si ha una situazione di vantaggio più o meno netta rispetto all'avversario in un caso (**WINNING RIGGED COIN TOSS**), oppure una di svantaggio nell'altro (**LOSING COIN TOSS**).

Nel caso di **WINNING COIN TOSS/RIGGED COIN TOSS** la situazione di vantaggio andrebbe mantenuta da parte del giocatore stesso che svuota propria casa con una corretta scelta delle mosse nel corso del proseguo della partita.

Ritornando all'analisi degli errori si può notare

che in quasi la totalità delle PM il giocatore che poi ha perso la partita avrebbe potuto giocare diversamente non commettendo alcuni errori sia in fase Kunamua (mosse 21 e 22) sia in fase Mtaji (mosse 23 e 24) in modo da preservare la propria Nyumba, svuotarla quando avutane la possibilità o anche solo prolungare la partita stessa e non permettere quindi all'avversario di catturare la propria casa già alla 23° o 24° mossa.

Riguardo ai vincoli risulta evidente che meno possibilità di Mtaji/Kutakata si danno all'avversario e meno saranno anche le scelte che questi potrà compiere; a tal proposito il vincolo di 1 Mtaji, quindi di un solo raccolto obbligato possibile, è sicuramente il vincolo più stringente (ne è un chiaro esempio la partita 6537 dove il giocatore Sud, grazie ad una corretta scelta di mossa 21, ha costretto Nord con una serie di raccolti forzati che non gli hanno consentito di svuotare la propria Nyumba lasciando a modo a Sud alla mossa 24 di catturarla e di vincere la partita).

In conclusione riguardo le PM si può affermare che l'analisi delle mosse 21, 22, 23 e 24 risulta cruciale negli esiti in termini di vittoria e sconfitta dei due giocatori e andrebbe quindi approfondita da entrambi per ottenere una posizione di vantaggio rispetto all'avversario e conseguentemente maggiori possibilità di vittoria.

## Trascrizione delle Partite Matrici (PM) individuate Primo gruppo di partita, Sud vince la partita (42/205)

N° partita	Trascrizione
<b>6405</b>	1:A7<* a5>; 2:A6<* a5>; 3:A2< a6>; 4:A2< a6>*; 5:A2< a5>; 6:A2>* a5>; 7:A3< a7>*; 8:A1< a5>; 9:A2>* a5>; 10:A3< a7>*; 11:A1< a5>; 12:A2>* a5<; 13:A8< a8>*; 14:A3>* a5>; 15:A7>* a8<*; 16:A6>* a7>*; 17:A8>* a6>*; 18:A7<* a7>*; 19:A6>* a2<; 20:A5> a2>*; 21:A5> a3<; 22:A7<* a3<; 23:A5<* b1<; 24:B1<#
<b>6537</b>	1:A6<* a5>; 2:A3> a5>; 3:A3< a7>*; 4:A1< a5>; 5:A2>* a5>; 6:A3< a7>*; 7:A1< a5>; 8:A2>* a5>; 9:A3< a7>*; 10:A1< a5>; 11:A3>* a5<; 12:A8< a5<; 13:A7<* a5>; 14:A2< a1<*; 15:A2<* a6<*; 16:A5> a5>*; 17:A1<* a5<; 18:A2< a1<*; 19:A7<* a5<*; 20:A5< a5<; 21:A6>* a1<; 22:A5> a2<; 23:B6> b1<; 24:B1<#
<b>6811</b>	1:A6>* a6>*; 2:A8>* a8<*; 3:A7>* a6>*; 4:A8>* a7>*; 5:A5>* a8<*; 6:A7<* a6>*; 7:A6>* a7<*; 8:A5> a6>*; 9:A6>* a7<*; 10:A8<* a6>*; 11:A6>* a7<*; 12:A8<* a6<*; 13:A5> a8<*; 14:A6>* a6<*; 15:A5> a7<*; 16:A8<* a6>*; 17:A7>* a7>*; 18:A6>* a8>; 19:A5> a7>; 20:A8<* a7<*; 21:A5> a6>*; 22:A7>* a8<*; 23:A5<* a7<; 24:B1<#
<b>6830</b>	1:A6<* a5>; 2:A3> a5>; 3:A3< a7>*; 4:A1< a5>; 5:A2>* a5>; 6:A3< a7>*; 7:A1< a5>; 8:A2>* a5>; 9:A3< a7>*; 10:A1< a5>; 11:A2>* a5>; 12:A3> a5>; 13:A3>* a5>; 14:A6<* a5>; 15:A8<* a6>*; 16:A6>* a7>*; 17:A8<* a8>*; 18:A7>* a5<*; 19:A5> a5<*; 20:A5> a5>*; 21:A1<* a6>*; 22:A6<* a5>; 23:A5> b8>; 24:B1<#
<b>7133</b>	1:A7<* a5<; 2:A6<* a5>; 3:A3< a5>; 4:A3>* a5>; 5:A5> a1<; 6:A5> a3>; 7:A7< a3>; 8:A5> a3>*; 9:A5> a6<*; 10:A5> a8<*; 11:A6<* a5>; 12:A7>* a7>*; 13:A8>* a6<*; 14:A5> a8<*; 15:A8>* a6>*; 16:A5>* a8<*; 17:A6>* a7<*; 18:A5> a3>; 19:A7>* a6>*; 20:A8>* a8>; 21:A5> a3>*; 22:A5> a7<*; 23:A5<* b7>; 24:A7< b8>; 25:B2<#

<b>7283</b>	1:A6<* a5>; 2:A3> a5<; 3:A8> a7<*; 4:A5> a6>; 5:A6>* a7<*; 6:A8<* a6>*; 7:A7>* a8>*; 8:A6>* a7<*; 9:A7>* a6>*; 10:A8<* a7<*; 11:A7>* a6>*; 12:A6<* a5>; 13:A8<* a8<*; 14:A6>* a6>*; 15:A8<* a7>*; 16:A6>* a8<*; 17:A7<* a5>; 18:A3< a7<; 19:A3< a7<*; 20:A5< a3>; 21:A1< a5>; 22:A3>* a5>; 23:A5< b5>*; 24:A7< a6>*; 25:A4<* b7>; 26:A7<#
<b>7457</b>	1:A6<* a5>; 2:A3> a5<; 3:A8< a7<*; 4:A5> a6>; 5:A6>* a6>*; 6:A8<* a8>*; 7:A6>* a7>*; 8:A8<* a8>*; 9:A6>* a5>*; 10:A7<* a5>; 11:A2< a5>; 12:A3> a5<; 13:A2>* a5>; 14:A3< a7>*; 15:A1< a5>; 16:A2>* a5>; 17:A3< a7<*; 18:A3< a5>; 19:A8< a8>*; 20:A7< a1<; 21:A5> a3>; 22:A7< a3<; 23:A5>* b2<; 24:B2< b6>*; 25:B5> b8>; 26:A7< b1<; 27:B6> b7>; 28:B8< b8<*#
<b>7523</b>	1:A6<* a5>; 2:A3> a5<; 3:A8> a7<*; 4:A5> a6>; 5:A6>* a7<*; 6:A8<* a6<*; 7:A5< a2<; 8:A5> a8<; 9:A5< a7<*; 10:A1>* a6>; 11:A8<* a2<; 12:A6>* a2<; 13:A5> a2<*; 14:A8> a3>; 15:A5> a2<; 16:A5> a7<; 17:A8<* a3<; 18:A7> a3<; 19:A5< a2<; 20:A5> a8<; 21:A5> a2<; 22:A6> a1<; 23:A5<* a6<; 24:A1> a4>*; 25:A7< b8<*; 26:A6<** b5>; 27:B3<#
<b>7710</b>	1:A7>* a6>*; 2:A6>* a8<*; 3:A7<* a6>*; 4:A6>* a7>*; 5:A7<* a8<*; 6:A6>* a7>*; 7:A7<* a6<*; 8:A5< a8<; 9:A6>* a6>*; 10:A7>* a7>*; 11:A8<* a8<*; 12:A7>* a6>*; 13:A6>* a7>*; 14:A7<* a8<*; 15:A6<* a5>; 16:A5<* a5>; 17:A5>* a6>*; 18:A7<* a7>*; 19:A6< a8<; 20:A5< a3<; 21:A5> a1<; 22:A5< a7<; 23:A5> b2<; 24:B5> a2<*; 25:A6< a3<; 26:A3> b1<; 27:A5< a6<; 28:B8> a4<*; 29:A3< a3<*; 30:A5> b5<*; 31:A7< b1<; 32:A5< a2>*; 33:B7>#
<b>7741</b>	1:A6>* a7>*; 2:A7>* a6<*; 3:A5> a3>; 4:A7>* a6>*; 5:A8>* a3<*; 6:A5>* a2<; 7:A6> a7>*; 8:A8>* a2>*; 9:A5> a3>; 10:A8>* a3<*; 11:A5>* a2<; 12:A6> a6>*; 13:A8>* a2>*; 14:A5> a3>; 15:A5> a3>; 16:A5< a2<; 17:A1<* a2>*; 18:A5< a6<*; 19:A5< a7<; 20:A8>* a7>*; 21:A5< a6>; 22:A5< a6<*; 23:A5>* a1>; 24:B8> a3>*; 25:B6> a4<; 26:A3> a3<; 27:B8> b8>; 28:B2< a2>; 29:A7<#
<b>7749</b>	1:A6<* a5<; 2:A3> a5<; 3:A5> a3>; 4:A3>* a5<; 5:A8< a3<; 6:A5> a2>*; 7:A5> a3>; 8:A7>* a3>*; 9:A5< a8<; 10:A8<* a6>*; 11:A6>* a7>*; 12:A8<* a8>*; 13:A6>* a5>*; 14:A8<* a7>*; 15:A6>* a8<*; 16:A5< a7>*; 17:A1< a5>; 18:A7>* a8>*; 19:A8< a5>; 20:A7>* a8>*; 21:A2<* a5>*; 22:A3> a5<; 23:A5<* b2<; 24:A6< b1<; 25:B2> a2>*; 26:B4> b4>*; 27:A6<#
<b>8350</b>	1:A6>* a6>*; 2:A8<* a7>*; 3:A6>* a8<*; 4:A8<* a6>*; 5:A6>* a7>*; 6:A8<* a8<*; 7:A7>* a6>*; 8:A8<* a5<; 9:A7<* a7<*; 10:A5> a1<; 11:A5> a3>; 12:A5< a3>*; 13:A5> a2<; 14:A1<* a2<; 15:A5> a5>; 16:A8<* a2<; 17:A6> a1<; 18:A5> a3>; 19:A8>* a3<*; 20:A5>* a2<; 21:A6> a2>*; 22:A5> a7>*; 23:A5<* b7>; 24:A6< b6>; 25:B8> a8<; 26:B7> a7<*; 27:B4> a4>*; 28:A7< a7<; 29:A6< a5<*; 30:B7> b3>*; 31:B3<#
<b>9097</b>	1:A6<* a5>; 2:A3> a5>; 3:A3> a5<; 4:A3>* a5<; 5:A5> a3>; 6:A8>* a7<*; 7:A5> a1>; 8:A5> a2>*; 9:A5< a7<*; 10:A1<* a3>*; 11:A5> a7<*; 12:A6>* a6<*; 13:A5> a8<*; 14:A7<* a5<; 15:A3< a7>*; 16:A1< a5>; 17:A6>* a1>; 18:A5> a2<; 19:A8> a3<; 20:A7> a5<; 21:A5> a3>; 22:A3< a7>; 23:A5>* a7<; 24:B6> b7<*; 25:A2>* b6>*#
<b>9103</b>	1:A6<* a5<; 2:A3> a5<; 3:A5< a3<; 4:A1<* a7<*; 5:A5> a1>; 6:A5> a6>; 7:A8>* a6<*; 8:A5> a1>; 9:A5> a3>*; 10:A5> a2<; 11:A6<* a5<; 12:A5<* a5<; 13:A3>* a5<; 14:A5> a2>*; 15:A5< a8<; 16:A5> a3>; 17:A7>* a3>*; 18:A5< a8<; 19:A5< a7>*; 20:A1< a5>; 21:A3> a8>*; 22:A3>* a5>; 23:A5>* b6>; 24:A8<#
<b>9118</b>	1:A6<* a5>; 2:A3> a5>; 3:A3< a7>*; 4:A1< a5>; 5:A2>* a5<; 6:A8< a8<*; 7:A3< a7>*; 8:A1< a5>; 9:A2>* a5>; 10:A3> a7>*; 11:A3>* a5<; 12:A8< a5<; 13:A7<* a5>; 14:A3< a7>*; 15:A1< a5>; 16:A3>* a5>; 17:A2< a6>*; 18:A2< a5>; 19:A3>* a5>; 20:A2< a6<*; 21:A5< a1>*; 22:A6> a2<; 23:A2> a2>*; 24:A1> b7>*#
<b>9623</b>	1:A6>* a7>*; 2:A8<* a6>*; 3:A6>* a8<*; 4:A7<* a5>; 5:A2< a5>; 6:A3< a8>; 7:A5> a6>; 8:A5> a7>*; 9:A8>* a8>*; 10:A6>* a5>*; 11:A8<* a7<*; 12:A6>* a6>*; 13:A8<* a8>*; 14:A7<* a5<; 15:A2< a5<; 16:A6< a2<*; 17:A2< a5<; 18:A6< a2>*; 19:A6< a5<; 20:A6<* a5<; 21:A2>* a5>; 22:A7> a8>; 23:A3<* b8>; 24:B8> a7>*; 25:B6> b4>; 26:A7> b8>*; 27:B2> b6<*; 28:A6<#
<b>9769</b>	1:A6<* a5>; 2:A3> a5>; 3:A3> a5<; 4:A7>* a1<; 5:A5< a7>*; 6:A1< a5<; 7:A3<* a1<*; 8:A1>* a3<*; 9:A3<* a2<*; 10:A1>* a1<*; 11:A2<* a5>*; 12:A3> a7<*; 13:A3< a5>; 14:A6<* a5<; 15:A8< a8>*; 16:A6>* a5>*; 17:A2< a6>*; 18:A2< a5>; 19:A2<* a8<; 20:A3< a7>*; 21:A1< a5>; 22:A2<* a5>; 23:A5<* a8<; 24:B3<#

10105	1:A6>* a6>*; 2:A8<* a7<*; 3:A5> a3<; 4:A8< a3<; 5:A7>* a1<; 6:A5> a6<*; 7:A5< a8<; 8:A8>* a3>*; 9:A5> a6<*; 10:A5> a3<; 11:A7> a1<; 12:A5< a2<; 13:A5< a5<; 14:A5> a7>; 15:A8>* a7>*; 16:A5>* a2<; 17:A6>* a2<; 18:A5> a2>*; 19:A5< a8<; 20:A5> a3>; 21:A7<* a3<; 22:A5<* a5>; 23:A5<* b8>; 24:A8<#
10487	1:A6>* a6>*; 2:A8<* a7>*; 3:A6>* a8<*; 4:A8<* a7>*; 5:A6>* a8>*; 6:A7>* a6>*; 7:A8<* a8<*; 8:A7>* a7>*; 9:A6<* a5>; 10:A5< a7>*; 11:A1< a5>; 12:A2>* a5>; 13:A3< a7>*; 14:A1< a5>; 15:A2>* a5>; 16:A3< a7<*; 17:A3> a5>*; 18:A3> a7>*; 19:A1< a5>; 20:A2>* a5<; 21:A8< a8>*; 22:A7<* a5>; 23:A6<* b4<; 24:A5> b2<; 25:B8> b5<*#
10601	1:A6<* a5>; 2:A3> a5>; 3:A3> a5>; 4:A3>* a5<; 5:A8< a7<*; 6:A5> a3>; 7:A7>* a7>*; 8:A8>* a8>*; 9:A5<* a5>; 10:A3> a3>*; 11:A5> a6>; 12:A7>* a6>*; 13:A6>* a7>*; 14:A7>* a8>*; 15:A8>* a5>*; 16:A2< a6>; 17:A2>* a5>; 18:A6>* a7<*; 19:A7<* a6>*; 20:A6>* a8>*; 21:A7>* a7<*; 22:A8<* a6>*; 23:A5<* b8>; 24:B4<#
10698	1:A6<* a5>; 2:A3> a5>; 3:A3> a5>; 4:A3>* a5>; 5:A6>* a6>*; 6:A7>* a8<*; 7:A8>* a6>*; 8:A5>* a7>*; 9:A6>* a8<*; 10:A7>* a6>*; 11:A8>* a7<*; 12:A5> a8>*; 13:A8>* a6>*; 14:A5>* a7>*; 15:A6>* a8<*; 16:A7>* a6>*; 17:A8>* a7>*; 18:A5>* a8<*; 19:A6>* a6>*; 20:A8<* a7>*; 21:A6>* a8<*; 22:A7<* a6>; 23:A5>* b8>; 24:A6<#
11519	1:A6>* a6<*; 2:A5< a7>*; 3:A1< a5>; 4:A7>* a8>*; 5:A8>* a3<*; 6:A2<* a2<*; 7:A3<* a1<*; 8:A2<* a5>*; 9:A1<* a6>*; 10:A6<* a5<; 11:A8< a7>*; 12:A6>* a8>*; 13:A7>* a5>*; 14:A1<* a6>*; 15:A6>* a7>*; 16:A7>* a1<; 17:A5> a8>*; 18:A8>* a2<*; 19:A5>* a3<; 20:A5> a2<; 21:A8< a2<; 22:A6<* a5>; 23:A5<* a7<; 24:B8> b7>; 25:A2> a8<*; 26:A3> a7<; 27:A6< b4<*; 28:A5> b3<; 29:B8> b1<*; 30:A3> b8<*; 31:B1> a2<*; 32:A3< b4<*; 33:B8>#
11814	1:A6<* a5>; 2:A3> a5>; 3:A3> a5>; 4:A3>* a5>; 5:A8>* a7>*; 6:A6>* a6<*; 7:A5> a8<*; 8:A6>* a6>*; 9:A7>* a7>*; 10:A8>* a8<*; 11:A5>* a6>*; 12:A6>* a7>*; 13:A7>* a8<*; 14:A8>* a6>*; 15:A5>* a7>*; 16:A6>* a8<*; 17:A8<* a6>*; 18:A6>* a7>*; 19:A8<* a8<*; 20:A7<* a5<; 21:A2< a1<*; 22:A6>* a5<; 23:B7>#
12182	1:A6<* a5>; 2:A3> a5>; 3:A3> a5>; 4:A3>* a5>; 5:A6>* a6>*; 6:A7>* a7>*; 7:A8>* a8<*; 8:A5>* a6>*; 9:A6>* a7>*; 10:A7>* a8<*; 11:A8>* a6>*; 12:A5>* a7>*; 13:A6>* a8<*; 14:A8<* a6>*; 15:A6>* a7>*; 16:A8<* a8<*; 17:A6>* a6>*; 18:A7>* a7>*; 19:A8<* a8<*; 20:A6>* a6>*; 21:A8<* a7>*; 22:A6>* a8<*; 23:A5<* b6>; 24:A6<#
12240	1:A6<* a5<; 2:A3> a5<; 3:A5> a3>; 4:A3>* a5<; 5:A8> a3<; 6:A5< a8<; 7:A5> a2>*; 8:A5> a3<; 9:A7>* a1<; 10:A5> a3>*; 11:A5< a8<; 12:A5< a6<*; 13:A5> a3>; 14:A7> a8<; 15:A7>* a6>*; 16:A8>* a8<*; 17:A5<* a5<; 18:A3> a1<; 19:A5> a3>*; 20:A5> a6<; 21:A6> a2>*; 22:A5> a7>*; 23:A5<* a8<; 24:A6<#
12869	1:A6<* a5<; 2:A3> a5<; 3:A5> a3>; 4:A3>* a5<; 5:A8< a3<; 6:A5< a8<; 7:A5> a6>*; 8:A8>* a7>*; 9:A5>* a2<; 10:A6>* a2<; 11:A5< a8<; 12:A5> a2>*; 13:A5> a3<; 14:A7>* a1<; 15:A5> a2>*; 16:A5> a3<; 17:A7>* a1<; 18:A5> a3>*; 19:A5< a8<; 20:A5> a2<; 21:A6<* a5>; 22:A5>* a2<; 23:A5<* a6<; 24:A2> a7<*; 25:A5< a2>; 26:B1< b6<*; 27:B2< b2>*; 28:B1< b3>*; 29:B1<#
14190	1:A6>* a6<*; 2:A5< a7<*; 3:A5< a6>; 4:A2>* a5>; 5:A7>* a6>*; 6:A8>* a7>*; 7:A5<* a5>; 8:A5> a6>; 9:A8>* a6>*; 10:A5>* a3>; 11:A7>* a7>*; 12:A8<* a3>; 13:A5> a3>*; 14:A5> a8>*; 15:A7<* a5>; 16:A6>* a6>*; 17:A7<* a7<*; 18:A6<* a5>; 19:A8<* a8>*; 20:A7>* a1<; 21:A5> a3>; 22:A8<* a3>; 23:A5<* b1<; 24:B1< a3>*; 25:B5< a2>*; 26:A4< b8>*; 27:A5< b4<*; 28:A6<* b3<*; 29:A2>* b1<; 30:B1< a2>*; 31:B2< a3>*; 32:A3< b6>*; 33:B3< b2<*#
14290	1:A6<* a5>; 2:A3> a5<; 3:A8< a7<*; 4:A5> a6>; 5:A7<* a6<*; 6:A5> a7>*; 7:A7>* a8>*; 8:A6<* a5<; 9:A8< a5>; 10:A1< a5>; 11:A7>* a8>*; 12:A3<* a5>*; 13:A2< a6>; 14:A2>* a5>; 15:A6>* a6<*; 16:A5> a2<; 17:A5> a8>*; 18:A8>* a2<*; 19:A5>* a7<*; 20:A7<* a6<*; 21:A5> a1<; 22:A5> a3<; 23:A5<* b8>; 24:B7> b7>; 25:B8> a8<; 26:A7> b8>; 27:B6< a5<*; 28:B8>#
14847	1:A6<* a5>; 2:A3> a5>; 3:A3> a5>; 4:A3>* a5>; 5:A6>* a7>*; 6:A7>* a6>*; 7:A8<* a7>*; 8:A6>* a8<*; 9:A8<* a6>*; 10:A6>* a7<*; 11:A5> a8<*; 12:A5< a7>*; 13:A1< a5>; 14:A6<* a5<; 15:A2>* a5<; 16:A7< a3>*; 17:A5> a8<*; 18:A3< a7>*; 19:A1< a5>; 20:A6>* a8<*; 21:A3< a7>; 22:A1< a5<; 23:B7> a7<*; 24:A6<#

15040	1:A6>* a6>*; 2:A8<* a7<*; 3:A5> a3>; 4:A5< a7>*; 5:A1< a5>; 6:A2>* a5<; 7:A8< a3<; 8:A7>* a1<; 9:A5> a2>*; 10:A5> a3<; 11:A7>* a1<; 12:A5> a3<*; 13:A8< a2<; 14:A6>* a2<; 15:A5> a3>*; 16:A5> a2<; 17:A6>* a2<; 18:A5> a3>*; 19:A5< a8<; 20:A3< a7>*; 21:A1< a5>; 22:A2>* a5>; 23:A5>* b7>; 24:A7< a6>*#
15158	1:A7>* a6>*; 2:A8<* a5>; 3:A3< a7<*; 4:A5< a2<; 5:A3<* a2>*; 6:A5> a1<; 7:A5< a5<; 8:A2<* a3<*; 9:A1>* a5<; 10:A5> a3>*; 11:A5< a2>*; 12:A5< a6>; 13:A8>* a6>*; 14:A2< a8<; 15:A5> a7<; 16:A5> a3<; 17:A7<* a3<; 18:A5< a8<; 19:A5< a7<*; 20:A1<* a6>*; 21:A5>* a2<; 22:A6> a2>*; 23:A5>* b8>; 24:B2< b1<; 25:B7>#
15202	1:A6>* a6>*; 2:A7>* a8<*; 3:A8<* a6>*; 4:A6>* a7>*; 5:A7>* a8<*; 6:A8<* a7>*; 7:A6>* a8>*; 8:A7>* a6>*; 9:A8<* a7>*; 10:A7<* a8<*; 11:A6>* a1<; 12:A5< a2<; 13:A1>* a6>; 14:A2< a8<; 15:A2< a6<*; 16:A5< a3>*; 17:A5< a6<; 18:A5> a6>*; 19:A2< a5>; 20:A8>* a8<*; 21:A2< a6>; 22:A1< a5<; 23:A5> b1<; 24:A7<* a1>; 25:B8> a3>*; 26:B1< a4>*; 27:A4>* a5>; 28:A3>* a7<*; 29:B8> a8<; 30:A5>* a6<*; 31:B2< a5>; 32:B1<#
15237	1:A7>* a6>*; 2:A6>* a8<*; 3:A8>* a6>*; 4:A7<* a8<*; 5:A6>* a6>*; 6:A7<* a7>*; 7:A8>* a8<*; 8:A6>* a6>*; 9:A8<* a8<*; 10:A6>* a6>*; 11:A7>* a7>*; 12:A8<* a8<*; 13:A6>* a6>*; 14:A7<* a5>; 15:A6>* a7<; 16:A1> a5<; 17:A3> a1<; 18:A5> a7<; 19:A7> a3<; 20:A7<* a7>; 21:A6> a1<; 22:A5> a3>; 23:A5< b1<; 24:B8> a3>; 25:A5<* a5>; 26:B3< a4<*; 27:B8> b1<; 28:B6> a3>*; 29:A6< b4>*; 30:B3<#
15840	1:A6>* a6>*; 2:A7<* a5>; 3:A3< a7>*; 4:A1< a5>; 5:A3>* a5>; 6:A2< a6<*; 7:A5< a5>*; 8:A2< a6>; 9:A1> a5>; 10:A3> a8>*; 11:A2<* a5>*; 12:A3> a7>*; 13:A1< a5>; 14:A3>* a5>; 15:A2< a6<*; 16:A5< a5>*; 17:A2< a6>; 18:A1< a5>; 19:A3> a5>; 20:A2< a6<; 21:A8< a5<; 22:A7> a1<; 23:A5< a6<; 24:A1> a4<; 25:B1< a2<*; 26:B3> b3>*; 27:B8> b7>*; 28:B5> b4>*; 29:A4<* b5>*; 30:B3< b6>*; 31:B7<#
15873	1:A7>* a6>*; 2:A6>* a7<*; 3:A5> a3<; 4:A7>* a1<; 5:A5> a3>*; 6:A5< a8<; 7:A8<* a2<; 8:A6>* a2<; 9:A5< a6<*; 10:A5> a1>; 11:A5< a7>; 12:A3>* a5<; 13:A5<* a5<; 14:A5< a6>; 15:A5> a6>*; 16:A8<* a2<; 17:A6<* a5>; 18:A5>* a2>; 19:A6> a6>*; 20:A6<* a5>; 21:A3> a2<; 22:A3>* a5<; 23:A5<* a7<; 24:B2< b2<; 25:B4< a3<; 26:B8> b4>*; 27:B2< b7>; 28:B3< a5<; 29:A3>* a3>; 30:A7<* a4>*; 31:B5< a5<*; 32:A4> b8>; 33:A3> a6<*; 34:A7< b4<*; 35:B8>#
16046	1:A6<* a5>; 2:A3> a5>; 3:A3> a5>; 4:A3>* a5>; 5:A6>* a7>*; 6:A7>* a6>*; 7:A8>* a7<*; 8:A5>* a6>*; 9:A6>* a7>*; 10:A7>* a8<*; 11:A8>* a6>*; 12:A5>* a7<*; 13:A5> a6<*; 14:A5> a5<; 15:A7>* a1>; 16:A5> a2>*; 17:A5< a8<; 18:A8>* a3<*; 19:A5>* a2<; 20:A6> a2<*; 21:A8< a7>*; 22:A6> a2<; 23:A5<* a8<; 24:A6< a2>*; 25:A8< a4<*; 26:A2> b4<*; 27:A7<* b3<*; 28:B5<#
16419	1:A6>* a6>*; 2:A8<* a7>*; 3:A6>* a8<*; 4:A8<* a7>*; 5:A6>* a6>*; 6:A8<* a7>*; 7:A6>* a8<*; 8:A7>* a7>*; 9:A1> a5>; 10:A3> a8<*; 11:A3< a7>; 12:A1> a5<; 13:A2< a5>; 14:A1> a5>; 15:A7<* a1>*; 16:A6> a8>*; 17:A2>* a5>; 18:A6<* a5<; 19:A8< a2<; 20:A2>* a5<; 21:A6> a2>*; 22:A5< a6>; 23:A5> a1>; 24:B1< a4<*; 25:A3> b2<; 26:B8> b1<; 27:A2> b4>*; 28:A5<#
16481	1:A7>* a6>*; 2:A6>* a7>*; 3:A8<* a8<*; 4:A6>* a7<*; 5:A7>* a6>*; 6:A8<* a7<*; 7:A7<* a6>*; 8:A6>* a7<*; 9:A8<* a6>*; 10:A6>* a7<*; 11:A7>* a6>*; 12:A8<* a7<*; 13:A7<* a6>*; 14:A6>* a7<*; 15:A7>* a6>*; 16:A8<* a7>*; 17:A7<* a8<*; 18:A6>* a6>*; 19:A8<* a8<*; 20:A6>* a6>*; 21:A7<* a5>; 22:A3> a5<; 23:A5>* b2<; 24:B7> b1<; 25:B8> b3>*; 26:B1<#
16530	1:A6>* a6>*; 2:A7>* a7>*; 3:A8<* a8>*; 4:A7>* a5>*; 5:A6>* a6>*; 6:A7>* a7>*; 7:A8>* a8>*; 8:A5<* a5>; 9:A3>* a5>; 10:A5<* a5>; 11:A3> a8>*; 12:A3>* a5>; 13:A6<* a5>; 14:A8<* a6>*; 15:A6>* a8>*; 16:A7<* a5>; 17:A8<* a5>; 18:A7>* a7>*; 19:A1> a5>; 20:A3> a8<*; 21:A3< a7<; 22:A1> a5>; 23:B2< b7>; 24:A8< a8<; 25:A5< b8<; 26:B8> b6>*; 27:B7> b7>; 28:B3< b8>; 29:A1> a7<; 30:B8> b1<*; 31:A4> b3<*; 32:A4< b4<; 33:B5> b1>*; 34:B2> b6<*#
16662	1:A6>* a6>*; 2:A8<* a7>*; 3:A6>* a8<*; 4:A8<* a6>*; 5:A6>* a7>*; 6:A8<* a8<*; 7:A6>* a7>*; 8:A8<* a8>*; 9:A7>* a6<*; 10:A5> a5<; 11:A7<* a1>*; 12:A6> a2>*; 13:A5> a5>*; 14:A2< a6>; 15:A6<* a6>; 16:A7>* a6>*; 17:A8>* a8<*; 18:A6>* a6>*; 19:A7<* a8<*; 20:A8<* a5>; 21:A7>* a7>; 22:A8>* a7>*; 23:A5<* b8>; 24:B1<#

<b>16842</b>	1:A6>* a6<*; 2:A5> a3<; 3:A7>* a1>; 4:A5> a7<*; 5:A5> a3<; 6:A7< a1>; 7:A5< a2<; 8:A5< a6>; 9:A2>* a5>; 10:A5<* a5>; 11:A5>* a3>; 12:A5> a2<; 13:A8< a3<; 14:A7> a5<; 15:A5< a3<; 16:A1>* a7>; 17:A3>* a5>; 18:A5>* a2<; 19:A5<* a5>; 20:A3< a8>; 21:A3< a2>*; 22:A5< a7<; 23:A5>* a3<*; 24:A3> a7<*; 25:A7< b8>; 26:B2< a2>; 27:A8< a5<*; 28:A6> b1<; 29:A7< a3<*; 30:B8> b4<*; 31:A2>* b3<; 32:A3> b1>*; 33:B5>#
<b>16883</b>	1:A6<* a5>; 2:A3> a5>; 3:A3> a5>; 4:A3>* a5>; 5:A6>* a6>*; 6:A7>* a7>*; 7:A8>* a8<*; 8:A5>* a6>*; 9:A6>* a7>*; 10:A7>* a8<*; 11:A8>* a6>*; 12:A5>* a7>*; 13:A6>* a8<*; 14:A7>* a6>*; 15:A8>* a7>*; 16:A5>* a8<*; 17:A6>* a6>*; 18:A8<* a7>*; 19:A7>* a8<*; 20:A6>* a7>*; 21:A1> a5>; 22:A3> a8>*; 23:A5<** b2<; 24:A2> b1<; 25:B5>#

### Trascrizione delle Partite Matrici (PM) individuate Secondo gruppo di partite, Nord vince la partita (17/151)

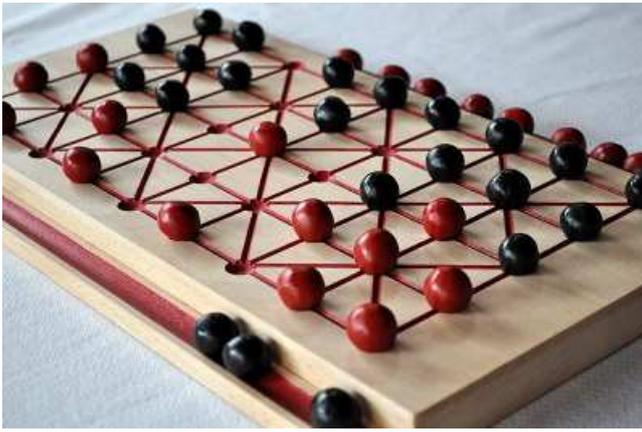
N° partita	Trascrizione
<b>6403</b>	1:A6>* a7>*; 2:A8<* a6<*; 3:A5> a3>; 4:A7>* a3<*; 5:A8> a5<; 6:A7> a1<; 7:A5> a3>; 8:A7> a3>; 9:A5> a3>*; 10:A5> a6>*; 11:A6>* a7>*; 12:A8<* a8<*; 13:A7>* a7>*; 14:A6<* a5>; 15:A5< a7>*; 16:A1< a5>; 17:A3>* a5>; 18:A2< a6>*; 19:A2< a5>; 20:A2>* a5<; 21:A8> a8>*; 22:A7> a1<; 23:B8> a5>*; 24:A7< a2>; 25:A2> b5>; 26:A4>* b2<; 27:A3>* a7<#
<b>7393</b>	1:A6<* a5>; 2:A3> a5>; 3:A3> a5>; 4:A3>* a5>; 5:A6>* a7>*; 6:A7>* a6>*; 7:A8>* a7>*; 8:A5>* a8>*; 9:A7>* a5>*; 10:A6>* a6>*; 11:A7<* a7>*; 12:A6>* a8<*; 13:A8>* a6>*; 14:A7<* a7>*; 15:A6>* a8>*; 16:A8< a5>*; 17:A7>* a6>*; 18:A6>* a8<*; 19:A7<* a6>*; 20:A6>* a8<*; 21:A8<* a7>*; 22:A6>* a1>; 23:B8> b2<; 24:A6> b1<#
<b>7726</b>	1:A6>* a6>*; 2:A8<* a7>*; 3:A6>* a8<*; 4:A8<* a6>*; 5:A6>* a7>*; 6:A8<* a8<*; 7:A6>* a6>*; 8:A8<* a7>*; 9:A6>* a8<*; 10:A7>* a6>; 11:A2< a5>; 12:A3> a8<*; 13:A2< a6>; 14:A2< a5>; 15:A3> a8<*; 16:A2< a6>; 17:A2< a5>; 18:A3< a5>; 19:A2< a8>; 20:A5< a6>; 21:A5> a5>; 22:A3> a7>; 23:B8> a7<*; 24:A3> b8>; 25:B7> b3<#
<b>8074</b>	1:A7<* a5>; 2:A6<* a5>; 3:A2> a6>; 4:A2< a6<*; 5:A5< a2>*; 6:A5< a3>*; 7:A5< a1>*; 8:A2>* a5>; 9:A7< a8>; 10:A3< a7>*; 11:A1> a5>; 12:A7<* a8>; 13:A2> a8>; 14:A2< a6<*; 15:A5> a5>*; 16:A2< a6>; 17:A7<* a6<*; 18:A5> a8<*; 19:A2> a6<*; 20:A5> a5>; 21:A1> a5>; 22:A7<* a5<; 23:A2<* a5<**; 24:A3< a5>; 25:B3>* a7<; 26:B5>* b3<; 27:B7<* b7>; 28:B6<* a2<; 29:B5<* b2<#
<b>8297</b>	1:A6<* a5>; 2:A3> a5<; 3:A8< a7<*; 4:A5> a6>; 5:A6>* a6>*; 6:A8<* a8<*; 7:A5> a7<*; 8:A5> a6>*; 9:A6>* a7>*; 10:A8<* a8<*; 11:A6>* a7>*; 12:A8<* a6<*; 13:A5> a8<*; 14:A7<* a5>; 15:A3< a5>; 16:A2< a8>; 17:A3< a7>; 18:A3> a5>; 19:A5> a7>*; 20:A7>* a6>*; 21:A8<* a7>*; 22:A7< a1<; 23:A7< a5>*; 24:A6> a6<#
<b>11889</b>	1:A6>* a6>*; 2:A7<* a5>; 3:A3< a7>*; 4:A1< a5>; 5:A3>* a5>; 6:A2< a6<*; 7:A5> a5>; 8:A1< a5<; 9:A3>* a5>; 10:A7<* a5<; 11:A6> a2>*; 12:A5> a8>*; 13:A6<* a5>; 14:A1< a5>; 15:A3>* a5>; 16:A2< a6<*; 17:A5< a5>*; 18:A2< a6<; 19:A8< a6<*; 20:A5> a3>; 21:A2< a5>; 22:A2>* a5<; 23:A8< a5<*; 24:A6< a8<; 25:B8> b1<#
<b>12116</b>	1:A6<* a5<; 2:A3< a7<; 3:A1< a5>; 4:A2< a8<; 5:A2< a1<; 6:A5< a5<; 7:A6< a6<; 8:A6< a6<; 9:A6<* a5>; 10:A3> a2<; 11:A5< a5>; 12:A6> a2>*; 13:A5> a7>; 14:A5> a8>*; 15:A6>* a7>*; 16:A1< a5<; 17:A8< a5>; 18:A6<* a5<; 19:A7>* a1<; 20:A5> a2>*; 21:A5> a3<; 22:A2>* a5<; 23:B7> a5>*; 24:A3>** a3>#
<b>12164</b>	1:A6<* a5>; 2:A3> a5<; 3:A8< a7<*; 4:A5> a6>; 5:A8>* a8>*; 6:A6>* a6>*; 7:A7>* a7>*; 8:A8>* a8>*; 9:A5>* a5<*; 10:A5< a3<; 11:A7>* a1<; 12:A5> a3>*; 13:A5> a2<; 14:A6>* a2<; 15:A5> a7>*; 16:A1< a5>; 17:A3> a2<; 18:A6> a1<; 19:A5> a3>; 20:A2< a8<; 21:A5< a6>; 22:A5< a6>*; 23:B7> a5<; 24:B4>* a4<*; 25:B3>* b3<#

12201	1:A6>* a6>*; 2:A8<* a7>*; 3:A6>* a8>*; 4:A8<* a5>*; 5:A6>* a7>*; 6:A8<* a8>*; 7:A7>* a6>*; 8:A6<* a5>; 9:A8<* a7<*; 10:A5> a6>*; 11:A6<* a5>; 12:A7>* a7<; 13:A1< a5<; 14:A2< a5>; 15:A8< a5<; 16:A6<* a5<; 17:A7< a3>*; 18:A5> a8>*; 19:A7>* a1<; 20:A5< a3<; 21:A2>* a5<; 22:A7< a5>; 23:B2< a5>*; 24:A3> b8>; 25:A6>* b4<; 26:B7<* b7>#
12951	1:A6>* a6>*; 2:A8<* a7<*; 3:A5> a3<; 4:A8< a3<; 5:A7>* a1<; 6:A5> a2>*; 7:A5< a8<; 8:A8>* a6>*; 9:A5>* a3>; 10:A7>* a6>*; 11:A8<* a3>; 12:A7>* a7>*; 13:A8<* a3>; 14:A5> a7>*; 15:A8<* a3<; 16:A7>* a1<; 17:A5< a5>; 18:A3>* a5>; 19:A2< a3<*; 20:A1< a5>; 21:A3> a1<; 22:A5> a2>*; 23:A3> a5<; 24:A2> a3>; 25:B2< b8>#
13607	1:A6>* a6>*; 2:A7>* a7>*; 3:A8>* a8<*; 4:A5>* a7<*; 5:A6>* a6>*; 6:A7>* a7<*; 7:A8<* a8>*; 8:A6>* a6>*; 9:A8<* a7>*; 10:A7>* a8<*; 11:A6>* a7>*; 12:A7<* a8>*; 13:A6>* a6>*; 14:A8>* a7<*; 15:A7<* a8>*; 16:A6>* a6>*; 17:A8>* a7>*; 18:A7<* a1<*; 19:A6>* a7<*; 20:A7>* a6>*; 21:A2< a5>; 22:A3>* a5>; 23:B2< a5<#
13868	1:A6<* a5>; 2:A3> a5<; 3:A8> a7<*; 4:A5> a6>; 5:A6>* a6>*; 6:A8<* a7>*; 7:A6>* a8>*; 8:A7<* a5>; 9:A6<* a5<; 10:A8> a8<*; 11:A3> a7>; 12:A6<* a5<; 13:A8> a7>*; 14:A6>* a8>*; 15:A7<* a5>; 16:A1< a5>; 17:A2>* a5>; 18:A3< a7<*; 19:A3< a5>; 20:A7>* a8<*; 21:A2< a6>*; 22:A2< a5>; 23:A2>* a5<*; 24:A3> a5>#
15874	1:A6>* a7>*; 2:A7>* a6>*; 3:A8<* a8<*; 4:A7<* a7>*; 5:A6>* a6>*; 6:A8<* a7<*; 7:A6>* a6>*; 8:A7<* a5>; 9:A3< a7>*; 10:A1> a5>; 11:A2>* a5>; 12:A3< a7>*; 13:A1> a5>; 14:A2>* a5>; 15:A3< a7>*; 16:A1> a5>; 17:A3>* a5<; 18:A8< a5>; 19:A2< a6<*; 20:A5> a5<*; 21:A5> a5<*; 22:A5> a5<*; 23:A2>* a5>; 24:B7> b8>; 25:B6> b3<; 26:B5>* b2<#
15876	1:A6>* a6>*; 2:A7<* a5>; 3:A3< a7>*; 4:A1> a5>; 5:A3>* a5<; 6:A8< a8<*; 7:A2< a6<*; 8:A5> a5>*; 9:A2< a6>; 10:A2>* a5>; 11:A6>* a6<*; 12:A5> a2<; 13:A5> a1<; 14:A5> a2>*; 15:A5> a3<; 16:A7<* a3>; 17:A5>* a3>; 18:A7>* a1<; 19:A5> a7>*; 20:A8>* a3>*; 21:A5> a2>*; 22:A5< a8<; 23:B6> a5>*; 24:B8> b2<#
16400	1:A6>* a6>; 2:A8<* a7>; 3:A6>* a8>; 4:A7<* a5>; 5:A1> a5>; 6:A2>* a5>; 7:A3< a7>; 8:A1> a5>; 9:A2>* a5>; 10:A3< a7>; 11:A1> a5>; 12:A2>* a5>; 13:A3< a7>; 14:A1> a5>; 15:A2>* a5>; 16:A3< a7>; 17:A1> a5>; 18:A2>* a5>; 19:A3< a7>; 20:A1> a5>; 21:A2>* a5>; 22:A3> a5>; 23:A3>* a5<*; 24:B2< b7>; 25:A3>* b1<; 26:B4>* a5<; 27:B8>* b1<; 28:B5<*#
16410	1:A6<* a5>; 2:A3> a5>; 3:A3> a5>; 4:A3>* a5>; 5:A6>* a6>*; 6:A7>* a7>*; 7:A8>* a8>*; 8:A5>* a5>*; 9:A6>* a6>*; 10:A7>* a7>*; 11:A8>* a8>*; 12:A5>* a1<*; 13:A6>* a5>*; 14:A7>* a6>*; 15:A8>* a8<*; 16:A5>* a7>*; 17:A6>* a6>*; 18:A8<* a7<*; 19:A6>* a6>*; 20:A8<* a8>*; 21:A7>* a7<*; 22:A6>* a6<*; 23:B5> a5<*; 24:B3< b1<; 25:B1< a4>; 26:A7>* a5<#
16581	1:A6>* a6>*; 2:A8<* a8>*; 3:A7<* a5>; 4:A2< a5>; 5:A2< a6>*; 6:A2< a5<; 7:A6>* a1>; 8:A5> a2>; 9:A8< a2>; 10:A6< a2<*; 11:A2<* a1<*; 12:A6<* a5>; 13:A2>* a5>; 14:A3< a7<*; 15:A3> a5>*; 16:A3< a5>; 17:A2< a8>; 18:A2< a6>*; 19:A2< a5>; 20:A6>* a8>*; 21:A2<* a5>*; 22:A3< a5>; 23:B2< a5>*; 24:A2> b2<; 25:B6<* b6>; 26:B4>* a6<; 27:B5>* b4<#



KIBA per imparare e giocare a Bao:

[www.kibao.org](http://www.kibao.org)



## Fanorona.

a cura di Alberto Bertaggia<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Articolo originale apparso su FdA 66

Il Fanorona è un intrigante gioco astratto per due giocatori, per qualche aspetto simile alla dama ma più direttamente derivato dall'Alquerque<sup>65</sup>, con un violento confronto tra le due parti nella fase iniziale mentre nella seconda parte il gioco si fa più tranquillo.

È il gioco nazionale del Madagascar ed è talmente radicato nella cultura malgascia che è facile vederlo giocare per strada, con il tavoliere disegnato su qualsiasi tipo di supporto: legno, pietra, argilla, carta, cartone . . . e le pedine utilizzate sono spesso fatte con quello che può essere trovato sul posto: ciottoli, gesso, palline di carta.

È stato importato nell'isola da mercanti e convertito in Fanorona verso la fine del 1600. Parecchie ipotesi circolano ancora sulla sua origine e il suo arrivo nell'isola. A volte è attribuito ai suoi primi abitanti (sotto il nome di "Fandrao maty paika", letteralmente "paura di essere bloccato", altre sotto il nome di "'Soratr' Andriamanitra", "scrittura di Dio"), o anche attribuita all'immaginazione fertile del principe *Andriantompokoindrindra* (nel 1600).

Tuttavia, la somiglianza del tavoliere del Fanorona, con quello del gioco dell'Alquerque, tenderebbe a rendere più probabile l'ipotesi di un gioco importato dai commercianti arabi sull'isola e trasformato poi dai suoi abitanti.

Molto praticato, in tempi passati, dalle classi aristocratiche dell'isola, il Fanorona è stata spesso una

preparazione (secondo le leggende) alla strategia della guerra e della conquista che ha segnato la storia dell'isola, come per il gioco del Go in Asia, ma è stato soprattutto un mezzo di divinazione o di presagio, investito di virtù divinatorie, con un ruolo molto importante nei riti malgasci: il vincitore di una partita poteva esercitare il potere o riuscire nel suo business futuro, il perdente allo stesso modo, otteneva un presagio foriero di fallimento. Ha infatti una grande importanza nella cultura malgascia; già nel *Regno dei Merina*, al gioco venivano associati valori rituali, divinatori e propiziatori. In molti autori, fra cui Dossena, Murray, Pritchard, e siti internet si trova che *Jorge Luis Borges* riporta la notizia (non accertata) secondo cui durante l'assedio di Antananarivo da parte dei francesi, nel 1895, i sacerdoti pensarono di difendersi giocando una partita rituale a Fanorona che avrebbe dovuto garantire la vittoria ai Merina; la regina *Ranavalona III* e il popolo seguivano con più attenzione la partita che i combattimenti reali. I francesi presero Antananarivo e Ranavalona fu condannata a una vita di esilio. Da approfondimenti personali però posso quasi essere certo che la notizia

<sup>65</sup>L'Alquerque o Quirkat è un antichissimo gioco da tavolo astratto, probabilmente originario del Medio Oriente. È un antenato della dama e di numerosi altri giochi, tra cui il fanorona, gioco nazionale del Madagascar.

Le origini dell'Alquerque non sono note. I primi riferimenti scritti al gioco risalgono al X secolo, ma si ritiene che il gioco esista da molto prima. Alcune incisioni che riprendono il tavoliere dell'Alquerque risalgono al XIV secolo a.C.; la più nota si trova nel soffitto del tempio di Kurna, in Egitto.

Il gioco viene menzionato nell'opera in 24 volumi *Kitab al-Aghani* ("Libro delle canzoni") di Abū l-Faraj al-İṣfahānī (X secolo). La prima descrizione delle regole appare invece nel *Libro de los juegos* commissionato da Alfonso X di Castiglia (XIII secolo). Un altro insieme di regole, più dettagliato, si trova nel libro *Board and Table Games of Many Civilizations* di R. C. Bell. (Fonte Wikipedia)

<sup>66</sup>"Mentre i Francesi assediavano la capitale del Madagascar, i sacerdoti partecipavano alla difesa giocando a Fanorona, e dall'alto delle mura la regina e il popolo seguivano con maggior ansia le sorti della partita (giocata, secondo i riti, per assicurare la vittoria) che non le cruente azioni dei soldati" J.L. Borges e A. Bioy Casares, *Racconti brevi e straordinari* (1955).

"Siamo sempre stati abituati a dare pochissimo credito alle immaginifiche vicende dei racconti di Borges, ma questa volta è tutto vero. Le truppe francesi erano comandate dal generale *Jean-Claude Duchesne* e la capitale del Madagascar, Antananarivo, cadde il 30 settembre del 1895; la regina si chiamava *Ranavalona III*, era malferma di salute e di bassa statura; incoronata a 22 anni, sposata a forza al primo ministro che ne aveva all'epoca 59, si aggirava per il palazzo reale costruito vent'anni prima

è una invenzione di *Borges e Bioy*<sup>66</sup>.



Una storiella malgascia racconta che re *Ralambo*, che era diventato malato e stava decidendo che cosa dovesse accadere al suo Regno dopo la sua morte (1575-1610), convocò il proprio primogenito, *Andriantompokoindindra*, ma, impegnato a giocare a Fanorona per risolvere una situazione di gioco particolarmente difficile, chiamata *telo noho dimy* in cui un giocatore ha tre pezzi e l'avversario cinque, aveva tardato a rispondere all'appello del padre, partendo solo il giorno successivo; fu così che il giovane perse la corona a favore del suo fratello minore *Andrianjaka*.

La realizzazione dei tavolieri da Fanorona artistici è una tradizione antica del Madagascar; come oggetti di artigianato, per esempio intagliati in legno di pailissandro, sono molto diffusi e apprezzati dai turisti. La capitale della produzione di tavolieri è Ambositra. Nel Palazzo della regina ad Antananarivo c'è un

dalla superstiziosa regina *Rasoherina*: in nessuna parte del palazzo comparivano serrature, maniglie o misure in cui comparissero i numeri sei o otto. Di Ranavalona, sappiamo che morì in esilio ad Algeri, nel 1917, a 56 anni. L'unica sua fotografia la mostra come ben proporzionata, e non pare di bassa statura: il volto è molto triste, ma bello. (Rudi Mathematici, Numero 152 - Settembre 2011 (20)". Queste parole, che riportano una parte della descrizione del Fanorona nell'Enciclopedia dei Giochi di Dossena, come è successo per altri autori (Murray, Parlett, ecc.), dando riscontro storico a dei fatti realmente accaduti e documentati, è come se dessero automaticamente credito e giustificazione ai racconti di Borges. Bisogna però ricordare che Borges è stato narratore, poeta e saggista, ed è famoso per i suoi racconti fantastici.

Verso il 1953, Borges fu rimosso dal suo incarico come bibliotecario per il governo peronista e fu costretto a guadagnarsi da vivere producendo antologie e scrivendo critiche letterarie per la casa editrice *Emecé*. L'editore lo incaricò di scrivere la critica di un libro che non aveva letto e di cui non sapeva niente. Bioy, a proposito della cosa, scrive nel suo diario cosa propose a Borges: "Inventiamo un critico e il suo giudizio". Alcuni giorni dopo, preparando un'antologia di racconti brevi che erano stati incaricati di scrivere sempre dall'editore, Borges ricorda una leggenda indiana che desiderava includere e dice a Bioy, coautore con Borges, che andrà a comprare il libro dove aveva letto la storia. "No," dice Bioy. "Raccontiamo noi l'episodio e attribuiamolo ad un qualsiasi autore". E così inventarono un gesuita portoghese, che divenne l'autore di un piccolo racconto indiano, e non fu invece l'invenzione di un paio di amici irresponsabili. Un paio di mesi dopo, decisero di includere un racconto che Bioy aveva letto tempo prima in un supplemento letterario; il problema, ovviamente, ora è che non si riesce a trovare il supplemento da nessuna parte. Così i due inventarono un'altra storia e, per divertimento, inventano anche l'autore scrivendolo per giunta in ottosillabo: "Celestino Palomeque, Cabotaje en Mozambique (Porto Alegre, s. f.)".

Bioy riporta nel suo diario: "Per l'antologia di racconti, abbiamo tradotto o parafrasato, dal *Mabinogion*, la storia dei due re che giocano a scacchi mentre i loro eserciti combattono (e il destino della battaglia dipende dalla fortuna nel gioco). La storia del Madagascar e della regina e del popolo, che hanno seguito con maggior interesse una partita di scacchi che le vicissitudini delle loro truppe, che ho avuto da un irrecuperabile "Times Literary Supplement", attribuendolo a *Celestino Palomeque* (cabotaggio in Mozambico, Porto Alegre, s. d.), con la sicurezza che nessuno noterà alcuna anomalia metrica"

E' evidente pertanto che la descrizione data da Borges e Bioy sulla storia della caduta di Antananarivo e dei due re sia una loro invenzione, attribuita ad un autore inventato. Ma è anche evidente che probabilmente la notizia sia stata letta in qualche libro o articolo dell'epoca. Non si può pertanto affermare che le notizie siano false, ma piuttosto "riviste" in maniera fantastica dai due scrittori. Resta quindi da capire da chi e da dove le abbiano tratte. Se prendiamo in considerazione i principali lavori sulla storia dei giochi, possiamo vedere che HJR Murray pubblicò la sua "A History of Board Games other than Chess" nel 1952, poco prima pertanto della raccolta di Borges e Bioy, pubblicata per la prima volta nel 1955, ma in scrittura già dal 1953, nella quale riporta, a proposito del Fanorona, che una non meglio identificata *Mrs. Danielli* gli riferisce dell'assedio di Antananarivo nel 1895 e che "la regina e la gente contavano molto di più sul risultato del gioco che su quello delle loro forze armate". Quale che sia la fonte di Murray, la signora Danielli o W. Montgomery, "The Malagasy game of Fanorona" - Antananarivo Annual del 1956, come riporta nel suo lavoro, non è possibile saperlo, ma è comunque una delle prime e più autorevoli notizie circa la storia del Fanorona. Accertato che Borges ha "inventato" la storia, dovremmo ufficializzare quella degli altri autori.

tavoliere intagliato nello sgabello che fu del maestro di cerimonie, datato ai primi del Settecento (regno di Andrianampoinimerina). Ad Ambohimanga, 18 km a nord di Antananarivo, c'è un tavoliere scolpito in uno sperone roccioso in un punto elevato che domina la strada principale. Secondo la leggenda, fu fatto realizzare dal re Andianjafi, con l'intento di invitare suo nipote Ramboasalama a fare una partita e spingerlo nel precipizio. Ramboasalama avrebbe rifiutato, venendo per la prima volta sul luogo dopo essere stato incoronato re, per ammirare il panorama della propria capitale.

Numerosi altri Fanorona incisi nella roccia si trovano in diversi luoghi nei dintorni di Tana:

- ad Ambohimalaza (12 km a est di Tana);
- ad Ambatosambatra (12 km a sudest);
- ad Ambatotovory (18 km a est);
- ad Antsahadinta (12 km a sudovest);
- ad Ambohimanambola (8 km a est);
- ad Alasora (5 km a sudest);
- a Mananjara (29 km a nordovest).

Il Fanorona ha tre versioni standard: *Fanoron-Telo* o *Fanoron-bazaha* (Fanorona bianco), *Fanoron-Dimy* o *Fonoron-Dimyand* e *Fanoron-Tsivy*. La differenza tra queste varianti è la dimensione del tavoliere. Fanoron-Telo è giocato su una tavola di 3x3 e la difficoltà di questo gioco può essere paragonata al gioco del tris. Fanoron-Dimy è giocato su una scacchiera 5x5, identica a quella dell'Alquerque, e Fanoron-Tsivy è giocato su una tavola 9x5. Fanoron-Tsivy è il

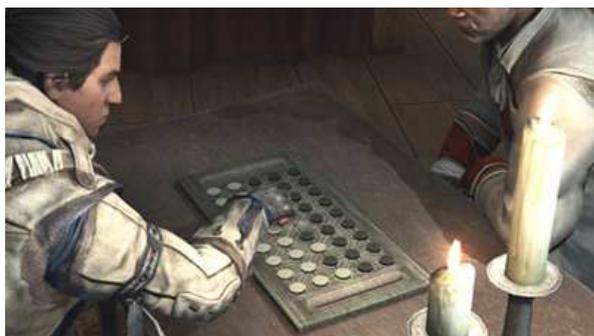
più popolare. Il tavoliere del Fanorona è un parallelogramma rettangolare, diviso in 32 quadrati uguali (4 file di 8). Raggruppando questi, in otto quadrati più grandi, contenenti ciascuno quattro (2x2 di lato), e tracciando le linee diagonali in ciascuno degli otto quadrati, si ottiene un tavoliere regolare per il Fanorona.

Ogni giocatore ha ventidue pezzi ciascuno, bianchi e neri, disposti inizialmente su tutto il tavoliere, che ha la forma di due tavolieri di Alquerque affiancati, tranne il centro. L'obiettivo del gioco è quello di catturare tutti i pezzi avversari. Il gioco finisce in un pareggio, se nessun giocatore riesce in questo.

L'etimologia della parola Fanorona non è chiara. Secondo il *Rev. James Richardson*, nel suo "Dizionario Inglese-Malgascio", pubblicato a Londra nel 1885, deriva da Sorona che significa attizzare, alimentare il fuoco.

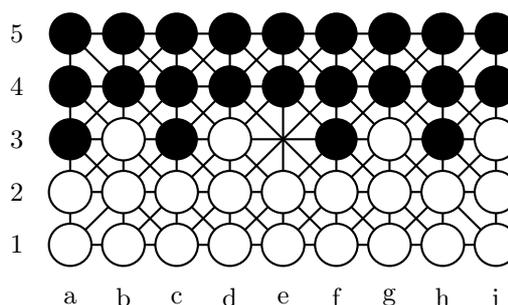
Il Fanorona in Madagascar oggi è organizzato da *Komity Nasionaly Mpandrindra ny Fanorona* - Comitato nazionale per il coordinamento del Fanorona. C'è anche una società di Fanorona internazionale che può essere contattata presso casella postale 729, Bryn Athyn, PA 19009, USA.

Studi effettuati nel 2007 da Maarten Schadd hanno dimostrato che il gioco del Fanorona (giocato su tavoliere di 5x9) termina in pareggio quando entrambi i giocatori giocano in modo ottimale (mosse f2-e3A e d3-e3A portano ad un pareggio). Questo risultato è stato raggiunto da una combinazione di ricerca e da un database sui finali. Le statistiche mostrano che il giocatore che ha la mossa ha un vantaggio e che un pareggio può spesso essere raggiunto a dispetto di avere un minor numero di pezzi rispetto l'avversario.



In alcuni giochi, *Assassin Creed III* e *IV*, *AGON: The Mysterious Codex*, sviluppati per PC, PS3 e Xbox, fra le varie sfide del gioco c'è anche quella di giocare e vincere a Fanorona (ed altri giochi da tavola come Tablut, Dama e Filetto). In *AGON*, in particolare, nel capitolo III, alla fine di ogni capitolo, lo scopo è quello di imparare a giocare e sconfiggere il proprio insegnante, che è un capo tribù del Madagascar, che consegnerà al giocatore un frammento di pietra per proseguire l'avventura. In *Assassin Creed* invece nelle taverne sparse per il gioco si troveranno avversari da sfidare ai mini giochi di fanorona, filetto o dama, per poter accumulare soldi.

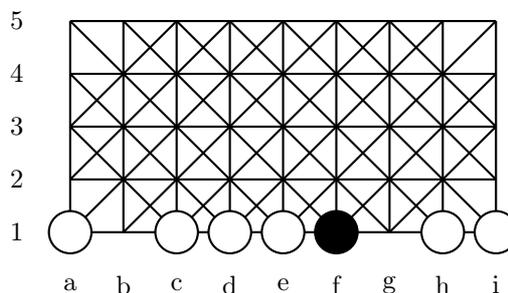
**Materiale**, un tavoliere, detto *lakapanorona*, (pronuncia lakpanourne) e 22 pedine a testa, dette *vato* (pronuncia iva), bianche e nere.



**Scopo**, catturare tutti i pezzi avversari. Se nessuno riesce a catturare tutti i pezzi dell'avversario, la partita è patta.

**Turno**, i giocatori muovono a turno. Il giocatore di turno muove un singolo pezzo, spostandolo in una casella (vertice) adiacente vuota. Le pedine si muovono, come nel Go, sulle intersezioni delle righe. Il movimento può dare luogo a una cattura in due situazioni:

- cattura per accostamento. Si ha quando la casella di arrivo dello spostamento è adiacente a un pezzo avversario. In tal caso, tale pezzo viene catturato. Vengono anche catturati tutti i pezzi avversari adiacenti successivi lungo la direzione di movimento (ovvero tutti i pezzi situati "dopo" il pezzo catturato, in una fila continua). (Il pezzo nero muovendo in G1 cattura i pezzi in H1 e I1).
- cattura per allontanamento. Si ha quando la casella di partenza dello spostamento è adiacente a un pezzo avversario. Questo pezzo viene in tal caso catturato insieme a tutti quelli adiacenti in linea retta procedendo "all'indietro" rispetto al verso del movimento. (Il pezzo nero muovendo in G1 cattura i pezzi in C1, D1 e E1)



Un giocatore che esegue una cattura ha diritto a catturare nuovamente con lo stesso pezzo, cambiando direzione rispetto alla cattura precedente dello stesso turno e senza che tale pezzo torni su un punto che aveva già occupato nello stesso turno. La prima cattura del turno, quando è possibile, è obbligatoria, le seguenti sono facoltative. Un giocatore può pertanto, dopo la prima cattura, non effettuare o effettuare solo una parte di esse, delle successive catture anche se possibili.

I pezzi catturati vengono rimossi dal gioco.

Esistono varianti delle regole, questa è la variante principale.

- I giocatori si alternano, a partire con il bianco.
- Si distinguono due tipi di mosse, di cattura e non di cattura. Una mossa non di cattura è chiamata *paika*.
- Una mossa *Paika* consiste nel muovere una pietra lungo una linea in una intersezione adiacente vuota.
- La cattura è obbligatoria e quindi le mosse con cattura devono essere giocate in preferenza alle mosse *paika*.
- La cattura comporta la rimozione di uno o più pezzi dell'avversario. Si può fare in due modi: (1) per accostamento e (2) per allontanamento.
  - 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.
  - per *allontanamento*, se un pezzo si allontana dalla 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.
- Se un giocatore può fare una cattura per accostamento e una per allontanamento allo stesso tempo, può scegliere quale effettuare (una sola cattura).
- Come nella dama, il pezzo che cattura può effettuare ulteriori catture, con queste restrizioni:
  - non è consentito di arrivare alla stessa posizione due volte.
  - non è consentito spostare un pezzo nella stessa direzione della precedente cattura. Questo può accadere se un accostamento segue ad un allontanamento. "Non mangiare ad entrambe le estremità, come una sanguisuga", dice un proverbio malgascio.
- 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 (mossa *Paika*).
- Fine partita, quando un giocatore ha catturato o immobilizzato tutti i pezzi avversari. In pratica un giocatore perde la partita quando non ha più mosse legali. In caso tutti e due i giocatori non abbiano mosse legali la partita si considera patta.
- Una partita di Fanorona è composta tradizionalmente da due distinte manches. La prima manche, chiamata *Riatra*, ed una seconda manche, chiamata *Vela*, giocata con diverse regole e con un enorme vantaggio per il perdente della prima manche, una specie di penitenza per il giocatore che ha vinto, che permette al giocatore sconfitto di riguadagnare il suo onore. Nella tradizione malgascia, durante la prima parte della vela, il giocatore perdente si comporta come una *buona pecora*, che mangia una grande quantità di cibo senza essere minimamente disturbato.



**Regola della vela**, esistono due tipi di vela: "vela be" e "vela kely" o "vela-maivoaho". Quale delle due si debba applicare viene deciso dai giocatori all'inizio della partita. Nella *vela be* inizia il giocatore che ha perso<sup>67</sup>, con una disposizione delle pedine uguale alla partita normale (*riatra*), mentre nella *vela kely*, nella disposizione iniziale delle pedine viene tolta la fila posteriore delle pedine del giocatore che ha vinto. Se il giocatore che ha vinto riesce, nonostante lo svantaggio, a vincere anche la fase della vela, si dice che "ha mangiato la vela" (*homam-bela*), liberandosi dalla stessa (*afa-bela*) e potendo riprendere il gioco con una fase normale (*riatra*).

Esistono due tipi di *vela-be*: la "vela miteraka" e la "vela tsy miteraka". La differenza è che nel primo tipo, in caso che il perdente non riesca a vincere, è soggetto a una penalità ulteriore (*zana-bela*) per poter riprendere il gioco normale, costringendo a vincere un numero consecutivo sempre maggiore di vela (nel caso in cui perda una partita vela la sua penalità sarà aumentata di 1 portando a 2+1=3 il numero di vela che "deve mangiare"). La tradizione malgascia vuole che la grazia fosse concessa (riprendere il gioco normale interrompendo la fase vela) al

<sup>67</sup>(W. Montgomery, in "The Malagasy Game of Fanorona", riporta che nella fase della Vela inizia il giocatore che ha vinto.)

giocatore battuto a condizione che si inginocchiasse davanti al suo conquistatore e belasse come una pecora (*mtbàrareoka*), confessando la sua debolezza.

Nella "vela *tsy miteraka*" invece, nel caso il giocatore non riesca a vincere la fase della vela non è soggetto a nessuna penalità ma continua solamente fino a quando non riesce a vincere.

Nessuna regola ufficiale è stabilita per l'attribuzione dei punti. Solitamente vengono attribuiti 3 punti a chi vince una partita della fase riatra e zero al perdente. Nessun punto in caso di pareggio. 3 punti vengono attribuiti al giocatore che "mangia la vela" nel caso in cui l'avversario perda la fase vela (*matin-bela*). Nel caso invece, sia il giocatore "che fa mangiare la vela" a vincere, non riceve nessun punto essendo già sollevato dalla sua penalità.

Il vincitore è colui che totalizza un maggior numero di punti fra la fase riatra e la fase vela.

- Il giocatore perdente prende il bianco e muove per primo. Ogni mossa consiste nello spostare un pezzo ad un punto vuoto adiacente, di un solo spazio, lungo le linee del tavoliere. Una mossa *paika* non è non ammessa.
- Il perdente può catturare solo un pezzo per volta (il più vicino al pezzo mosso).
- Nel corso della vela il vincitore della riatra non può catturare pezzi avversari. La mossa fatta può essere una mossa *paika*; oppure una mossa che avrebbe normalmente una cattura, ma senza prendere eventuali pezzi. Ogni azione di questo giocatore deve lasciare l'avversario con la possibilità di effettuare una cattura, altrimenti il gioco è perso.
- Dopo la cattura dei 17 pezzi, e quindi quando il vincitore della manche riatra rimane con soli cinque pezzi, il gioco ritorna alle normali regole. Quindi il giocatore che ha perso l'ultima partita deve evitare l'umiliazione di perdere una lotta impari con 22 pezzi contrapposti a cinque! Se il giocatore ci riesce, si dice che abbia mangiato la vela. Il gioco successivo allora ritorna alle normali regole. In caso contrario, lo sventurato perdente deve provare di nuovo a mangiare la vela. Non è così improbabile come sembra per cinque pezzi vincere contro 22. Se il perdente non riesce a vincere la vela per cinque volte consecutive si dice che abbia perso "per sempre", *tsy afa-bela* in malgascio.

Una partita di campionato si compone di dieci partite ordinarie, più due manche Vela. Due giochi normali sono giocati con ognuno delle cinque possibili mosse di apertura, in modo che ogni giocatore abbia la possibilità di giocare sia Bianco che Nero in ogni apertura. Non vi è alcuna vela dopo un pareggio, così ci sarà un numero variabile di giochi in una partita. I punti sono segnati sia per le partite vinte normali che per la vela. Tradizionalmente un giocatore che non è riuscito a sollevare la vela vincendo una partita è

costretto a leccare il *lakabe*, il punto centrale della tavola, oppure a mettersi in ginocchio e belare come una pecora.

## Glossario

- *lakapanorona*, (pronuncia *lakpanourne*) o *fafana* o *Akalana* o *lakam-panorona* - Tavoliere di gioco
- *vato* (pronuncia *iva*) o *Vato kely* - Pedine di gioco
- *Fanoron-Telo* o *Fanorom-bazaha* (*Fanorona bianco*) - Il gioco su tavoliere 3x3
- *Fanoron-Dimy* o *Fonoron-Dimyand* - Il gioco su tavoliere 5x5
- *Fanoron-Tsivy* - Il gioco classico su tavoliere 9x5
- *lakabe* o *foibeny*- il punto centrale della tavola
- *Riatra* - manche principale di una partita
- *Vela* - manche di rivincita successiva a quella principale (*Riatra*) (significa debito) Esistono due tipi di vela: "vela *be*" e "vela *kely*". La prima mossa iniziale di una partita può essere fatta il cinque modi diversi (aperture):
  - *Vakyloha*: apertura di fronte
  - *Havanana*: attacco obliquo, variante a destra
  - *Havia* o *Lava*: attacco obliquo variante a sinistra
  - *Fohy*: di lato con presa in avanti
  - *Kobaka*: di lato con presa posteriore
- *manindrona* - presa per accostamento
- *misintona* - presa per allontanamento
- *paika* o *mipaika* - mossa senza catturare
- *mpifanorona* - giocatore di *Fanorona*
- *mifanorona* - il verbo giocare a *Fanorona*
- *mihimana* - catturare una pedina
- *manome hanina* - "dare da mangiare" nel senso di mettere una pedina in cattura
- *manome vary* - "donare il riso" nel senso di mettere una pedina in cattura
- *telo noho dimy* - posizione di finale partita in cui un giocatore ha tre pedine e l'avversario cinque
- *moampihinam-bela* - far mangiare la vela (colui che permette di pascolare in libertà)
- *homam-bela* - mangiare la vela (una povera pecora che non deve essere molestata per un po' nel suo pascolo)

- afa-bela - liberarsi dalla vela
- matin-bela - viene così detto il giocatore vincente della fase riatra nel caso in cui non riesca a vincere la fase vela.
- tsy afa-bela - non riuscire a vincere una fase vela per cinque volte consecutive.
- lohalaka - le quattro intersezioni agli angoli del tavoliere
- lakas (intersezioni con 8 direzioni). Nell'immaginario del Madagascar, i "lakas" sono simili alle montagne, che dominano il territorio sottostante, vale a dire il gioco da tavolo.
- mtbàrareoka - confessare la propria inferiorità rispetto all'avversario per riprendere il gioco normale e abbandonare la fase vela.

*Fanoron-telo.* Si gioca in due su un tavoliere 3x3. Ogni giocatore possiede tre pedine. Vince chi riesce a formare una fila, ortogonalmente o in diagonale, dei suoi tre pezzi.

Inizialmente il tavoliere è vuoto ed i giocatori, si alternano nella mossa piazzando una propria pedina

in una intersezione vuota. Se durante la fase di apertura nessun giocatore ha formato una linea con le sue pedine, si prosegue la partita muovendo a turno una propria pedina su una casella vuota adiacente, secondo le linee del tavoliere. Non è consentito saltare pedine ne proprie ne avversarie.

*Fanoron-dimy.* Detto anche – a cinque linee, è considerato il gioco primitivo malgascio. Il tavoliere è di forma quadrata ed è formato da quattro tavoliere di fanoron-telo accoppiati. Ogni giocatore ha 12 pedine disposte sui punti di intersezione del tavoliere. E' considerata la variante per principianti ed è prevista anche la fase vela, ma con 3 pedine contro 12 invece di 5 contro 22 nella versione standard del gioco.

A queste varianti si può aggiungere una variante, che possiamo chiamare a "pezzi non alterni", presentata da <http://ledelirant.fr/>, che prevede una disposizione iniziale diversa. La disposizione dei pezzi differisce infatti per la fila centrale nella quale, invece di essere alternate, le pedine sono disposte tutte sulla parte destra del giocatore, sempre con il punto centrale vuoto. Tale disposizione naturalmente porta ad una diversità evidente di mosse di apertura. Il gioco presenta però le stesse regole di quello standard.

## Riferimenti bibliografici e internet.

- Bell, R. C. Discovering Old Board Games, pp. 34-35. Aylesbury: Shire Publications Ltd., 1973.
- Bell, R. C. Board and Table Games from Many Civilizations, vol. 2, pp. 24-26. New York: Dover Publishing, Inc., 1979.
- Botermans, J. et al. The World of Games, p. 115. New York: Facts on File, Inc., 1989.
- Murray, H. J. R. A History of Board Games Other than Chess. Oxford: Oxford University Press, 1952.
- Parlett, D. The Oxford History of Board Games, pp. 248-249. Oxford: Oxford University Press, 1999.
- Pritchard, D. Brain Games, pp. 60-65. Harmondsworth: Penguin Books Ltd., 1982
- (1) Jorge Luis Borges & Adolfo Bioy Casares - Cuentos Breves y Extraordinarios, 29/7/1953
- (2) M.P.D. Schadd, M.H.M. Winands, J.W.H.M. Uiterwijk, H.J. van den Herik and M.H.J. Bergsma (2008). "Best Play in Fanorona leads to Draw". New Mathematics and Natural Computation 4 (3): 369-387.
- J. Chauvicourt, S. Chauvicourt. Les Fanorona - Jeu National Malgache: Nouvelle imprimerie de arts graphiques, 1980 - Antananarivo
- W. Montgomery (1886). "The Malagasy Game of Fanorona". The Antananarivo Annual and Madagascar Magazine 10: 148-156.
- <http://ticc.uvt.nl/icga/games/Fanorona/>
- <http://www.mlg-soft-e.com/ReglesFanorona.htm>

## Server on line

- Boardspace.net Real time, against humans or robot players
- Super Duper Games Turn based.
- igGameCenter (real-time)

## Software

- <http://fanorona.thibault.org/android/> (software per android)
- <http://www.mlg-soft-e.com/>



## Il Go tibetano.

a cura di Alberto Bertaggia<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Articoli originali apparsi su FdA 58, 59, 61

Parlare del *Go* in *Tibet* è per me un'impresa affascinante, ma allo stesso tempo molto ardua. Potrei limitarmi ad elencare analiticamente le regole del gioco e le differenze con il Go tradizionale, ma so che questo non sarebbe un lavoro completo e soddisfacente, né per me né per chi avrà la voglia di leggere queste righe.

Però so anche che parlare delle origini e della storia del *Go Tibetano*, implica dover parlare delle origini del gioco del Go e delle varie teorie che le circondano.

Studiosi ed antropologi hanno discusso, e discutono ancora, di quella che è stata la nascita di questo meraviglioso gioco, infatti anche se con poche eccezioni, studi accademici seri non esistono.

Grazie al lavoro di *John Fairbairn*<sup>68</sup> e *Peter Shottwell*<sup>69</sup> la situazione è migliorata notevolmente, ma molto lavoro deve ancora essere fatto perché molte domande interessanti si pongono, quando si esaminano criticamente le tradizionali, ed apparentemente attendibili, ipotesi circa la storia e simbologia del gioco.

Certo non sarò io a poter fare chiarezza su ciò e pertanto chiedo già da ora scusa per le mie inesattezze. Ho cercato di fare un sunto della enorme mole di notizie, spesso in contrasto una con l'altra, che si trovano online e dei testi in mio possesso, ma sicuramente non sarò riuscito a farlo nel modo migliore. Tutte le conclusioni, deduzioni e tutti gli errori che troverete sono da addebitarsi completamente a me.

Dobbiamo considerare che tutto quello che sappiamo del Tibet è stato per molti anni omesso o manipolato, le idee e gli eventi della prima Tibet si trovano in una confusione di rovine, scritti e ricordi che sono stati conservati, alterati o persi per molti motivi. Si pensi alle dimensioni enormi del Tibet, ed all'inaccessibilità dei suoi territori, (è forse uno dei territori

più remoti del mondo), e dei monasteri tibetani.



Gli studi effettuati sul Tibet e sulle proprie tradizioni sono pochi e quei pochi sono stati ostacolati, per motivi politici, e per la difficoltà del territorio stesso, privo di strade, al di fuori delle poche principali e per un clima molto ostile per la maggior parte dell'anno. La mancanza di comunicazioni veloci ha tramandato tutte le conoscenze tramite la tradizione orale o scritta, ma a seguito delle persecuzioni subite dalle popolazioni tibetane, durante la Rivoluzione Culturale, tutti tranne quattro dei 2500 monasteri in Tibet sono andati distrutti, insieme con la maggior parte del loro contenuto. Questa epurazione probabilmente ha cancellato tutto ciò che era sopravvissuto alle persecuzioni dei buddisti, e anche se non riuscì a contenere lo sviluppo del gioco tra l'aristocrazia, ne impedì il suo sviluppo teorico. Le uniche cose che si possono ancora trovare sono testimonianze orali o forse manufatti in nuovi siti archeologici. C'è il pericolo che molte delle cose ancora rimaste nella tradizione orale si vadano perse con la scomparsa degli anziani.

<sup>68</sup> John T Fairbairn, nato a Newcastle vicino Tyne, vive a Londra dove lavora come giornalista politico, autore e traduttore. Il suo hobby sono i giochi da tavolo, in particolare Go e Shogi. Come specialista in lingue orientali, ha tradotto e scritto molti libri su questi giochi. Egli è anche uno sviluppatore e fornitore di software per giocare a Go e shogi. Ha trascorso 11 anni a scrivere per la rivista *Shogi Association's magazine*, fornendo traduzioni e ricerche originali sulle varianti dello shogi. Durante questo periodo ha lavorato anche sullo sviluppo di un programma di *Shogi*, e un programma di *Xiangqi*. È stato anche un giocatore di Go per oltre 30 anni, ricopre il grado di 3° dan dilettante al *British Go Association*, e ha scritto molti articoli per *World Go*, comprese le prime esposizioni importanti in inglese sulle origini del Go in Cina, Corea e Tibet. Il suo lavoro sulle origini del Go è uno dei più importanti e precisi mai realizzati. (Fonte Wikipedia)

<sup>69</sup> Antropologo americano, autore di molti articoli e libri sul Go.



Altra cosa importante da tenere in considerazione è la componente divinatoria dei giochi, in particolare quelli da tavoliere, che hanno spesso avuto un elemento rituale e magico, e in un paese così intriso di rituali, di simbolismo e di religione come è il Tibet, è facile vedere come gli strumenti del gioco sono quasi inevitabilmente utilizzati per i fini della divinazione. Si tratta di un passo breve, dal gioco al lanciare le pietre sulla tavola, per la lettura, a seconda della disposizione delle pietre che ne deriva, della buona o cattiva sorte. E poi nel simbolismo divinatorio, il bianco ed il nero, il vuoto ed il pieno, hanno sempre avuto inequivocabili significati di vita e di morte, del bene e del male.

La religione Bon<sup>70</sup> non è rappresentata da un dio, ma è sempre stata imperniata sul dualismo, una battaglia fra il bene ed il male che nessuna delle due parti potrà mai vincere. In ogni dato momento c'è un certo equilibrio che permea l'universo, bilanciando le due forze. La Grande Ruota del Tempo tibetana riflette questa idea. Anche se non c'è davvero alcuna prova per sostenere questa teoria, John Fairbairn, e anche, successivamente, Peter Shotwell, suggeriscono una stretta affinità tra le pietre del Go, l'astrologia e la divinazione. Lo stesso Peter Shotwell, in un suo scritto racconta che mostrando ad alcuni abitanti del

Tibet una immagine rappresentante il diagramma di un Goban, questi sono diventati subito timorosi e non volevano più parlare dicendo che quello era *Bon nero*<sup>71</sup>.

Non si può quindi isolare il gioco del Go da quella che è la religione e la spiritualità del Tibet, perché tutti e due fanno parte di qualcosa di più grande e ne sono intrisi, indissolubilmente legati, tanto che il Go era diventato una virtù e una riflessione dei poteri più grandi dell'universo, arrivando a essere paragonato al *feng shui*<sup>72</sup>. Più che una semplice lezione per la Via del Tao, il gioco è diventato per il Confucianesimo un'espressione dell'Uno e per i buddisti un metodo per sollevare i *veli dell'ignoranza* che hanno impedito all'umanità l'apprendimento della Verità, sul tavoliere e nella vita.

Successivamente però, analizzando il lavoro di Shirakawa Masayoshi<sup>73</sup>, Shotwell scrive<sup>74</sup>: "*ma questo non significa necessariamente che il gioco era originariamente associato con la divinazione magica e/o la matematica dei calendari, come comunemente si pensa. Come si è visto, le operazioni degli indovini e le operazioni di gioco del go, così come i rispettivi tavolieri, sembrano essere molto diversi. Potrebbero essere stati collegati, naturalmente, ma questa volta, non vi è alcuna prova che fosse così, e forse non ci sarà mai. Tuttavia, Shirakawa scrive come se fosse un fatto provato che sia così, e non citando le sue fonti, fa un pessimo servizio a chi è nuovo a questi temi. Il suo libro contiene sicuramente un sacco di informazioni interessanti, ma sarebbe stato molto meglio e molto più interessante se avesse onestamente presentato la storia di come i quadrati magici, i trigrammi, gli esagrammi e simili si siano uniti al go nel corso della storia.*"



<sup>70</sup> Bön è un'antica religione del Tibet e del Nepal, diffusa anche in alcune aree dell'India, del Bhutan nelle province cinesi del Sichuan, del Gansu e dello Yunnan. Viene solitamente definita come religione legata allo sciamanesimo e all'animismo. Il suo fondatore è considerato Tönpa Shenrab Miwoche, proveniente secondo la tradizione dalla terra di *Olmo Lungring*, probabilmente nell'attuale Iran. (Fonte Wikipedia)

<sup>71</sup> Ancora oggi i Bonpo più conservatori continuano a seguire le vecchie vie del Bon sciamanico e non evoluto. In tutto il Tibet e lungo i versanti himalayani, dove la cultura tibetana penetra in Nepal, nel Sikkim e in Buthan, persistono forti tradizioni locali di una forma di sciamanesimo conosciuto con il nome di Bon nag, o Bon Nero. I Bon Nag rivestono due ruoli distinti. Come Nagpa, o stregoni, combattono gli spiriti del male, curano le malattie e influenzano il tempo, ad esempio allontanando le tempeste di grandine o portando la pioggia. Un secondo gruppo di sciamani Bon Neri pratica una forma di magia ancora più potente e inquietante. Si autodefiniscono pawo (eroi). Secondo la corrente principale del Bon, si tratta di pratiche Bon *devianti*.

<sup>72</sup> Il feng shui è un'antica arte geomantica taoista della Cina, ausiliaria dell'architettura, affine alla geomanzia occidentale. A differenza di questa prende però in considerazione anche aspetti della psiche e dell'astrologia. Non esiste alcuna prova scientifica della fondatezza delle sue ipotesi. (Fonte Wikipedia)

<sup>73</sup> A Journey in Search of the Origins of Go di Shirakawa Masayoshi - Yutopian Enterprises, Agosto 2005

<sup>74</sup> Go and Ancient Chinese Divination: A Commentary on A Journey in Search of the Origins of Go By Shirakawa Masayoshi - (Yutopian 2006) di Peter Shotwell- Marzo 2007

In tempi più moderni, dopo l'arrivo in Giappone, il Go viene studiato e sviluppato, fino a renderlo, per la loro cultura, un *do*<sup>75</sup>, ossia una via di perfezionamento e di disciplina interiore, un percorso di crescita personale, un mezzo per raggiungere la perfezione spirituale. A tale proposito mi piace riportare un brano di Mauro Alfredo Stabile, tratto dal suo libro *L'arte del Go*<sup>76</sup>: *"Lungi da atteggiamenti bellicosi, i due giocatori si ritrovano compagni in un sottile esercizio di coesistenza. Se lo scopo per il quale si gioca è il divertimento o la conoscenza di sé, ciascuno ha bisogno dell'altro, dunque la corretta disposizione d'animo nei confronti dell'avversario non è improntata all'aggressività o all'odio bensì al rispetto e all'amicizia. Giocare al meglio delle proprie possibilità è la via per manifestare tali virtù: il Go è dialogo dove la competizione è mezzo e non fine del gioco. E il dialogo è l'antitesi della guerra. E' conoscenza di sé e dell'altro, tramite l'altro. A un più profondo livello: il goban è un pretesto, il contendente un complice, il vero avversario se stessi."*

### Le origini del Go e dintorni

Come ho già detto sopra stabilire le origini del Go è molto difficile. Questo gioco è sempre stato intriso di misticismo, di leggende legate alla religione ed alla spiritualità dei popoli che lo hanno creato. Si può quindi capire che le notizie sulle sue origini e sulla storia non possono non essere intrise, esse stesse, del mistero e della spiritualità che da sempre accompagna il Go. La verità è stata, per millenni, confusa e mischiata con la leggenda, la realtà influenzata dalla fede, un passaggio necessario per qualcosa di più alto. È forse per questo che nei popoli orientali, il Go come le arti marziali, o la semplice preparazione del tè come molte delle cose quotidiane, sono intrise di misticismo e di complicati rituali. Forse per questo molte delle cose provenienti dall'oriente sono piene di mistero. Il Go non fa eccezione.

La leggenda vuole infatti che l'invenzione del Go sia dell'imperatore Yao<sup>77</sup> desideroso di sviluppare l'intelligenza del figlio Dan Zhu. Dal momento che Yao è stato un leggendario imperatore del 2300 a.C. circa, solitamente, per conseguenza, la stragrande

<sup>75</sup> Do significa letteralmente *ciò che conduce* nel senso di *disciplina* vista come *percorso*, *Via*, *cammino*, in senso non solo fisico ma soprattutto spirituale ed implica un insieme di conoscenze e tradizione, con un'etica e un'estetica, che abbiano le caratteristiche di trasmissività (keishosei), universalità (kihensei) e autorevolezza (ken'isei). È caratteristico e peculiare della cultura tradizionale giapponese ed orientale in genere, il convincimento che attraverso lo zelante lavoro di ricerca della perfezione dell'esecuzione del gesto fisico, della perfezione nell'esecuzione di una forma espressiva di tipo dinamico eseguita mediante una tecnica del corpo, l'Uomo possa raggiungere, unitamente alla perfezione dell'esecuzione rituale del gesto, anche l'elevazione spirituale fino alla realizzazione della propria perfezione spirituale. (Fonte Wikipedia)

<sup>76</sup> Mauro Alfredo Stabile - *L'Arte del Go* - MURSIA 2008

<sup>77</sup> Yao - antico e, forse, leggendario imperatore cinese additato da Confucio a modello di virtù, di correttezza e di altruistica dedizione. Lo storico *Ssu-ma Ch'ien*, collocò Yao al quarto posto nella successione dei cinque più antichi *imperatori* della Cina, contrariamente a Confucio che, invece, riteneva Yao e Shun i primi sovrani della storia cinese. La storiografia successiva collocò Yao nell'arco di tempo compreso tra il 2333 e il 2234 a. C. I confuciani tributarono a Yao un culto speciale e in suo onore eressero anche dei templi - (Tratto da Sapere.it)

<sup>78</sup> Zhang Ni's - *The Classic of Go*, pubblicato fra il 1049 e il 1054

<sup>79</sup> Harold James Ruthven Murray (24 giugno 1868-16 maggio 1955) nato a PeckhamRye (Londra), figlio di James Murray (redattore della Oxford English Dictionary), e maggiore di undici figli, è stato il più importante storico degli scacchi.

<sup>80</sup> Harold J. R. Murray - *A History of Board-games Other Than Chess*.

<sup>81</sup> Termine con cui è conosciuto il Go in Cina. Alcuni studiosi ritengono che tale termine (yi) fosse utilizzato per il go con 17x17 linee e il termine wei-qi per quello con 19x19 linee. Yasunaga Watanabe 1977: Watanabe Yoshimichi, *Kodai Igo no Sekai* [Il mondo antico del Go] (San'ichi Shobo, Tokyo, 1977)

maggioranza dei testi colloca la nascita del Go a circa 4.000 anni fa. Altri invece vogliono che nasca in Tibet come strumento per l'interpretazione dei fenomeni naturali, come una sorta di calendario lunare<sup>78</sup>.

Infatti, le 361 intersezioni rappresenterebbero i giorni dell'anno, i punti marcati sul goban (*hoshi*) sono le stelle importanti del cielo e quello centrale rappresenterebbe il centro dell'universo (*tenghen*); i quattro angoli rappresenterebbero le quattro stagioni, mentre le pietre, bianche e nere, simbolizzerebbero il giorno e la notte. E ricadiamo nel simbolismo di cui parlavamo prima! Non ha sicuramente aiutato, purtroppo, a porre fine alla confusione ed alle inesattezze sulle origini quanto scritto da H.J. Murray<sup>79</sup> che, considerato il più autorevole esperto di giochi, riporta sul suo libro<sup>80</sup> sulla storia dei giochi da tavolo le seguenti frasi: *Il più antico e migliore dei giochi nativi cinesi, Wei-k'i, non è più vecchio del 1000 d.C. ... gli storici cinesi hanno sempre avuto la tendenza ad esagerare l'età delle loro invenzioni e in particolare l'età dei loro giochi. La moderna storiografia sostiene che i soli giochi da tavolo cinesi, prima dell'era cristiana erano semplici giochi del tipo filetto, vale a dire giochi di allineamento. Il yih<sup>81</sup> menzionato da Confucio (551-479 a.C.) e Mencio (372-289 a.C.) era il filetto per i piccoli.*



Considerato ancora oggi il più autorevole storico e ricercatore sui giochi da tavolo, in particolare sugli scacchi, possiamo bene immaginare come questa sua dichiarazione abbia influito negativamente su tutta la vicenda.

Fonti più sicure vogliono invece che lo sviluppo del sistema di regole, rimasto quasi inalterato nel corso del tempo, e che ha dato forma al gioco vero e proprio, si sia sviluppato originariamente in Tibet ma consolidatosi in Cina, dove ha avuto la maggiore diffusione e dove il gioco ha preso il nome di *Wei-qi*.

Molte altre leggende, o variazioni della leggenda dell'imperatore Yao, si trovano riportate sui testi antichi cinesi, insieme a molte citazioni o trattati di guerra che comparano la strategia della guerra a quella del Go.

Ma la leggenda è, dopotutto, leggenda, e non può che essere presa come supposizione e certamente non come prova. Molte altre supposizioni si sono fatte sul termine *Yi*, con cui si conosceva e veniva indicato il Wei-qi, utilizzato fin dalla dinastia Zhou 1046 (o 1027) - 771 a.C. o da immagini che ritraevano giocatori che giocavano su un tavoliere con un reticolo disegnato sopra. Si ritiene però che tale tavoliere fosse quello del *Liubo*<sup>82</sup> e non del Wei-qi. Infatti non vi è alcuna prova archeologica dell'esistenza del Go prima della dinastia Han (206 a.C. - 220 d.C.).



I ritrovamenti in queste tombe contengono regolarmente tavolieri e pezzi del Liubo, ma, nonostante il fatto che le pietre del go dovrebbero essere più facilmente conservate delle attrezzature da gioco del Liubo, né tavolieri né esemplari di pietre sono mai stati scavati da una tomba pre-Han, e solo due esemplari di tavole di Go sono noti della dinastia Han. E mentre ci sono decine di immagini funerarie Han e pre-Han di giocatori di Liubo, non ci sono raffigurazioni note di Go fino a dopo la fine della dinastia Han. Nonostante questo, molti articoli e siti web dimostrano che il Go è stato giocato in Cina per secoli o addirittura millenni prima della dinastia Han, ad esempio indicando riproduzione di immagini pre-Han di Go o di tavole su vasi neolitici. Ma a ben vedere molte delle presunte immagini di persone che

giocano a Go si sono rivelate raffigurazioni di persone che giocano a Liubo o molto più semplicemente le decorazioni che sembravano rappresentare un tavoliere, in verità potevano essere semplicemente delle decorazioni. Ritrovamenti archeologici recenti hanno però aggiunto fatti concreti dimostrando che la Cina è probabilmente il luogo di nascita del Go, anche se una data precisa non è ancora stabilita al momento. Gli archeologi cinesi hanno infatti scoperto un frammento di ceramica di un tavoliere di Go risalente alla dinastia Han Occidentale (206 aC - 24 dC) nella provincia di Shaanxi a nord-ovest della Cina. Questa è la prima scoperta di un tavoliere rinvenuto in Cina, e dimostra che il go è stato giocato da almeno 2000 anni fa.

Ma adesso lasciamo per un po' da parte le supposizioni e le varie teorie, che potranno essere approfondite, in modo dettagliato, leggendo *The Game of Go: Speculations on its Origins and Symbolism in Ancient China* di Peter Shotwell, e vediamo le prove concrete e materiali sui ritrovamenti del Go.

### I ritrovamenti archeologici

L'archeologo *Tang Ji Gen*, che è stato responsabile degli scavi a *Yinxu*, nei pressi di *Anyang*, nella provincia di *Henan*, Cina nordorientale, (l'ultima capitale della dinastia *Shang*, prima della dinastia *Zhou*), è un forte giocatore di go amatoriale e ha descritto il ritrovamento di molte pietre misteriose, dipinte di bianco e altre di rosso, in molte tombe del sito. Tutte queste pietre sono state sempre trovate vicino alla spalla destra, come se fossero vicino alla mano di gioco. Non sono stati trovati tavolieri, per cui non possiamo assolutamente stabilire se queste pietre fossero utilizzate per il Go, ma la maggior parte degli studiosi cinesi concorda sul fatto che sono state sicuramente utilizzate per alcuni tipi di gioco. Questi ritrovamenti possono essere datati con precisione a circa il 1040 a.C.

Altri ritrovamenti di pezzi di ceramica, a forma di losanga e verniciati di arancio, alcuni da una sola parte, altri da ambedue i lati, ritrovati nelle tombe della dinastia *Shang* e pre-*Shang*, sono stati sicuramente datati a prima del 5000 a.C. Si ritrovano anche altri riferimenti a reperti archeologici di tale età, ma nessuno di essi può essere certamente associato al gioco del Go.

Bisogna anche considerare, e questo è un mio pensiero e non certo degli studiosi che ho citato, che c'è la tentazione di vedere le pietre di piccole dimensioni che si trovano nelle tombe come esempi di pietre di Go, anche se non sono chiaramente divise in due colori e non sono circa il numero giusto per il gioco del

<sup>82</sup> Liubo (Liu Bo; letteralmente *sei bastoni*) è un antico gioco da tavolo cinese giocato da due giocatori. Per le regole, si ritiene che ogni giocatore avesse sei pezzi da gioco che venivano spostati sui punti di una scacchiera quadrata, avente un distintivo, disegno simmetrico. Le mosse venivano determinate mediante il lancio di sei bastoni, che avevano la stessa funzione di dadi in altri giochi di corse. Il gioco è stato inventato non oltre la metà del 1° millennio a.C., ed era molto popolare durante la dinastia Han (202 aC - 220 dC). Tuttavia, dopo la dinastia Han si riduce rapidamente in popolarità, probabilmente a causa dell'aumento della popolarità del gioco del Go, e alla fine divenne quasi completamente dimenticato. La conoscenza del gioco è aumentata negli ultimi anni con le scoperte archeologiche di tavolieri da gioco e delle attrezzature di gioco in antiche tombe, così come le scoperte di immagini della dinastia Han raffiguranti giocatori di Liubo (Fonte Wikipedia.com)

Go, oppure se non sono associate ad un tavoliere o i resti decomposti di un tavoliere.

Negli anni '90 nel corso degli scavi, vicino a *Xiayang* nella provincia dello *Shaanxi*, tra le rovine di una torre di guardia presso le tombe dell'imperatore *Jing Di* (che regnò dal 156-141) e della sua consorte *Yangling*, è stato ritrovato il frammento di una piastrina di ceramica su cui è stata incisa, su ambedue i lati, una griglia di Go che però sembra essere stata fatta successivamente, con molta probabilità dalle guardie del mausoleo che l'hanno ricavata da una piastrina del pavimento. I ricercatori ritengono che questo dimostra che il Go era praticato non solo dai nobili, ma anche da persone comuni, più di 2000 anni fa. La data è incerta, in quanto non è stata ritrovata con la sepoltura principale, ma si ritiene appartenga al periodo *Han Occidentale* (206 a.C. - 25 d.C.).

Nel 1954 un tavoliere completo di Go, fatto di pietra, è stato trovato in una tomba risalente alla dinastia *Han Orientale* (25-220 d.C.) in *Wangdu* nella provincia di *Hebei*, ora esposto nel Pechino Historical Museum. Questo tavoliere dispone di una griglia di 17x17, che conferma gli scritti di *Handan Chun* (periodo dei Tre Regni 220-265), nel suo *Yi Jing*<sup>83</sup>, che riportava l'utilizzo di tavolieri con una griglia di 17x17: "Il tavoliere di go dispone di 17 linee lungo la sua lunghezza e la larghezza, facendo 289 punti in tutto. Le pietre, nere e bianche sono ognuno in numero di 150."

Un numero sorprendentemente elevato di tavolieri di Go risalenti alla dinastia *Tang* fino a quella *Yuan* (618-1386) sono stati ritrovati, unitamente a svariati dipinti di giocatori di Go provenienti dalle regioni periferiche della Cina o di oltre la Cina stessa (Corea, Tibet, Xinjiang, ed i territori del Khitan<sup>84</sup>, Tangut<sup>85</sup> e degli stati Jurchen<sup>86</sup>), mentre relativamente pochi esempi sono stati rivenuti in tombe della Cina centrale, che sta a dimostrare che il Go è stato molto popolare in una vasta area geografica di tante nazionalità diverse.



Il primo tavoliere con una griglia di 19x19 che sia stato trovato, è una tavola in ceramica risalente

<sup>83</sup> *Le arti Classiche* di Handan Chun, vissuto durante il 3° secolo (periodo dei tre regni).

<sup>84</sup> La dinastia Liao, conosciuta anche come impero del Khitan, era un impero in Asia orientale che ha governato la Mongolia e porzioni del Kazakistan, l'Estremo Oriente russo, nella Cina settentrionale fra il 907 e il 1125.

<sup>85</sup> L'impero *Tangut* è esistito fra il 1038 e il 1227 d.C. in quelli che ora sono le province nord-occidentali cinesi del Ningxia, Gansu, Qinghai orientale, settentrionale dello Shaanxi, Xinjiang nord-est, sud-ovest della Mongolia Interna, e la più meridionale Mongolia Esterna.

<sup>86</sup> La dinastia Jin conosciuta anche come la dinastia Jurchen Jurched, fu fondata dal clan dei Jurchens, gli antenati dei Mancù, nella Mancuria del nord nel 1115.

<sup>87</sup> Guntram Hazod - The Royal Residence PhoBran gByamsPa Mi 'GyurGling and the story of SrongbTsan-sGam Po's Birth in rGya Ma in Tibet, past and present (atti del Nono Seminario dell'Associazione Internazionale per gli Studi tibetani, Leiden 2000) (Leiden, 2002) pagine 27-47

alla dinastia *Sui* (581-618 d.C.), scavato ad *Anyang* nella provincia di *Henan*. Questo fa pensare che tra il III ed il VI secolo ci sia stata la transizione della dimensione della griglia, anche se la forma 17x17 è sopravvissuta in Tibet. Altri ritengono sia avvenuta nel periodo fra la dinastia Sui e la Tang.

Nel prossimo numero entreremo nel dettaglio della storia del Go tibetano e delle sue regole.

### Go Tibetano, seconda parte apparsa sul numero 59.

I recenti ritrovamenti di una pietra, trovata nel 2000 durante la ristrutturazione di una casa vicino alle rovine del palazzo *Byamsami'gyurging*, il presunto luogo di nascita del re Songtsen Gampo (617 - 649), a *rGya ma*, nella contea di Maizhokunggar in Tibet, hanno riaperto l'interesse degli studiosi sulle origini del Go Tibetano.

La pietra era appoggiata contro il muro della casa, ma si presume che provenga da un vecchio strato o anche dal periodo di costruzione delle fondamenta<sup>87</sup> (cioè il periodo di re Songtsan Gampo) del palazzo, dato che le rovine erano la fonte del materiale da costruzione per la casa.

Una più recente scoperta è avvenuta in un campo a nord di *Lhasa*, vicino a dove re Songtsen Gampo, dopo l'inondazione della Valle dello Yarlong, costruì un rifugio mentre terminava la costruzione del suo nuovo palazzo (l'attuale Palazzo del Potala). Su una superficie piana, di tipo estremamente duro di roccia granitica conosciuta come *Pietra bianca*, una griglia con 17x17 righe è stata accuratamente incisa per meglio tenere le pietre nelle intersezioni. Forse, anche, per ospitare naturalmente piccoli ciottoli rotondi. In ogni caso, la datazione certa delle tavole non è ancora avvenuta e nessuno dei due siti ha fornito alcun indizio archeologico certo.

Come per la Cina anche in Tibet le origini del Go sono avvolte nel mistero e si ritrovano in molte leggende del popolo Tibetano, ma secondo alcuni studiosi il Go fu portato in Tibet intorno al VII secolo d.C. quando i Buddisti cominciarono ad arrivare dall'India, convertendo la maggior parte della popolazione, tuttavia, assorbono molte delle credenze della religione Bon, unendo e fondendo le credenze del buddismo con le realtà locali. Bisogna ricordare che prima della parziale unione, il Tibet era un mosaico di piccoli regni in guerra, con lingua, tradizioni e credenze diverse, riunite poi, dal re Songtsen Gampo.

po. Questo *inserimento* del buddismo nella realtà tibetana provocò, come già detto, la divisione della religione Bon in tre vie, che si portarono dietro, comunque, delle influenze del buddismo stesso con l'organizzazione, intorno al 1100, in monasteri. Una conseguenza fu la proibizione del gioco del *Wei-qi*, parte importante invece della religione Bon tradizionale tibetana, che comunque continuò ad essere giocato dalla nobiltà essendo considerato una delle *nove attività* di un perfetto gentiluomo. Questa fusione delle culture ha portato anche alla fusione dei termini utilizzati ed infatti attualmente il termine *Zang qi* (Antico Go Tibetano), viene utilizzato nel linguaggio comune in tutto il paese, anche se il termine *qi* è una parola cinese importata. Nella maggior parte dei libri si troverà invece l'utilizzo di *mi* (o mig) Mang, che significa *molti occhi* e si riferisce al tavoliere, anche se in origine sembra significasse *molte pietre*. Tuttavia, secondo alcuni studiosi, *mi mang* si riferisce al *Wei-qi* solo nella zona di *Llahsa*. Fuori dalla capitale, il nome può anche riferirsi al *bKu-gombuChos* e altri tipi di giochi realizzati sul goban, con regole, ma non con intensità di gioco, diversi da quelli del *Wei-qi*.

Molti riferimenti si trovano nei testi e nelle tradizioni tibetane e molti anziani, interrogati in proposito, hanno riferito di leggende o di ricordi di quando da bambini giocavano a Go. Demoni e Dakini<sup>88</sup> (Khadomasin tibetano), giocavano a Go nelle tempeste di vento con le nuvole bianche e nere nei cieli. Sempre, il Khadomas del bene avrebbe vinto.

Purtroppo, come detto, la maggior parte delle biblioteche e dei testi, furono distrutte durante la Rivoluzione Culturale, e quindi è stato impossibile confermare quanto le storie e i riferimenti a scritti antichi sia vera.

Il primo articolo sul go in Tibet è stato scritto nel 1982 da *Cheng Xiao Liu*, il quale propose che furono i cinesi a portare il Go, nel VII secolo dC, nella zona ora circondato da Tibet, Nepal, Sikkim e Bhutan, quando si stabilirono i primi collegamenti culturali tra il popolo tibetano e la cultura Han Cinese. Scritto in un momento in cui la Rivoluzione Culturale era in atto, questo articolo è stato probabilmente falsato non potendo fare dichiarazioni che potevano essere *impolitiche*, ed infatti Cheng scriveva che le storie circa i tibetani che giocavano a Go prima di questo periodo (Han) fossero state fatte in seguito.

Nel 1993, un articolo, *Symbolism of Black and White in Tibet*, scritto dal cinese *Yian Zhen Zhong*, per la rivista *Tibetan culture*, approfondisce il lavoro di Cheng con molte altre storie e ritrovamenti. Pur non essendo interamente incentrato sul Go, egli ha sostenuto che vi è stato uno sviluppo parallelo del Go tibetano e del cinese *wei-qi*. Questi articoli insieme ai recenti ritrovamenti dei tavolieri in pietra, hanno riaperto l'interesse degli studiosi tibetani per il Go e quindi si spera che ci sia un approfondimento delle molte, ma confuse, notizie circa il Go tibetano. Per i ritrovamenti stessi, dovranno essere fatti ulteriori studi per datarne con certezza l'età e per *constestualizzarli* con esattezza con quanto già conosciuto. E' un puzzle enorme di notizie, scritti, storie, dipinti ecc. che devono solo essere sistemati al posto giusto.

### Conclusioni

La corrispondenza tra le tavole di Go tibetano e quelle del Go cinese hanno portato alcuni storici di giochi a concludere che il Go è nato in Tibet e poi si è diffuso in Cina, dove ha subito uno sviluppo notevole del gioco che ha portato all'incremento della griglia a 19x19. Tuttavia, c'è una storia documentata molto più ricca e completa del Go in Cina che non di quella in Tibet, e sembra quindi più probabile che il Go, provenuto dalla Cina, si sia diffuso in Tibet in un momento in cui il tavoliere 17x17 era ancora in uso, e che grazie all'isolamento del Tibet, l'ha conservato fino ad oggi.

Da tutto quello che ho detto, e per chi avesse la pazienza di leggersi il molto materiale presente su internet, si può concludere che la storia del Go e del Go Tibetano, ma anche dei giochi più antichi, sia intrisa di errori, leggende, scarsità di notizie certe e molte, molte supposizioni. C'è la speranza che i recenti ritrovamenti ed il rinnovato interesse per la storia del Tibet porti a nuove ricerche che possano fare una maggiore chiarezza su tutta la vicenda o come ha scritto Fairbairn in un suo articolo *ci rimane la seducente idea di andare in Tibet e trovare in un monastero perduto sull'Himalaya, uno Shangri-la, dove grandi Lama buddisti, con tutta la saggezza accumulata nelle vite passate, che mettono pietre su un goban mentre controllano le lente accordature della Grande Ruota del Tempo*.

<sup>88</sup> La Dakini è una figura di divinità femminile diffusa sia nell'Induismo che nel buddismo. Dakini è una traduzione della parola tibetana *khandro*, che letteralmente significa *colei che va in cielo, o colei che si muove nel cielo*. In termini più poetici, Ella è detta *la Danzatrice del Cielo* e per tale appellativo è stata assimilata qui in occidente alle figure celesti angeliche. Le Dakini hanno la natura del fuoco e dell'acqua: sono il fuoco della conoscenza che disperde l'illusione e sono forme fluide, in grado di sciogliere le parti di noi che si sono irrigidite. Si tratta di una sorta di fate che giocano un ruolo importante nel Lamaismo mistico, come insegnanti di dottrine segrete. Appaiono spesso nella forma di una donna anziana e uno dei loro segni peculiari è che hanno gli occhi verdi o rossi, *lucenti come carboni ardenti nel buio*. Ci sono due tipi di Khadomas: quelle spirituali che non appartengono al nostro mondo e sono chiamati *Khadomas di saggezza*, e le Khadomas che, incarnate come donna o no, appartengono al nostro mondo. In generale, le dakini rappresentano il flusso sempre mutevole di energia su cui chi pratica la meditazione deve lavorare per arrivare alla realizzazione. Può assumere sembianze umane, apparire come una Dea - pacifica o aggressiva - o essere percepita semplicemente come l'eterna manifestazione dell'energia nel mondo fenomenico. La dakini è probabilmente la più importante manifestazione del principio femminile nel buddismo tibetano.

## Successione delle Dinastie cinesi ed eventi cronologici dei ritrovamenti sul Go

Dinastia	Anni	Durata	Riferimento	Anno
Tre Augusti e Cinque Imperatori	prima del 2070 a.C.	628+		
Huang Di (L'Imperatore Giallo)		c. 2600 a.C.		
Yao, Shun e Dan Zhu	c. 2600 a.C.		Leggenda Imperatore Yao (inventore del Go)	2300 a.C.
Xià Dinastia	2100 a.C. - 1600 a.C.	470	Ritrovamenti di pietre simili a quelle del Go in tombe del periodo Xia	2000-1400 a.C.
Imperatore Qiao	c. 1800 a.C.		Leggenda imperatore Qiao (inventore del Go)	1800 a.C.
Dinastia Shang	1600 a.C. - 1046 a.C.	554	Ritrovamenti di pezzi di ceramica, a forma di losanga	Datati 5000 a.C.
Dinastia Zhou occidentale	1046 a.C. - 771 a.C.	275	Riferimento al termine <i>Yi</i> - Ritrovamento pietre a Yinxu, nei pressi di Anyang, nella provincia di Henan (Cina)	1046 1040 a.C.
Dinastia Zhou orientale, tradizionalmente divisa in	770 a.C. - 256 a.C.	514	Scritti di Handan Chun	
- Periodo delle primavere e degli autunni	722 a.C. - 476 a.C.	246	Citazione del Go nei <i>Dialoghi di Confucio</i>	479 a.C.
- Periodo dei regni combattenti	475 a.C. - 221 a.C.	254	Citazione del Go nei <i>Dialoghi di Mencio</i>	370 - 289 a.C.
Dinastia Qin	221 a.C. - 206 a.C.	15		



Dinastia	Anni	Durata	Riferimento	Anno
Dinastia Han occidentale	206 a.C. - 9	215	Ritrovamento numerose tavole del Liubo e ritrovamento frammento di ceramica di un tavoliere di Go nella provincia di Shaanxi	206 d.C.
Dinastia Xin	9 - 23	14		
Dinastia Han orientale	25 - 220	195	Ritrovamento tavoliere a Wangdu nella provincia di Hebei, più antica registrazione superstite di una partita in <i>Tu WangQing Le Ji</i> , tra il principe WuSun Ce e il suo generale Lü	175-200
Imperatore Jing Di	156-141		Ritrovamento frammento piastrella a Xianyang nella provincia dello Shaanxi	206a.C. - 25d.C.
Tre Regni	220 - 265	45		
Dinastia Jin occidentale	265 - 317	52		
Dinastia Jin orientale	317 - 420	103		
Dinastie del Nord e del Sud	420 - 589	169		
Dinastia Sui	581 - 618	37	Ritrovamento tavoliere in ceramica con grigia 19x19 nella provincia di Henan	
Dinastia Tang	618 - 907	289	Ritrovamento numerosi tavolieri di Go dalle regioni periferiche della Cina - Ritrovamento pietra nella contea di Maizhokunggar in Tibet nel mausoleo del Re Songtsen Gampo (595-605?) - Riferimento letterario di ungo inserito negli effetti personali della principessa Wencheng, quando attraversò la Cina per sposare il re Songtsen Gampo	641 d.C.
Cinque dinastie e dieci regni	907 - 960	53		
Dinastia Song del Nord	960 - 1127	167		
Dinastia Song del Sud	1127 - 1279	152		
Dinastia Liao	916 - 1125	209		
Dinastia Jin	1115 - 1234	119		
Dinastia Yuan	1271 - 1368	97		
Dinastia Ming	1368 - 1644	276		
Dinastia Qing	1644 - 1912	268		

**Go Tibetano**, terza parte apparsa sul numero 61.

*“Molte persone servono il dio della capra e del montone, e credono nello Sciamanesimo.*

*Le persone non sanno come dividere le stagioni, ma considerano la stagione del raccolto dell’orzo come l’inizio dell’anno. Il Go, il gioco d’azzardo, suonare la tromba così come i tamburi, sono i loro giochi principali. L’arco e la spada non sono mai lontani dal corpo. Le persone onorano i giovani e trascurano i vecchi ...”*

Questa descrizione del popolo tibetano di un diplomatico cinese che si recò in Tibet nell’ottavo secolo d. C., ci mostra come il Go fosse tenuto in alta considerazione dal popolo tibetano e come probabil-

mente, in tempi passati, ne abbia condizionato la vita quotidiana e, come visto negli articoli precedenti, abbia lui stesso, subito manipolazioni e modifiche in base a chi rappresentasse la legge o quale religione predominasse in quel momento.



Ma appunto, dopo avere trattato, nei numeri 58 e 59 del FdA, la storia sulla nascita del Go e le leggende legate ad essa, vedremo adesso le regole per giocarlo. Abbiamo visto infatti come il gioco sia stato associato alla divinazione e come il Go si adatti perfettamente allo schema *Bon* delle cose, ma anche come sia stato scoraggiato o vietato giocarlo dai monaci buddisti, apparentemente perché toglieva tempo ai loro studi, ma più probabilmente a causa dei suoi collegamenti *Bon*. Alcuni abitanti dei villaggi tibetani sono ancora timorosi quando viene mostrato loro il tavoliere e le pietre perché, in passato, i sacerdoti *Bon* utilizzavano la disposizione delle pietre lanciate sul tavoliere del Go, o uno degli altri giochi giocati sulle loro tavole 17x17, per prevedere quando i loro *clienti* stavano per morire.

*“Questo è quello che hanno usato, quando dovevano dirti delle cose come quanto tempo ancora si doveva vivere.”*

E' evidente quindi che il *Go tibetano* ha le proprie caratteristiche legate a quelle filosofiche e religiose locali, che erano generalmente basate su un tipo di natura dualistica indicate da, tra le altre cose, concorsi di colore.

In Tibet, per esempio il colore bianco è venerato e rappresenta la giustizia, il buon auspicio e la dignità. Il nero rappresenta il male, l'infelicità e la mancanza di senso morale. Per questo probabilmente il giocatore con i pezzi bianchi è sempre il primo ad iniziare a giocare, anche se non è il miglior giocatore fra i due, credendo di affrontare un demone contro cui deve combattere con tutte le sue forze ed eseguendo incantesimi per aumentare il suo potere soprannaturale.

Per questo i suoi sforzi sono ripagati con  $\frac{1}{2}$  punto in più. (Mi piacerebbe molto sapere come si sentiva il giocatore nero!)

L'attività di gioco, pertanto, era semplicemente un'altra parte della totalità fluttuante dell'intero sistema dell'universo. In queste circostanze di un *presente continuo*, una vittoria del Nero avrebbe indicato che si trattava di un *periodo negativo* - il nero è infatti il colore della morte e delle cattive azioni, della natura selvaggia, degli *Yak selvaggi*, della malavita, dell'ombra e delle ombre della sera ecc. La vittoria del bianco avrebbe invece mostrato di essere un *buon tempo*. Il bianco rappresenta infatti l'alba, la neve sulla cima delle montagne, la luce, le stelle, la luna, gli yak addomesticati (allevati con il bestiame al fine di domarli), e il colore delle pietre che le persone mettono sui tetti delle loro case per proteggerle.

Per interpretare e manipolare i significati di questi e altri simboli in queste culture, era però necessaria una classe speciale di uomini e donne. In Tibet, questi erano i monaci *Bon*, rivali dei buddisti invasori provenienti dall'India.

Oggi, mantengono una forte presenza in alcune parti rurali del Tibet, dove hanno influenzato molte delle più esoteriche pratiche del buddismo.

Anche se questo è un gioco, è permeato dalla religione, anche se nel corso del tempo la sua funzione di intrattenimento ha preso il sopravvento su quella religiosa e divinatoria. Infatti successivamente agli eventi del 17° secolo, con il bando del Go da parte dei buddhisti, il vincere o perdere a Go diventa solo un *segno* del generale cattivo tempo, e non un *presagio*. Solo riflessioni dello stato attuale del girare della Grande Ruota del Tempo.

Il messaggio principale è che si può *vincere*, solo se si ha abbastanza fede e non come il fondamento del *Bon* che si deve vincere e basta.

E' in questi momenti che il Go tibetano ha dimostrato il suo lato primitivo. Il gioco del *Wei-qi* invece è diverso. Bianco e nero sono trattati su un piano di parità ed entrambi gli avversari mantengono il massimo rispetto per l'avversario.

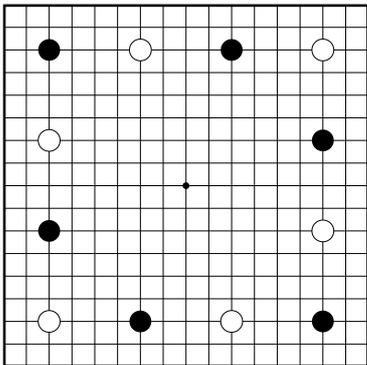
Ma veniamo adesso alle differenze puramente tecniche. Queste non sono solamente nella dimensione del tavoliere, 17x17 contro 19x19, ma anche nella terminologia, ed in piccole, ma determinanti, differenze nelle regole, che vedremo dopo. Alcuni autori, infatti, ritengono che le particolarità del *Go Tibetano*, per la precisione la *regola del Ko*, siano tali da poter affermare che non derivi dalla Cina come invece altri asseriscono (Yian Zhen Zhong)<sup>89</sup>.

Yian sostiene che parte della prova che il go Tibetano non è originario della Cina sta nella terminologia completamente diversa e, soprattutto, nella famosa regola della cattura (Ko). E' necessario, infatti, attendere una mossa prima di uccidere qualsiasi gruppo con un solo occhio o prima di giocare dove una pietra, o un gruppo di pietre, sono state catturate. In alcuni casi, ed in particolare per quanto concerne la cattura di una pietra, questo è una interessante riformulazione della regola del ko, che è universalmente stabilita come: *non è consentito il ripetersi di una posizione che ci porterebbe allo stato del turno precedente* (e quindi creare un ciclo infinito). La regola del ko tibetano è invece così diversa dagli altri regolamenti del Go giapponese e cinese, che da solo cambia sensibilmente il carattere del gioco.

C'è questo elemento di misericordia (attendere una mossa prima di catturare) che forse è una successiva innovazione buddista, dal momento che è difficile immaginare la religione *Bon* essere eccessivamente preoccupata per il destino del mondo (i gruppi sul goban) avendo utilizzato il goban a mo' di mezzo per la divinazione e per la magia nera.

Un'altra differenza notevole tra go tibetano e cinese si riscontra all'inizio di una partita quando il goban è suddiviso automaticamente, dalle pietre depositate in posizioni prestabilite prima dell'inizio, in aree di influenza da dodici grosse pietre bianche e nere chiamate *Bo*, che significa qualcosa come *spaventapasseri* o *protettori* (dei vostri campi).

<sup>89</sup>Yian Zhen Zhong; *Symbolism of Black and White in Tibet*; Tibetan Culture Magazine; 1992



Il centro è detto *kong* - vuoto o appartenente a tutti, e il punto centrale è spesso contrassegnato da un *Vajra* (simbolo buddista di improvvisa illuminazione). Le pietre più piccole sono chiamate *Diu* - « piccolo, pietre dure » o forse qualunque cosa di piccolo e duro.

Il numero totale di tutte le pietre si suppone dovesse essere di 301, anche se il tradizionale tavoliere di 17x17 (spesso di stoffa decorate con fiori cuciti ai bordi) ha solo 289 intersezioni (si sono però trovati anche tavolieri di 15x15).

Si noti però che  $289 + 12 = 301$  (bianco ha 151 pietre e nero 150, per un totale di 301). Le 12 pietre disposte inizialmente hanno anche un significato nel sistema Bon. L'anno ha 12 mesi, come le zone in cui viene suddiviso inizialmente il goban, o come le regioni del Tibet, o la città (piazza) di *Olmo Lung Ring*<sup>90</sup>, equivalente al buddista *Shambala* o *Shangri-la*, che ha 12 palazzi. Il goban si trasforma così in una rappresentazione in miniatura del tempo che si muove intorno ad una terra quadrata, nel modo dei giochi con tavoliere quadrato nel mondo intero.

Inoltre, a differenza del Go cinese e giapponese, dove i nomi buddisti abbondano, i tibetani usano nomi di animali per le varie forme. Come *un pesce* è una formazione d'angolo a due occhi. Come *8 cervi maschi* (con le corna sporgenti) è un'altra formazione d'angolo. Si può *mangiare un cucciolo* (catturare la pietra di un avversario) e *Tagliare il collo* (tagliare una connessione).

In Mongolia (che ha interagito politicamente e culturalmente con il Tibet), invece, le pietre grandi (Bo) sono chiamate *tori* e quelle piccole sono *cani* e l'effetto è, letteralmente come *Assia Popova*<sup>91</sup> descrive in un interessante trattato sui giochi d'azzardo mongoli, che i cani *circondano* e cercano di proteggere i loro propri tori. Infatti come le regole riportate da Assia Popova, il gioco mongolo si sviluppa in due

fasi. Dopo aver deposto le pietre *Bo* (i tori), i giocatori depositano a turno una propria pietra (i cani) circondandoli. Questa disposizione divide il tavoliere in 12 zone di influenza equipotenziale e notevolmente ne semplifica il gioco. Poi, nella seconda fase, i giocatori alternatamente dispongono il loro *cani* sui punti liberi, provando a formare degli occhi. Una volta che i pezzi sono sul goban non possono più essere mossi. Il vincitore è la persona che circonda il maggior numero di punti vuoti.

#### Regolamento

1. Il gioco si svolge su una tavola 17x17 invece di una tavola 19x19.
2. Prima dell'inizio della partita, bianco e nero pongono delle pietre (sei ognuno), chiamate *bo*, sulla tavola in posizione fissa: nero pone delle pietre sul punto 3-3 di due angoli diagonalmente opposti, e bianco pone le sue due pietre sul punto 3-3 degli altri due angoli opposti in diagonale. Bianco e nero dispongono anche altre pietre ad inizio partita, alternando il colore, sulla terza linea, tutto intorno al tavoliere, ad una distanza di tre linee da quelle già poste. Le pietre bianche su c3, c11, g15, l3, p7 e p15; Le pietre nere su c7, c15, g3, L15, p3 e p11.
3. Bianco gioca sempre per primo e vince i pareggi (ottiene infatti  $\frac{1}{2}$  punto per l'inizio della partita).
4. Il gioco ha inizio nei pressi dell'angolo. La prima pietra infatti deve essere giocata adiacente ad una delle 4 pietre angolari. Si deve inoltre giocare all'interno di uno spazio di distanza da una pietra deposta in precedenza, o di una pietra *bo*. Questo include le intersezioni adiacenti, un salto di 1 spazio, una mossa diagonale, ma non un salto di 2 spazi o una mossa normale del cavallo o qualsiasi altra mossa maggiore di uno spazio giocata lontano da una pietra deposta precedente o pietra *bo*.

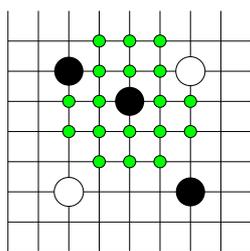
In pratica un giocatore deposita una pietra del proprio colore su una intersezione vuota, seguendo la seguente limitazione: la pietra deve essere collocata in una intersezione vicino alla precedente pietra nemica giocata o ad una delle sue pietre iniziali (*bo*), questo significa una cella adiacente (ortogonale o diagonale), o un salto ortogonale. (Nella figura sono mostrati,

<sup>90</sup> *Yungdrung Bon*, la cultura madre e religione del Tibet, hanno avuto origine dagli insegnamenti di *Tonpa Shen-rab*, nato in una terra completamente pura e spirituale denominata *Tag- Zig Olmo Lung Ring*, che è al di là della natura impura di questo mondo reale. Il luogo di nascita di tutti gli illuminati, e un regno perfezionato dove la pace e la vera gioia durano per sempre ed è esente da ogni pericolo di distruzione da parte di uno qualsiasi degli elementi della natura.

La terra di *Olmo Lung Ring* si trova ad ovest del monte *Kailash* ed ha la forma di un loto a otto petali diviso in quattro parti: l'interno, il medio, le parti esterne, e il contorno. Il suo cielo è come una ruota a otto raggi. *Olmo Lung Ring* è pieno di splendidi giardini, stupa (dal sanscrito st.pa - e un monumento buddhista), parchi e montagne coperte di neve. *Yungdrung Gutsek*, una montagna a forma di piramide con nove *Yungdrungs* crescenti come una scala verso l'alto, si trova nel centro di *Olmo Lung Ring*. Mentre un singolo *Yungdrung* simboleggia l'essenza eterna e indistruttibile della mente, i nove *Yungdrungs* simboleggiano i nove modi o fasi del Bön. In ogni fase della montagna sono i templi di entrambe le divinità maschili e femminili, e belle stupa che simboleggiano la mente dell'illuminazione.

<sup>91</sup> Assia Popova; *Analyse Formelle et Classification des Jeux de Calculs Mongols* (Formal Analysis and Classification of Mongol Games of Calculation); Etudes Mon-goles; Vol. 5; Nanterre; 1974; pp. 38-9, 45.

con i punti verdi, le mosse possibili per bianco dopo la prima mossa di nero).



Non è consentito un *Keima* (salto di un cavaliere di scacchi). C'è stato qualche conflitto se le mosse debbano essere o meno effettuate veramente entro 2 spazi di una mossa precedente. È probabilmente corretto dire che è un'opinione sbagliata, formata quasi certamente guardando la gente rispondere localmente alle mosse avversarie.

5. Non si può giocare su un punto da cui una pietra avversaria è stata appena rimossa. Tutte queste situazioni (come per esempio gli *snapbacks*<sup>92</sup>) sono considerate situazioni *ko* e pertanto non è possibile giocarvi.
6. Gli handicap, se ci sono, vengono dati con punti extra e non con pietre supplementari.
7. Se si perdono entrambi gli angoli (punti 1-1 più vicini alle proprie pietre *bo* di angolo), e se l'avversario mantiene i suoi punti di angolo corrispondenti, cioè se un giocatore controlla tutti i quattro punti d'angolo (le quattro intersezioni 1-1 del *go-ban*), ottiene un bonus di 20 *zi*. (Uno *zi* è equivalente a due punti del conteggio in stile giapponese.)
8. L'intersezione centrale (j9 nel primo diagramma o *Tenghen*, il centro dell'universo) vale 5 punti. Chiunque lo controlli alla fine della partita ottiene appunto un bonus supplementare di 5 *zi*.
9. Non c'è *komi* iniziale, se non il  $\frac{1}{2}$  punto concesso a bianco, ma per la seconda e le successive partite, il *komi* è il margine di vittoria nel gioco precedente.
10. Al di fuori di queste eccezioni, si gioca come il go classico: tentando cioè di circondare più territorio possibile (intersezioni libere adiacenti), o catturando pietre avversarie, anche se queste non contano ai fini della vittoria e non conta nemmeno la cattura di una pietra *Bo* che viene considerata come la cattura di una pietra normale. Il vincitore è colui che ha la combinazione

più grande di pietre sulla tavola e punti vuoti controllati. Le pietre catturate vengono ignorate una volta rimosse, e il punteggio finale è poi di solito calcolato sottraendo il totale da 144,5 (metà di  $17 \times 17$ ). Questo è pertanto il motivo per cui il bianco ottiene  $\frac{1}{2}$  punto in più e vince pertanto i pareggi. Il risultato è misurato in *zi*.

Questa è la *mia* storia del Go Tibetano, ma non solo di quello. Non *mia* perché io sia più bravo, ma perché sicuramente avrò commesso degli errori e pertanto sono *miei*. E se ne trovate non date la colpa agli autori citati o agli articoli riportati, ma solo ed esclusivamente a me. A *mia* discolpa dico che è praticamente impossibile riportare correttamente, e completamente, tutto il materiale esistente sulla storia del Go. Molto, anzi, quasi tutto, in lingua straniera. E la *mia* conoscenza delle lingue non è così buona!

Molte sono le storie e le leggende legate alla sua nascita, il tutto condito con una buona parte di religione e misticismo, di esoterismo, quadrati magici e calendari preistorici. Tutto intriso di un mistero che lega e collega tutte le leggende con la storia. Credo, e questa è un *mia* personale opinione, che dove le leggende nascono, dove la divinazione condiziona la vita delle persone, comunque, una piccola parte di verità ci sia.

Sta a noi, e agli storici, trovarla e discernere da quelle che sono le credenze.

Nel caso del Go, a mio parere, tutto questo è ancora impossibile. Tante e diverse, troppe, sono le versioni e le storie su di esso. Tanti gli errori perseverati negli anni, condizionati da ideologie politiche o dalla paura dei presagi. Ma forse il fascino del Go, almeno in buona parte, sta proprio in questo. Anche se giochiamo una partita fra amici, infatti, ci sentiamo pervasi da questo senso di mistero e misticismo che aleggia sul *goban*. C'è quel senso di grandezza che ci sfugge, ma che sentiamo con forza quando posiamo una pietra sul *goban*, seguendo il suo rituale.

Non sappiamo perché, ma sentiamo che c'è: e forse è proprio questa la meraviglia del Go.

Io non so se vi ho annoiato: probabilmente molti sì. Ma se anche uno solo si innamorerà del Go grazie a questo, ogni mio sforzo, e delle tante persone che dedicano il suo tempo a farlo conoscere, sarà ripagato.

Agli altri chiedo scusa!

Chiudo questa lunga storia parafrasando *Joshua Slocum*, il primo ad effettuare la circumnavigazione del globo in solitario:

*"Il Go è un dono del Signore ai suoi figli più belli; il giorno in cui ve ne ammalerete, ringraziatelo!"*

Buon gioco a tutti.

<sup>92</sup> *Tesuji* adottabile allorché si fronteggiano due gruppi avversari, dotati di due sole libertà, comuni ad entrambi i gruppi. Il giocatore che ha *sente* potrà sacrificare una pietra giocando in una di queste libertà, ponendo il gruppo avversario in *atari*. Dopo la cattura della pietra sacrificata, il gruppo avversario sarà nuovamente in *atari* e potrà perciò essere interamente catturato. Nel Go Tibetano, per la regola del *Ko* si deve ritardare di almeno una mossa, consentendo all'avversario la possibilità di creare la vita. Giapponese: *Uttegaeshi* (Definizione tratta dalla Federazione Italiana Go).



## Gess, tra Go e Scacchi.

a cura di Alberto Bertaggia<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Articolo originale apparso su FdA 54

In una giornata particolarmente lunga e piovosa, tre amici, intenti a trovare il modo per passare il tempo, si trovarono ben presto annoiati.

*Facciamo un'altra partita a Go*, fece uno dei tre.

*Vedo pietre bianche e nere da ogni parte, tante sono le volte che abbiamo giocato! No, no facciamo qualche altra cosa.*

*Giochiamo a scacchi!*, esclamò il primo.

*Una associazione studentesca di matematici disse, ha inventato un modo per giocare a scacchi sulla scacchiera del Go. O meglio, un gioco che assomiglia molto agli scacchi. Adesso ve lo insegno perché è un gioco molto strano ma divertente. Vedrete!*

Questo breve racconto, liberamente tratto da *Le Scienze*, serve per introdurre il gioco di questo mese: Gess.

Gess è un gioco di strategia da tavolo per due giocatori, che si gioca con l'equipaggiamento necessario per giocare a Go (Goban e pietre).

Il nome è stato scelto come una fusione di *Chess* (scacchi in inglese) e *Go*, come la fusione dei due giochi è servita per creare questo gioco.

Si pronuncia con la *g* come in *Go*, ed è quindi omofono con *Guess* (indovinare).

Gess è stato creato dal *Puzzles and Games Ring dell'Archimedean Society* e pubblicato la prima volta nel 1994 nella rivista della società *Eureka*. È stato reso popolare da *Ian Stewart* per un suo articolo di matematica ricreativa nel novembre 1994, nella rubrica che teneva su *Scientific American*. In Italia è apparso su *Le Scienze*, edizione italiana di *Scientific American*, nel numero 317 del Gennaio 1995.

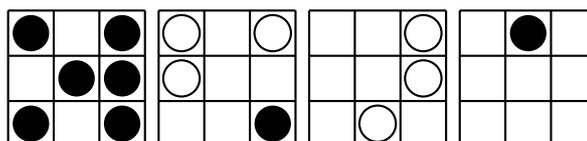
### Il gioco

Gess si gioca su una griglia di 18x18 caselle, un tavoliere di Go, ma non sugli incroci come nel Go. Ogni giocatore inizia con 43 pietre identiche, un giocatore con pietre nere, e l'altro con quelle bianche.

I giocatori si alternano nella mossa, a iniziare dal nero. Al suo turno, ogni giocatore muove un pezzo, secondo regole spiegate successivamente. Il pezzo da muovere non è costituito da una singola pedina, come negli scacchi, bensì da un gruppo di pedine. In particolare, un pezzo è una qualsiasi regione 3x3 della

griglia che contenga almeno una pietra di un colore, ma nessuna del colore opposto. Pertanto se in una data regione 3x3 sono presenti pietre di ambedue i colori, nessuno dei due giocatori può muovere i suoi pezzi in quella regione. Chiameremo *impronta* la regione 3x3 di scacchiera occupata dal pezzo. Quando esso si sposta, bisogna immaginare che anche la sua impronta si muova solidalmente. Il pezzo può continuare a muoversi nella direzione prescelta solo se la sua impronta non colpisce alcuna altra pedina, bianca o nera che sia. Le pedine del pezzo in movimento non costituiscono ostacoli, si muovono tutte insieme, ma qualsiasi altra pedina sì.

Un pezzo si muove rigidamente (la sua impronta è un pezzo unico solidale), e il modo in cui si muove è determinato dalla disposizione delle pietre nell'impronta. La casella centrale del pezzo determina di quante caselle può muoversi; le caselle esterne le direzioni in cui il pezzo è in grado di muoversi. Per esempio, se un pezzo ha una pietra nella sua casella centrale si può



A

B

C

D

spostare di un *numero illimitato di caselle* in una qualsiasi delle direzioni consentite (sempre che la direzione non sia ostruita), altrimenti si può solo *muovere fino a 3 caselle* nelle direzioni consentite. Le

direzioni sono indicate dalla disposizione delle pietre nelle caselle esterne. Per esempio nella figura sopra il pezzo A può muovere di quante caselle vuole perché la casella centrale è occupata da una pietra, e può muovere in direzione Est, Sud-Est, Sud-Ovest, Nord-Ovest e Nord-Est. Il pezzo B non può muovere in quanto nell'impronta sono presenti pietre di tutti e due i giocatori. Il pezzo C può muovere di 1,2 o 3 caselle, in quanto la casella centrale è vuota, in direzione Sud, Est e Nord-Est. Il pezzo D solo in direzione Nord di 1, 2 o 3 caselle.

Una pedina, come in Fig. 2, con la sola casella centrale occupata, può spostarsi a una distanza qualsiasi, ma in nessuna direzione, il che significa che non può muovere affatto.

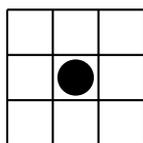


Figura 2

Inoltre una mossa che lasci immutato l'aspetto della scacchiera *non è consentita*.

Si può notare dalla figura che è consentito avere i pezzi in parte fuori della scacchiera (per esempio, se avete una sola pietra in un angolo, si può muovere in diagonale verso l'interno fino a 3 caselle), e pezzi possono anche essere mossi in parte, ma non del tutto, fuori della scacchiera, e le eventuali pietre dei pezzi che finiscono fuori del tavoliere vengono rimosse e la mossa termina immediatamente.

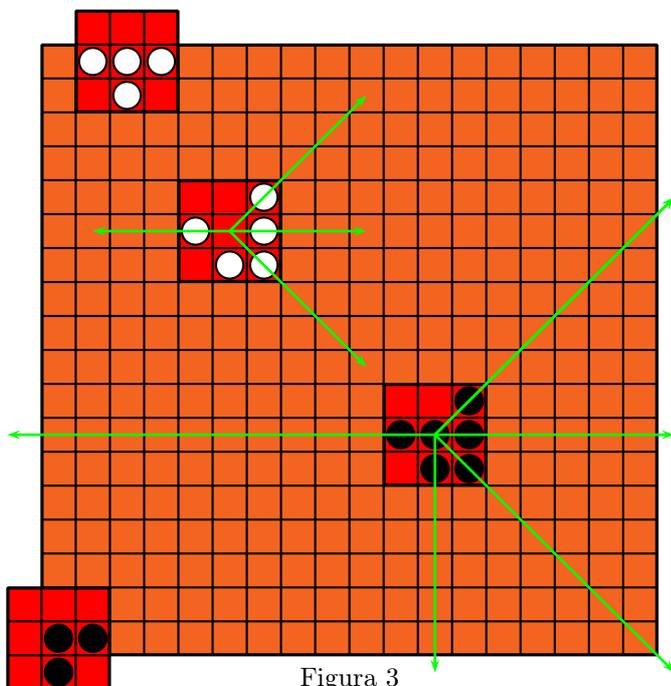


Figura 3

Nella figura 3 il pezzo nell'angolo in basso a sinistra ha mosso portando una pietra fuori del tavoliere. La mossa è consentita ma la pietra viene eliminata dal gioco. Il pezzo in alto a sinistra, invece, può muovere regolarmente anche se una parte della sua impronta è fuori dal tavoliere.

Un pezzo può continuare a muoversi in una determinata direzione solamente se, in ogni fase, la sua impronta (in altre parole, il quadrato 3x3) non copre eventuali altre pietre di uno dei due colori. Se le pietre sono coperte dall'impronta del pezzo che muove, allora sono catturate (rimosse dal tavoliere), qualunque sia il colore delle stesse, e la mossa finisce immediatamente.

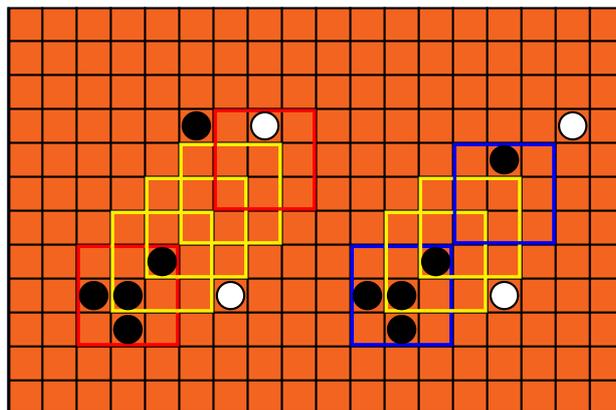


Figura 4

Per fare un esempio, il pezzo centrale nell'impronta rossa in basso nella figura 4 si può spostare in diagonale verso l'alto (la seconda impronta rossa) e prendere la pietra bianca al suo interno. In posizione analoga a destra, l'impronta blu può muovere in diagonale verso l'alto di due passi, catturando la pietra nera nella nuova impronta blu.

#### *Posizione iniziale*

La posizione iniziale è mostrata in Figura 5. Si può notare come i pezzi, delimitati in rosso da sinistra a destra, abbiano dei movimenti analoghi a quelli della torre, alfiere, regina e pedoni. (Non vi è, ovviamente, alcuna possibilità di produrre un cavaliere in quanto Gess ha solo mosse di scivolamento).

Anche se la posizione di partenza si ispira agli scacchi, non è necessario continuare a scegliere le regioni 3x3 simili a quelle degli scacchi, che determinano la posizione iniziale. Si possono disgregare i gruppi originari di pedine muovendo riquadri 3x3 sovrapposti e naturalmente i pezzi possono inglobare nuove pietre o perderne altre mangiate dall'uno o dall'altro giocatore. Le regole di cui sopra danno la possibilità di formare un numero estremamente variabile di pezzi, che spesso cambiano ogni volta. In totale ci sono 510 possibili insiemi di una impronta, tuttavia, la posizione di partenza utilizza queste regole per emulare i pezzi degli scacchi: re, regina, alfiere, torre e pedone in questo modo R - B - Q - K - B - R nelle ultime righe e 6 pedine nella riga successiva.

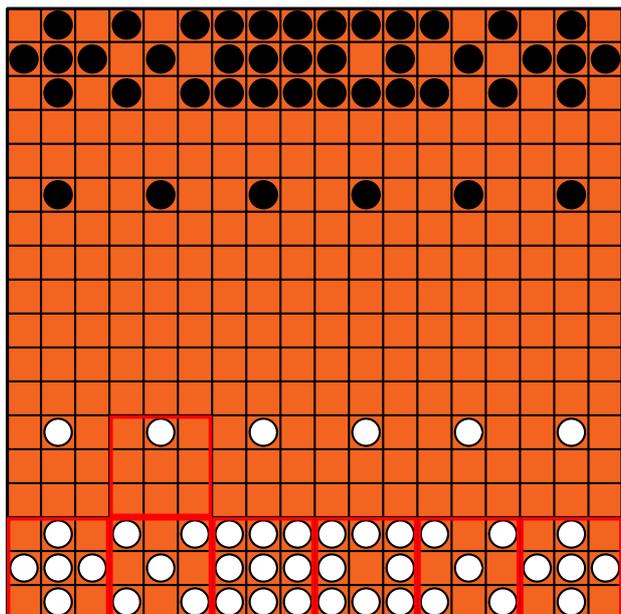


Figura 5

Si può notare pertanto che esistono differenze notevoli con gli scacchi: per esempio, gli *alfieri* non possono muovere liberamente fino a quando uno spazio su un lato o l'altro viene liberato, oppure si può formare una torre che muove solamente di 1, 2 o 3 caselle. Vi sono però diversi principi generali che sono

gli stessi: proteggere l'anello (il proprio re), mantenere una formazione compatta di pedoni, evitare di farsi *inchiodare* dei pezzi in modo da non poterli più muovere ecc.

Il pezzo che si muove come un re, il quadrato 3x3 con tutte le sue caselle esterne contenenti pietre, ma con nessuna pietra centrale, è conosciuto come un anello.

Lo *scopo del gioco* è quello di catturare (o disabilitare) l'anello dell'avversario o gli anelli, se ne possiede più di uno, quindi, come negli scacchi si difende il re, in Gess è necessario proteggere almeno uno dei propri anelli.

Se al termine di una mossa uno dei giocatori non ha alcun anello, tale giocatore perde e la partita termina. Se al termine della mossa ambedue i giocatori si trovano con l'anello disabilitato, il giocatore che ha effettuato l'ultima mossa è il perdente.

Un giocatore quindi per effettuare una mossa, non può utilizzare una parte del proprio anello per catturare l'anello del proprio avversario: così facendo infatti, a meno che possieda più di un anello, perderebbe la partita non avendo più un anello. E 'possibile avere più di un anello in un certo momento della partita, anzi questo può essere considerato auspicabile e si può distruggere uno o più dei propri anelli, a condizione che se ne abbia ancora almeno una alla fine della mossa.





# Tanbo.

a cura di Alberto Bertaggia<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Articolo originale apparso su FdA 55

Tanbo è un gioco da tavolo astratto che si gioca con un tavoliere ed i pezzi per il Go. Tipicamente è giocato su un tavoliere con dimensioni di 19x19 intersezioni ma, come il Go, può essere giocato indipendentemente su tavolieri di dimensioni maggiori o inferiori a seconda della durata prevista e della profondità del gioco.

## Introduzione

Tanbo è stato inventato nel 1993 da *Mark Steere*, non come variante del Go, ma come gioco ispirato e correlato al Go. Il suo nome significa *risaia* in giapponese ed è stato scelto, a detta del suo inventore, in omaggio ai giapponesi che hanno fatto diventare il Go quello che oggi è.

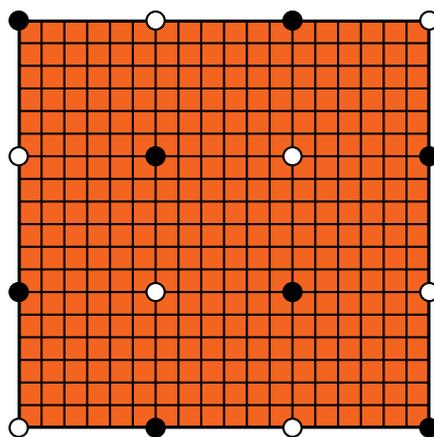
Anche se il vantaggio della prima mossa è notevole (circa il 70% come indicato da Super Duper Games), il che lo rende non adatto a competizioni importanti, non è così determinante nelle prime partite fino a che non si acquisisce una buona esperienza di gioco. Giocando su tavolieri di dimensioni maggiori (19x19) il vantaggio della prima mossa si attenua. In Tanbo non è possibile il pareggio.

## Scopo del gioco

L'obiettivo di Tanbo è di rimanere con almeno una pietra del proprio colore, eliminando tutte le pietre dell'avversario dal tavoliere di gioco. In particolare, per vincere, un giocatore deve rimuovere tutte le otto radici del giocatore avversario. Il giocatore che ha ancora una o più pietre sulla scacchiera dopo che tutte le pietre avversarie sono state rimosse è il vincitore.

## Disposizione iniziale

Nella figura di sotto è mostrata la disposizione iniziale per un tavoliere di 19x19 intersezioni.



In tavolieri di dimensioni inferiori il numero delle pietre iniziali è inferiore. Tipicamente, per esempio, in un tavoliere di 9x9 di dispongono 2 pietre, diagonalmente opposte, per ogni giocatore negli angoli del tavoliere.

La disposizione iniziale fra le pietre bianche e nere è simmetrica, e c'è un numero di spazi dispari tra pietre 'adiacenti' (5 nel caso di un tavoliere di 19x19) ciò impedisce ai giocatori di utilizzare una strategia simmetrica ed imponendogli di realizzare una propria strategia. Come il Go, Tanbo si gioca sulle intersezioni delle linee e non nelle caselle.

## Mosse

I giocatori, a turno, aggiungono una pietra a partire dal giocatore nero. Si deve disporre la pietra su un punto non occupato, detto *libertà*<sup>93</sup>, che è ortogonalmente adiacente, esattamente ad una e solo una propria pietra sulla scacchiera. Non si può depositare una pietra su un punto che non è adiacente ad una

<sup>93</sup>Una libertà (tale termine viene analogamente utilizzato nel GO) viene definita come una intersezione sulla scacchiera in cui una radice può legittimamente essere estesa. Una radice che ha almeno una libertà si dice radice libera. Analogamente al Go una radice (gruppo nel Go) che non ha più libertà, radice limitata, è morta e quindi tolto dal tavoliere .

qualsiasi delle altre proprie pietre, né è possibile inserire una pietra adiacente a due o più delle proprie pietre. Non è importante quante pietre avversarie (se ce ne sono) siano adiacenti alla propria pietra appena deposta. Le pietre non sono mai spostate da un punto ad un altro della scacchiera, salvo il caso in cui siano catturate. In tal caso vengono tolte dal tavoliere e restituite al giocatore proprietario che può nuovamente giocarle.

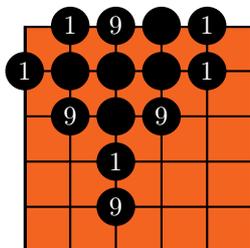


Fig. 2

La Figura 2 mostra tutte le mosse legali di Nero, indicate con il numero 1 e le mosse non legali indicate con il numero 9. Tali mosse non sono legali in quanto la pietra deposta sarebbe adiacente a più di una delle proprie pietre già esistenti. Finché ci sono le pietre di entrambi i colori sulla tavola, ci sarà una mossa a disposizione. I giocatori non sono autorizzati a passare il loro turno.

### Radici

Tanbo è un gioco di *radici*, gruppi di pietre dello stesso colore ortogonalmente connesse fra loro, in competizione per lo spazio vitale. I giocatori iniziano il gioco con otto *radici* singole ognuno. Quando si colloca una pietra, come descritto nel paragrafo precedente, ci si connette a una propria pietra esistente, espandendo una delle radici.

### Formazioni impossibili

Le regole per l'aggiunta di pietre rendono impossibile che si verifichi la creazione di alcuni tipi di formazioni. In particolare:

- Le radici distinte dello stesso colore non potranno mai congiungersi in un'unica radice più grande.
- Una radice singola non potrà mai trasformarsi in una radice chiusa ad anello. Questo perché la regola per effettuare una mossa vieta espressamente che una pietra sia giocata in un'intersezione adiacente a più di una pietra esistente dello stesso colore.
- Ogni radice conterrà una pietra già esistente della disposizione iniziale del gioco. Nuove radici non possono essere formate giocando una pedina singola isolata dalle altre già disposte sul tavoliere.

### Rimozione radici

Si dice radice *corrente* la radice a cui si connette una pietra nel proprio turno. Una *radice limitata* è invece una radice che non ha più alcuna possibilità di

espansione. Se la vostra mossa limita una o più radici, tra cui la radice corrente, è necessario rimuovere immediatamente la radice corrente, e solo quella. Se la vostra mossa limita una o più radici, non compreso la radice corrente, si devono rimuovere immediatamente tutte le radici che sono state così limitate. Quando una singola radice diventa così ristretta che non può più crescere (non ha più libertà), la radice intera è immediatamente rimossa dalla scacchiera al termine della mossa del giocatore che ha tolto l'ultima libertà alla radice. Per questo motivo non deve esserci alcuna radice limitata sulla scacchiera al termine del turno del giocatore corrente.

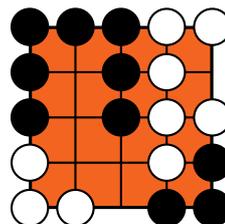


Fig. 3a

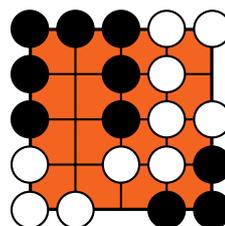


Fig. 3b

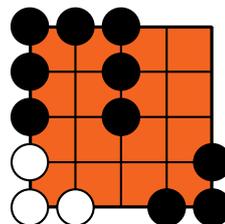
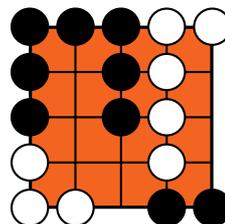


Fig. 3c

In figura 3, la mossa bianca (radice nell'angolo in alto a destra) limita tre radici, compresa la radice corrente. Poiché la radice corrente è tra le radici limitate, solo la radice corrente viene rimossa. (Sequenza della mossa a, b, c). Si può verificare come nessuna radice sia limitata a conclusione del turno di bianco. Caso c)



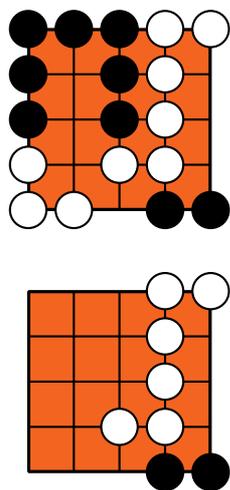


Fig. 4

Nella Figura 4, Bianco limita due radici, non compresa la radice corrente. Dal momento che la radice corrente non è limitata, tutte le radici che sono state limitate dalla mossa di bianco sono state rimosse.

### Quando rimuovere le radici.

In sintesi:

Ogni volta che una mossa determina la trasformazione di una radice singola in *limitata*, tale radice è immediatamente rimossa dal tavoliere.

- Se la radice espansa è anche una delle radici limitate, allora la radice espansa, e solo la radice espansa, viene rimossa.

- Quando una mossa determina che due o più radici si trasformino, allo stesso tempo, in *limitate*, la radice che è stata espansa (radice corrente) viene eliminata.

- In caso contrario, se la radice espansa non è una delle radici limitate, tutte le radici limitate devono essere rimosse dal gioco. Le regole per la rimozione delle radici sono state progettate per assicurare che, quando tutte le otto radici di un giocatore sono state eliminate, l'altro giocatore avrà ancora almeno una radice sul tavoliere. Ciò impedisce che si verifichino dei pareggi.

### Varianti

**Hexbo** è una variante di Tanbo inventata da Richard Rognlie nel febbraio 1996.

La differenza principale di Hexbo con Tanbo è che il primo si gioca su un tavoliere esagonale di 10 caselle per lato, invece che quadrato come in Tanbo.

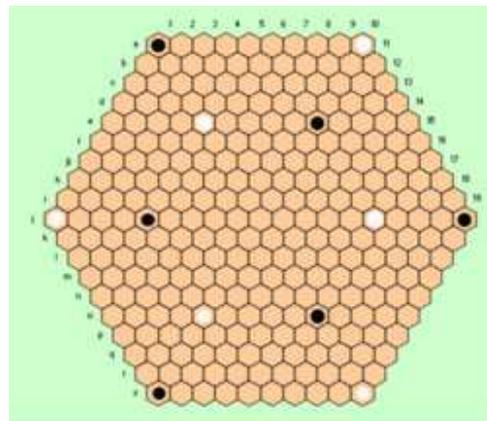
Come conseguenza della forma del tavoliere di Hexbo, il medesimo si gioca sulle caselle e non sulle intersezioni come in Tanbo.

Come per Tanbo anche Hexbo può essere giocato su tavolieri di dimensioni inferiori, tipicamente 5x5.

### Disposizione iniziale

Ogni giocatore ha 150 pietre, uno bianco, l'altro nere.

Inizialmente, ogni giocatore ha 6 pietre sul tavoliere a formare le radici di partenza. Il giocatore Nero ha le pietre in: A1, E10, K5, K19, P10 e T10, il giocatore Bianco in: A10, E5, K1, K15, P10 e T19 come mostrato in figura 5. Le pietre sono intervallate e distribuite uniformemente sul tavolo.



Il proseguimento del gioco segue le stesse regole del Tanbo.

Scopo del gioco è catturare tutte e sei le radici del giocatore avversario.

### Tanbo 3d

Le regole del Tanbo 3D sono esattamente le stesse del Tanbo2D, ad eccezione del fatto che si svolge in tre dimensioni invece di due. Ad esempio:

Per fare una mossa, è necessario collegare una nuova pietra esattamente ad una pietra già sul (nel) tavoliere. I giocatori indicheranno la loro mossa con coordinate tipo 'XYZ' esprimendo la posizione nello spazio della pietra giocata. Ad esempio, il punto centrale del cubo è 333.

La radice espansa eliminerà tutte le radici limitate, a meno che la radice espansa sia di per sé limitata. In questo caso, solo la radice espansa viene rimossa. Il diagramma seguente mostra il cubo 5x5x5 che è tanbo3d.

### Versione commerciale

Nel 1993 fu prodotta, dalla Locus Games, una versione commerciale di Tanbo col nome di Rootbound, nome che originariamente Mark Steere aveva dato al suo gioco.



## Lightning

a cura di Alberto Bertaggia<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Articolo originale apparso su FdA 54

Lightning è una curiosità storica. Inizia così *Cameron Browne* la descrizione di questo gioco nel suo libro *Connection Games: variation on a theme*. Infatti è stato brevettato da *H. Doty* il 29 marzo 1892, cinquanta anni prima dell'invenzione di Hex (1942), considerato da sempre il capostipite di questi giochi, il che lo rende il primo gioco di connessione e l'unico per diversi decenni.

*Jim Polczynski* descrive il gioco in dettaglio sulla rivista *Abstract Games Magazine*, numero 5 della primavera 2001, dopo averlo scoperto grazie a *Sid Sackson*, quando stava intervistandolo a casa sua per ricevere un premio annuale della American Game Collectors' Association (successivamente rinominata Association of Game and Puzzle Collectors). Jim immediatamente mise Lightning nella sua *want list* e, come ogni altra cosa in questo elenco, continuò a cercare notizie fino a descriverlo su *Abstract Games Magazine*.

Lightning è stato prodotto da *Selchow & Richter*<sup>94</sup> (meglio conosciuti come i creatori di *Scrabble* e *Trivial Pursuit*), anche se a differenza del brevetto originale (fig. 1) è compreso un assortimento di pedine diverse.

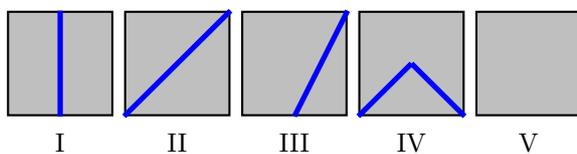


Figura 1

Infatti in origine era assente una tessera, ma era presente una pedina speciale vuota che poteva essere utilizzata per bloccare l'avversario. Il coperchio della scatola era una bellissima litografia che rappresentava un uomo, somigliante a Benjamin Franklin, conosciuto soprattutto per i suoi esperimenti con l'elettricità.

Per la definizione di giochi di connessione, *Cameron Browne*, ha utilizzato l'osservazione di *Richard Reilly*; *la connessione può essere il mezzo oppure lo*

*scopo del gioco od entrambi*. Da cui derivano tre categorie:

- Giochi che hanno come obiettivo la connessione, terminano appena si è fatta una connessione, la connessione decide il vincitore. Un esempio è *Lines of Action*.
- Giochi che utilizzano la connessione, il meccanismo ludico sfrutta l'unione dei pezzi. Esempio, il *Go* che usa la connessione dei pezzi per catturare o per difendersi.
- Giochi di pura connessione, sono i *puri* in questa famiglia, sono l'intersezione tra le due categorie di cui sopra. Sono giochi che hanno nella connessione sia lo scopo che il mezzo. L'esempio più noto è l'*Hex*.

In *The Oxford History of Board Games* *David Parlett* definisce *i giochi di connessione lineari* (di pura connessione per *Richard Reilly*), come giochi in cui ciascun giocatore nel proprio turno dispone una tessera su una griglia bilateralmente simmetrica di caselle o punti ed il vincitore è il primo che collega due lati opposti del tavoliere con una linea continua di pezzi.

Nei giochi di connessione quale l'*Hex*, *Bridg-it* e *Twixt* una linea di connessione consiste di pezzi adiacenti dello stesso colore, mentre in altri giochi di connessione, quale *Thoughtwave* del *Dott*. *Eric Solomon*, si usano dei segni sulle pedine per formare la linea di connessione. I giochi quale *Thoughtwave* coinvolgono pedine piatte che possono far parte... di una traccia lineare... e lo scopo è di porre le pedine in modo da collegare due lati opposti del tavoliere (*The Oxford History of Board Games*). Così è anche in *Lightning*.

*Le regole del gioco*

<sup>94</sup>Nel 1870, Selchow & Richter era uno dei più grandi produttori di giochi da tavolo negli Stati Uniti (insieme a Parker Brothers e Milton Bradley). Con l'acquisto del marchio Parcheesi (Pachisi), nel 1874, si sono affermati come leader nel nuovo mondo di giochi da tavolo

Il tavoliere di gioco è diviso in due sezioni, ciascuna con la propria griglia rettangolare di 8x17 caselle quadrate. Ogni giocatore possiede una sezione del tavoliere. I pezzi per Lightning consistono di 150 tessere piatte. Le tessere sono della stessa dimensione delle caselle del tavoliere e sono contrassegnate da un lato e bianche dall'altro lato. Ci sono cinque tipi distinti di pedine, come mostrato in figura 2 e 30 pedine per ogni tipo.

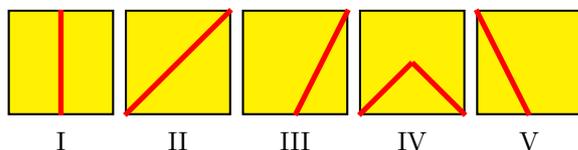


Figura 2

Lightning è giocato da *due giocatori*, che hanno lo stesso *obiettivo*: costruire una linea continua, ininterrotta, tra i due lati corti della propria sezione di tavoliere, attraversando lo stesso, disponendo i pezzi su caselle adiacenti. Ogni giocatore deve utilizzare soltanto la propria sezione del tavoliere per la costruzione della sua linea, salvo casi particolari spiegati successivamente. La linea del giocatore non può collegarsi mai nella sezione del tavoliere dell'avversario. Le due sezioni devono essere pensate come tavolieri completamente separati. Le linee, mentre si sviluppano, assomigliano a dei fulmini: da qui il nome del gioco.

All'inizio del gioco i tavolieri sono vuoti e le pedine sono piazzate con la faccia bianca verso l'alto e mischiate. I giocatori muovono alternatamente: ogni mossa consiste nel pescare un pezzo a caso e disporlo sul tavoliere collocandolo accanto ad una tessera giocata precedentemente, in modo da continuare il percorso attivo.

La prima tessera, su ciascun tavoliere, deve essere giocata a partire da un bordo (un lato corto, che deve essere disposto di fronte al giocatore). In particolare la linea deve essere iniziata da una qualunque delle otto caselle all'estremità più corta del tavoliere e terminare in qualunque delle otto caselle all'altra estremità del tavoliere; la mossa di un giocatore deve sempre essere effettuata all'estremità del percorso attivo (linea propria o dell'avversario).

Ogni giocatore ha la possibilità di giocare il pezzo pescato sulla linea dell'avversario anziché sulla propria se così vuole, poiché per lui può essere più conveniente deviare o far tornare indietro la linea dell'avversario piuttosto che estendere la propria linea.

Se è impossibilitato a giocare la tessera pescata su entrambe le linee, o il giocatore sceglie di non giocarla né sull'una che sull'altra linea, egli può lasciarla faccia in alto sul tavoliere; i pezzi così lasciati sul tavoliere formano *la pila*.

Invece di pescare una pedina dal mucchio principale, un giocatore può utilizzare una delle pedine della pila, se ce ne sono. La pila può contenere una o più pedine, può essere riempita e svuotata varie volte durante il gioco.

Seguendo queste istruzioni sarà possibile deviare la linea verso un lato del tavoliere, o contro un pezzo già giocato, in modo tale che non possa essere estesa. Quando questo accade, la linea è detta *bloccata*. Fino a quando la linea non è bloccata si dice sia *aperta*. Ad esempio, nella figura 3 supponiamo che il gioco sia proseguito come indicato nel punto A; qui la linea è bloccata, poiché non c'è nessuna ulteriore espansione possibile all'estremità. Inoltre è bloccata anche in C, in E ed H.



Una linea non è completa (linea aperta), se non è chiusa all'estremità oppure non può essere deviatà indietro. Nella figura 3 la linea non è finita in G, in quanto può essere continuata, come indicato, ma è completa, in J, in quanto nessun incrocio è più possibile, e la partita è vinta.

Quando una linea è bloccata, un giocatore può fare una ramificazione dal punto più avanzato dove è possibile una giunzione, o, se c'è più di un tale punto, da uno qualunque di loro. Nella la figura 3 si vede che è stato necessario in primo luogo fare un ramo nella branca B e poi successivamente nel gioco altri rami sono stati iniziati in D, in F ed I.

L'opportunità di giocare sulla linea dell'avversario può essere esercitata anche all'inizio di una ramificazione, se la vostra linea è bloccata, oppure se una mossa dell'avversario ha iniziato una nuova branca nella vostra linea, e se vi è una scelta di punti ugualmente molto avanzata, si può scegliere quello che si desidera.

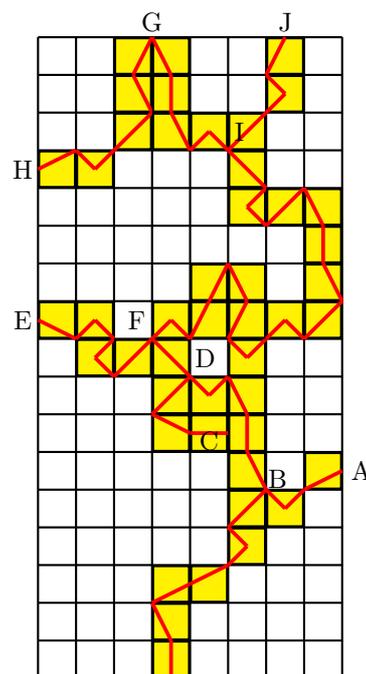


Figura 3

Può accadere, nello sforzo di raggiungere l'obiettivo, che tutti i quadrati all'altra estremità del tavoliere siano occupati senza aver completato la propria linea, in conseguenza di ripetuti blocchi e deviazioni della linea. Se un lato è in questa condizione, il giocatore è bloccato, ma l'altro giocatore può ancora vincere completando la sua linea; ma se entrambi i giocatori non riescono a completare le loro linee, il gioco termina in pareggio.

*Osservazioni*

Poiché i contrassegni sulle pedine formano la linea del collegamento e le pedine devono essere disposte adiacenti alle pedine presenti, il Lightning è più vicino ai giochi quale Thoughtwave che Hex o Twixt. Una caratteristica insolita di Lightning è che i giocatori utilizzano su dei tavolieri separati, mentre in quasi tutti i giochi da tavolo i giocatori condividono un tavoliere comune, anche se ci sono altre eccezioni, quali *Salvo* o *Battaglia Navale*.

Lightning è un gioco di connessione, ma non è un gioco astratto *deterministico* poiché ha una componente aleatoria, le pedine sono pescate a caso. In più, le uniche decisioni significative da fare sono quale rotazione usare per le pedine quando si dispongono sul tavoliere e quando giocare sulla linea dell'avversario. In realtà è più un gioco da famiglia. Quando ho iniziato a pensare al gioco, ho pensato avesse senso giocarlo come Hex o Twixt, su un tavoliere comune con un deposito di pedine in comune, permettendo che le pedine fossero disposte liberamente dovunque sul tavoliere. Dopo aver giocato un paio di partite, però, non credo che il gioco migliori nel cercare di convertirlo in un gioco di pura strategia astratta; il gioco è mantenuto interessante giocando con le pedine nascoste, ed è piacevolmente giocabile così com'è.

Le capacità e la forza dei pezzi del gioco può avere a che fare con il carattere e la qualità di una partita come le regole di un gioco. A questo proposito, l'unico elemento di design che potrebbe cambiare sarebbe la distribuzione delle pedine.

La *capacità di connessione* di una pedina può essere definita come il numero di punti unici dove la linea sulla tessera interseca i vertici o punti medi di un lato. Tutte le rotazioni di una pedina sono considerati nel determinare questo totale.

- Le pedine I, II e V hanno ciascuna una capacità di connessione uguale a quattro.
- Le pedine I hanno un punto di collegamento a tutti e quattro i punti mediani.
- Le pedine II e V hanno punti di connessione a tutti e quattro i vertici.
- Le pedine III e IV hanno ognuno un punto di collegamento a tutti e quattro i vertici e punti mediani, una capacità di connessione di otto, due volte tanto quanto le altre pedine.
- La pedina V, inoltre, è speciale in quanto la linea marcata collega un angolo ad un angolo adiacente.
- Mi riferisco alla quinta pedina, come una *pedina di potere*, perché l'inserimento di una pedina di potenza compie lo stesso lavoro in una sola mossa, come un

certo numero di altre pedine insieme. La disparità nelle capacità di connessione delle pedine garantisce un'indagine della distribuzione delle pedine.

*Varianti*

Le tessere per un gioco che potremo chiamare **Hex-Lightning**, possono essere generate semplicemente prendendo tutte le possibilità in cui un singolo arco attraversa un esagono regolare da un vertice all'altro vertice, da un punto medio di un lato ad un punto medio dell'altro lato, e da un punto medio di un lato ad un vertice. Ridurre il numero di tessere tramite rotazione. Facoltativamente, alcune delle tessere da punto medio a punto medio possono essere eliminate, in quanto il gioco originale, per esempio, non ha ancora una tegola che collega punti medi dei lati adiacenti. Due tessere di potenza possono essere create unendo i vertici con una linea inclinata. Le risultanti 11 tessere per Hex-lightning sono mostrate in Figura 4.

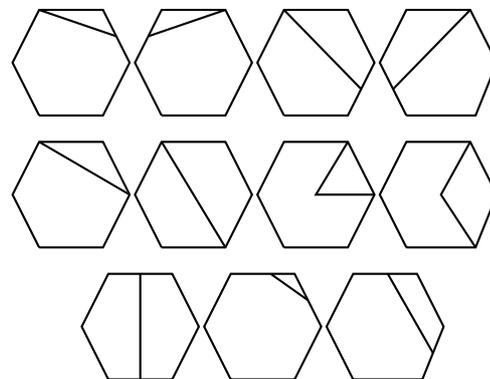


Figura 4

Ancora non ho giocato Hex-Lightning, ma, con un più grande numero delle pedine, il gioco può essere giocato piacevolmente con un tavoliere in comune e la possibilità di piazzare le pedine dovunque, meno che all'estremità di una linea.

La fine del 1880 e l'inizio del 1900 hanno prodotto alcuni giochi meravigliosi, compreso Reversi, Halma, l'Attaque ed anche Lightning. Hanno indicato il modo per nuovi tipi di giochi ed hanno ridefinito il mondo del gioco.

*Jim Polczynski* è un consulente indipendente nel settore Intelligenza Artificiale specializzata nella Knowledge Based Systems. Ha conseguito un master in Computer Science presso la Villanova University dove ha completato la sua tesi su Game Playing Models. Ha anche trascorso tre anni nel programma di dottorato in Scienze dell'Informazione presso l'Università Leigh. Vive con la moglie e due dei suoi figli, in un vecchio deposito di treni ristrutturato e trasformato in una locanda Bed & Breakfast. Egli è al lavoro su un sistema informatico per automatizzare il processo di invenzione e di gioco ed anche su un libro intitolato ufficiosamente *A Modern History of Strategy Games*.

L'articolo è stato liberamente tratto da *Abstract Games Magazine* n. 5 - 2001



## Twixt

a cura di Alberto Bertaglia<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Articoli originali apparsi su FdA 55, 56, 57

Twixt è un gioco da tavolo, di connessione, per due persone, ispirato al *salto del cavallo* del gioco degli scacchi. Il tavoliere è un enorme quadrato che può ricordare un GoBan del gioco orientale del Go. Fantasticando il gioco sarebbe il punto d'unione ludico tra l'irrequieto mondo occidentale con cavalli, torri che si affannano a spostarsi su una scacchiera e il riflessivo oriente, che pietra dopo pietra va a riempire il GoBan.

I bordi del tavoliere sono colorati; due, opposti, sono rossi, gli altri due neri, ma si trovano anche edizioni del gioco con colori diversi: bianco-nero, rosso-blu, giallo-rosso. Scopo del gioco è la connessione, con una catena continua di barrette, di due lati opposti del tavoliere (il Rosso i due lati rossi, il Nero i due lati neri) e, di conseguenza, sbarrare il passo all'avversario.

Il gioco, ispirato all' **Hex**, è stato inventato da **Alex Randolph**, il *maestro* e più grande inventore di giochi, nel 1961 (alcuni autori riportano l'anno 1962 ma probabilmente confondendosi con l'anno di pubblicazione del gioco, altri il 1960) nei locali del caffè Hawelka a Vienna.



Nasce come gioco di carta e matita su foglio quadrato e si trasferisce poi su un tavoliere con pedine e barriere. Tale è stato il successo del gioco che è stato pubblicato in diverse edizioni per diverse case editrici. Nel 1962 dalla *3M*, che lo pubblicò in diverse edizioni fra cui la sua *Bookshelf Series* e, successivamente, dalla *Avalon Hill* nel 1976 e dalla *Schmidt Spiele* nel 1979, *Klee* nel 1990, *Kosmos* nel 1998.

<sup>95</sup>In una particolare versione del gioco *Imuri* (scritto attaccato), pubblicato dalla Rhön-plastik nel 1965 con autore Klaus Munro, i leganti rappresentavano dei muri, di plastica, che collegavano le pedine (delle torri). Così anche per l'edizione pubblicata dalla Schmidt Spiele. L'edizione de *Imuri* non aveva fori, e le linee erano disegnate per indicare dove i leganti dovevano essere inseriti. Questa edizione fu rimossa dagli scaffali dopo che Alex Randolph minacciò di ricorrere a vie legali.

Attualmente *Hasbro* detiene i diritti per TwixT da quando ha acquisito Avalon Hill, ma non ha più pubblicato il gioco negli Stati Uniti. Si possono trovare alcune vecchie edizioni su eBay ed una bellissima, in legno, dalla Felsberger e dalla Schmidt Spiele, in plastica.

Nel 1979 Twixt è finalista allo *Spiel des Jahres*, il più importante premio per giochi da tavolo tedesco. Il gioco fu molto popolare negli anni '60 e 70.

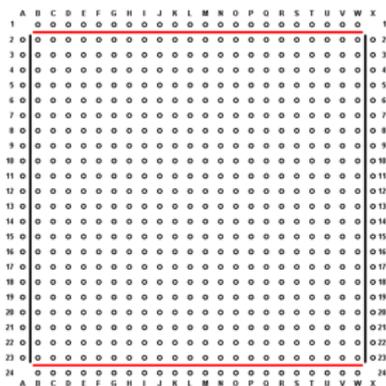
### Tavoliere e pedine

Mi piace, in questa descrizione, riportare quanto scritto da *Giampaolo Dossena*, il più grande esperto di giochi italiano, il quale scrive nella sua *Enciclopedia dei giochi*:

*Abbiamo riportato le regole originali dell'autore, un po' diverse da quelle variamente stampate e tradotte nelle edizioni in commercio. (Stiamo sfiorando un tasto delicato; osserverete che alcuni editori non indicano nemmeno il nome dell'autore, sulle scatole dei giochi).*

È un piccolo omaggio a Giampaolo, grande maestro, ma naturalmente indicherò le differenze con le regole che si trovano in commercio o sui vari server di giochi online.

Il gioco è composto da un tavoliere di 24x24 fori, per un totale di 572 fori (mancano i quattro fori d'angolo: a1, x1, a24, x24), da un certo numero di pedine (o piolini), rossi e neri e di leganti (o ponti, o barriere, o Link<sup>95</sup>) rossi e neri.



La zona centrale del tavoliere, con 484 fori, è delimitata da due lati neri (a sinistra e a destra) e due lati rossi (sopra e sotto) detti bordi. Si gioca in due.

Ogni giocatore possiede un insieme di pioli e di ponti del proprio colore, circa 50 ciascuno, per un totale di 200, una scorta più che sufficiente per una partita normale.

La partita inizia con il tavoliere vuoto.

Rosso muove per primo (alcuni autori riportano che si inizia a scelta o con un sorteggio). I giocatori si alternano nella mossa (turno). Nel proprio turno è possibile:

- *Posizionare un piolo* del proprio colore in un qualunque foro libero del tavoliere, tranne che non si può giocare in una delle righe del bordo del proprio avversario. Rosso per esempio non può giocare i fori della colonna A e della colonna X (A2-A23; X2-X23).



- *Rimuovere un qualunque numero di propri collegamenti* dal tavoliere come si desidera, o di pioli. Questo avviene raramente, ma a volte è necessario per creare dello *spazio di manovra* e può essere decisivo in certi finali di partita, specialmente quando il tavoliere è affollato di pezzi.

Come già detto Randolph ha inventato il gioco per essere giocato su carta con penne di due colori. Ovviamente non si poteva togliere nulla, ma i collegamenti potevano attraversare i propri collegamenti. Questa regola è stata anche riportata nella prima edizione del gioco pubblicata dalla 3M. Infatti nel libretto del regolamento non si fa menzione di eliminazione dei propri leganti.

Successivamente è stata aggiunta da Randolph insieme alla regola della torta. Il regolamento riportava però che in caso un giocatore terminasse i propri leganti potesse eliminare quelli *strategicamente inattivi* per poterli riutilizzare nel gioco attivo.

- *Aggiungere quanti legami legali tra i pioli del proprio colore si desidera.* Un collegamento è legale quando i due pioli sono agli angoli opposti di un rettangolo di sei fori (3x2) (come la mossa di un cavallo nel gioco degli scacchi), e nessun altro collegamento attraversa il percorso, nemmeno uno proprio.



Una serie di pedine congiunte da leganti forma una *catena*. Le catene non si possono incrociare, nemmeno con un'altra propria catena. Il giocatore che riesce a collegare i suoi due lati con una catena continua vince la partita. Se non ci riesce nessuno dei due la partita è patta.

Non tutti i giocatori erano soddisfatti di questa regola di Randolph che permetteva di aggiungere e rimuovere un numero a piacimento dei propri collegamenti in una sola mossa.

C'è un database di partite giocate per posta ordinaria, in cui i giocatori, tutti d'accordo, utilizzavano la regola che permetteva di aggiungere i link solo per il piolo appena giocato. Quindi, se si voleva aggiungere un link ad un piolo già sul tavoliere per il quale non era stato aggiunto al momento in cui era stato giocato, era necessario spendere una mossa che non aggiungeva alcun nuovo piolo al tavoliere. In altre parole è necessario rimuovere il piolo in questione e quindi rigiocarlo nel foro stesso, in modo che si possono aggiungere dei link ad esso.

*Vantaggio prima mossa.* Chi fa la prima mossa ha un chiaro vantaggio se gioca la prima pedina in una zona centrale del piano di gioco. Per compensare questo vantaggio si applica *la regola della torta*. Dopo che Rosso ha fatto la prima mossa, l'avversario ha la possibilità di scambiare le parti. Se i lati sono invertiti, il giocatore che ha fatto la prima mossa come rosso è ora nero, e fa la mossa successiva. Se il secondo giocatore sceglie di non scambiare immediatamente le parti dopo che il primo piolo è stato giocato, le parti non possono più essere scambiate in seguito durante la partita. (Questa regola di bilanciamento della prima mossa è stata aggiunta da Alex Randolph dopo che 3M ha pubblicato il gioco. È presente nell'edizione Schmidt Spiele e in tutte le edizioni successive).



### Consigli di gioco.

Alcune massime che riporto di seguito, di *Alan Hensel*<sup>96</sup>, possono aiutare a capire meglio il senso del gioco:

*Una buona difesa è il miglior attacco.* Impara a bloccare. Le tattiche difensive sono importanti per imparare presto, perché rendono più facile dare un senso alle mosse di apertura. E il giocatore che effettuerà le migliori mosse di apertura riuscirà presto a prendere il sopravvento, e finirà in una buona posizione offensiva.

*Guarda e gioca l'intero tavoliere.* Battaglie locali sono molto allettanti ma, resisti! Tenete in mente di vincere la guerra. Il giocatore con il miglior *pensiero olistico* si dà più scelte, e un vantaggio. Quando il vostro avversario vi offre un vicolo stretto e una pista larga, non andare giù per il vicolo stretto.

*Fate doppie minacce.* Questo vale dalle ultime mosse di apertura alla fine della partita. Il vincitore del gioco è spesso l'ultimo giocatore che riesce a fare una doppia minaccia credibile. Distribuisci le tue doppie minacce, una minaccia doppia molto distante è la più difficile da difendere.

*Andate a sinistra andando a destra.* Spesso è possibile utilizzare una minaccia di andare da un certo lato per aggirare l'avversario, anche se ovviamente non è seguire l'obiettivo del gioco, per rendere possibile di andare nel senso contrario. Chiamata anche la *trappola per topi*.

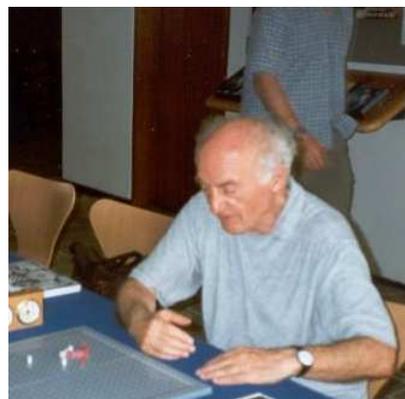
*Delle volte conta.* Ad esempio, dove si vede la possibilità di giocare un legante (0-4), spesso vale la pena considerare un 1-4. (D'altra parte, Twixt a volte può essere molto spietato.)

*Una linea tratteggiata è meglio di una linea punteggiata.* Una linea tratteggiata è spesso anche meglio di una linea continua, soprattutto quando forma dei parallelogrammi, perché può essere la fine di una linea ben più difficile da bloccare.

*Quando si vince, semplificare.* Quando si perde, fare caos. E quando si gioca contro un avversario più forte di te, portalo in fretta fuori dal percorso battuto, se puoi, privandolo di disposizioni familiari.

<sup>96</sup>Programmatore Software appassionato di giochi e naturalmente di Twixt. Queste sue massime sono state ricavate da un post pubblicato su: <http://twixt.wetpaint.com>, un Wiki dedicato al Twixt dal quale sono state ricavate una buona parte di queste notizie.

*Imparare a vedere le mosse migliori rapidamente.* Non credo che pensare di più o dedicare più tempo alla mossa possa fare la differenza. Chi riesce a trovare le due migliori mosse ogni volta, e vedere le tre mosse successive è più facilitato di chi trova le migliori tre mosse ogni volta e vedere le due mosse successive. Quindi un buon senso euristico / intuitivo di quella che sembra una buona mossa è molto importante.



*Alex Randolph*, impegnato in un torneo.

*La miglior mossa del tuo avversario è la tua miglior mossa.* Spesso può essere utile pensare a cosa il tuo avversario vorrebbe giocare se fosse la sua mossa. Se è una buona cosa per il tuo avversario per ottenere qualcosa, è una buona cosa per te per impedirgli di ottenerlo. Per impedirgli di giocare su un punto, puoi giocarci il tuo piolo. Si deve però considerare che spesso la nostra mossa non deve essere sempre esattamente nello stesso foro dove avrebbe giocato l'avversario. Piuttosto, nella stessa area di gioco.

*Le mosse forzate sono uno strumento molto potente in Twixt*, se le si usa bene. Un esempio già citato è la *trappola per topi*, ma si può espandere questa tattica. Ogni mossa che costringe l'avversario a giocare in una certa area, se non vuole perdere la partita o ottenere una posizione molto debole, è considerata una mossa forzata. La cosa più importante per ottenere il massimo profitto di una mossa forzata è il tempo. Guardate come si può sviluppare il gioco e decidete quando utilizzare il vostro asso nella manica. Ricordate che l'ordine delle mosse è molto importante.

*Attenzione:* essere sempre consapevoli delle conseguenze di una mossa forzata.

Sul prossimo numero un pò di strategia da applicare durante la partita.

**Twixt**, seconda parte apparsa sul numero 56.

La prima e più importante cosa da capire è che si dovrebbe guardare a tutto il tavoliere, invece delle posizioni e delle battaglie locali, in favore di una

strategia più ampia. In questo il TwixT può essere associato al Go, dove la visione generale del Goban è una prerogativa essenziale per un buon gioco. Bisogna vincere il blocco psicologico che ci impedisce di abbandonare dei pezzi appena giocati per anticipare una mossa in una zona diversa del tabellone.

Non bisogna lasciarsi coinvolgere in piccole schermaglie locali, ignorando il resto che può offrire il tabellone di gioco. Ma a volte, questo è il modo migliore per giocare, a maggior ragione per le prime mosse effettuate. A differenza del Go però, dove gli errori non possono essere adeguatamente puniti fino a molte mosse dopo, un piccolo errore in TwixT può provocare *la morte istantanea*. Bisogna sempre tenere a mente *l'influenza* che una nostra pedina può fare in un determinato territorio per cercare di massimizzare il numero di potenziali collegamenti. L'unico modo per vedere in anticipo lo sviluppo di una mossa e della partita è di essere a conoscenza della strategia.

Per questo riporto di seguito alcune forme di base delle pedine, con sequenze di tre mosse, che permettono, alla terza mossa, di effettuare due doppie congiunzioni diverse, e che costituiscono perciò una doppia minaccia non bloccabile dall'avversario (non può giocare due pioli contemporaneamente per bloccare il nostro potenziale collegamento. Un pò come succede per gli *occhi* nel Go). Il punto strategico di questi punti è che la terza mossa deve essere fatta soltanto quando una delle due congiunzioni è minacciata dall'avversario. Farla prima sarebbe una perdita di tempo, che potrebbe costarci la partita, e ci farebbe perdere il vantaggio della mossa e la visione globale del tavoliere.

Queste forme di base possono essere considerate dei *tesuji*<sup>97</sup>, o schemi tattici, che si verificano ripetutamente, le forme tattiche di disposizione dei pioli più comuni nel TwixT.

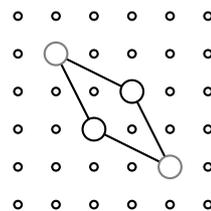
Ci sono 5 forme base, anche se diverse descrizioni del gioco allegate alle scatole, nelle prime edizioni pubblicate dalla 3M, ne riportano solamente 4. Anche *Giampaolo Dossena* nella sua **Enciclopedia dei Giochi** pubblicata dalla UTET, riporta le descrizioni di sole quattro forme.

Ciascuna di queste forme è caratterizzata da un nome e da due numeri che rappresentano le distanze orizzontale e verticale tra i pioli. Il valore maggiore è elencato prima.

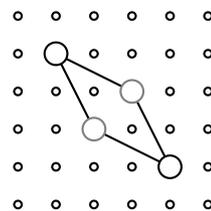
La prima forma è di solito quella non presentata ed effettivamente non è così forte come le altre, ma normalmente non può essere bloccata, ed è spesso utile in un combattimento vicino.

**Sbienco corto:** zero fori in diagonale, *short* in inglese. 1-1

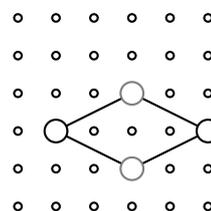
<sup>97</sup>Un termine giapponese usato nei giochi di Go o Shogi. Il tesuji è un gioco intelligente, il miglior gioco in una posizione locale, una mossa abile. Tesuji è derivato da *suji*, che significa *linea di gioco*. Potremmo anche considerare il Tesuji come sequenze di mosse che ci portano un vantaggio sicuro.



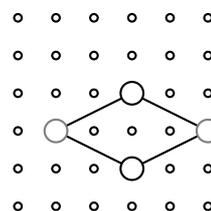
**Sbienco:** due fori in diagonale, *tilt* in inglese. 3-3



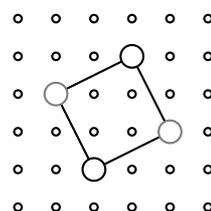
**Lungo:** tre fori in linea retta, *Beam* in inglese. 4-0



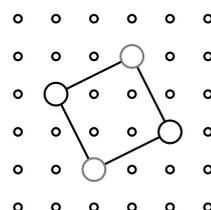
**Corto:** un foro in linea retta, *Mesh* in inglese. 2-0



**Quadro:** diagonale di un rettangolo di otto fori, *Coign* in inglese. 3-1

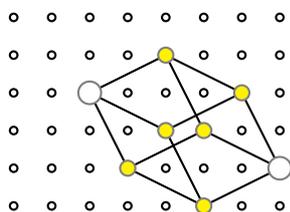


Questa forma è la speculare della forma quadrata e quindi con le stesse caratteristiche.

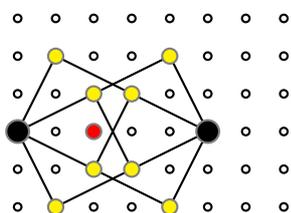


Oltre a queste forme base ci sono molti altri modi per posizionare due pioli dello stesso colore in modo che lo spazio tra loro sia difficile da attaccare. Il prossimo diagramma mostra alcune di queste forme.

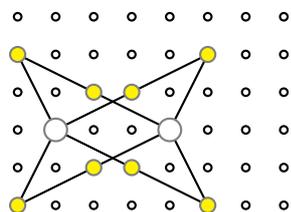
La **forma 5-2** è particolarmente forte. Questi due pioli sono in grado di connettersi in due mosse in una varietà di modi diversi, di solito troppi per l'avversario per poterli bloccare tutti.



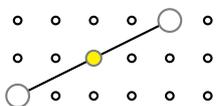
La **forma 5-0** è leggermente più vulnerabile. Per esempio, se la pedina di sinistra è scollegata, Bianco potrebbe essere in grado di attaccare giocando un piolo nella posizione rossa.



La **forma 3-0** coinvolge alcuni aspetti molto difficili della tattica.



La **forma 4-2** non è tecnicamente una forma, perché c'è solo un modo per collegare questi pioli in una mossa. Ma senza un piolo nero nelle vicinanze, può essere difficile per il Nero attaccare questo modello in ogni caso.



Esistono ancora altre disposizioni di pedine, *3-0*, *4-3*, *6-1*, *7-3*, *5-4*, che potranno essere approfondite per chi volesse sviluppare un gioco decente. Disposizioni che prevedono, naturalmente, più di una mossa per connettere i nostri pioli, o combinazioni di forme base che comunque formano disposizioni abbastanza forti agli attacchi.

A proposito di attacchi è chiaro che oltre alle forme base ci sono delle risposte, o attacchi, a queste forme. Il piolo giocato sul punto rosso nella forma 5-0 presentata è chiaramente un attacco per smantellare le pedine avversarie. L'attacco più comune ad una forma avversaria si attua giocando un proprio piolo, legato con un altro piolo, adiacente ad un

piolo solitario avversario minacciando di tagliare da una parte o dall'altra. Questo modo viene chiamato *attacco a martello*.

La conoscenza di queste forme base e degli attacchi serve per giocare più facilmente pioli che potranno successivamente essere collegati fra loro.

### Terminologia del TwixT

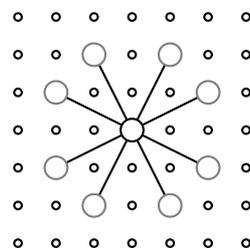
**Foro**, una delle posizioni giocabili sulla griglia 24x24 del tavoliere. I quattro punti d'angolo sulla griglia 24x24 non sono giocabili.

**Bordo del Tavoliere**, una riga (o colonna) di fori lungo uno spigolo del tavoliere. Il bordo del giocatore rosso è lungo la *cima* e la parte *inferiore*, e il bordo del nero sono le righe lungo i bordi sinistro e destro del tavoliere. La maggior parte delle tavole hanno una barra colorata che separa i bordi dal resto della griglia.

**Piolo**, il pezzo di gioco (pedina) utilizzato per segnalare una posizione sulla griglia.

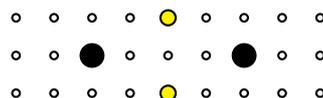
**Legante**, il pezzo di gioco utilizzato per collegare due pioli sul tavoliere. Chiamato anche *ponte*, *barriera*, *legame*, *Link*.

**Collegamento**, due pioli uniti mettendo un pezzo legante con una parte su ogni piolo. I due pioli sono separati da un unico foro su un asse e due fori dall'altro (come la mossa di un cavallo negli scacchi). Questa è la mossa di base successiva al piazzare un piolo. Un piolo può essere collegato ad un altro piolo posto in una qualsiasi delle altre posizioni possibili, come mostrato nella figura.

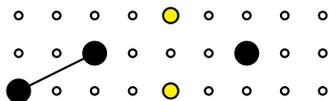


Spesso i termini *legante* e *collegamento*, utilizzati per identificare il pezzo di gioco ed il collegamento fisico tra due pioli, sono utilizzati in maniera intercambiabile all'interno di articoli sul Twixt, lasciando l'interpretazione da stabilirsi da parte del lettore in base al contesto.

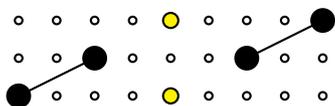
**Configurazione**, due pioli non collegati fra loro, ma disposti in modo tale per cui è possibile collegarli giocando un singolo piolo. Le configurazioni possono essere: non legate (nessun collegamento su entrambi i lati), legate singolarmente (solo uno dei due pioli con un collegamento) o doppiamente legate (entrambi i pioli con un collegamento). Le configurazioni non legate sono molto più facili da **rompere**, mentre le configurazioni legate ad ambedue le estremità sono (di solito) quasi impossibili da rompere.



Non legata



Legata singolarmente



Doppiamente legata

**Configurazione semplice**, una configurazione semplice sono due pioli che potrebbero essere collegati da un unico legante, ma non lo sono (la forma base della mossa). Questo può accadere se un giocatore ha rimosso un collegamento precedente o, per qualche motivo, non lo ha mai giocato.

**Ponte**, una configurazione che è stata completata.

**Forza di connessione**, la forza di connessione tra due pioli è definita dalla possibilità di collegare i due pioli. In una disposizione di base, rappresenta la forza di connessione, fra i due pioli. In un contesto più ampio si discute di forza di connessione tra pioli in generale, quando un numero arbitrario di mosse è necessario per collegare due pioli.

I seguenti aspetti sono coinvolti quando si analizza la forza di una forma:

- La larghezza dello schema di collegamento.
- Il sostegno dei propri pioli e collegamenti.
- Le minacce di pioli e collegamenti avversari.

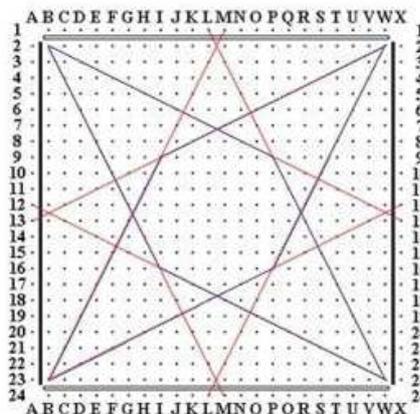
Il primo aspetto considera la larghezza del modello di connessione. Uno schema di connessione è costituito da una serie di fori e link che possono essere utilizzati per collegare i pioli con una sola mossa.

Il secondo aspetto considera il sostegno dei propri pioli e link. L'interazione con altri pioli è importante, perché non è di nessuna utilità collegare uno schema di pioli se lo schema stesso è bloccato per esempio dal bordo del tavoliere. Un forte sostegno da parte di pioli circostanti riduce la possibilità per l'avversario di bloccare una forma.

Il terzo aspetto considera le minacce di pioli e link avversari. Pioli e collegamenti avversari nelle vicinanze che minacciano fortemente di tagliare tutti i percorsi possibili tra i due pioli di una forma.

**Linee cardinali**, Le linee rette che iniziano in un angolo del tavoliere e continuano fino sul lato opposto della scacchiera, lungo una serie di fori che potrebbero essere collegati con leganti. Ci sono due linee cardinali provenienti da ogni angolo. Le linee cardinali sono chiamate anche le linee guida (diagonali). Le linee guida sono indicate nella figura. Anche se non riportate nei tavolieri originali in vendita, le linee cardinali sono così importanti nel gioco che alcuni

giocatori le disegnano sui propri tavolieri. Servono ad avere un punto di riferimento sull'enorme griglia del campo di gioco, ma principalmente aiutano a vedere chi sta per vincere una *battaglia d'angolo*. Oltre alla disposizione riportata in figura c'è un altro



modo per indicare le linee d'angolo, un metodo leggermente più *pulito* di questo. Praticamente vengono disegnate le due linee che partono da un angolo solo fino alla posizione in cui incontrano la linea speculare dell'angolo opposto. Per esempio la linea che parte dalla posizione B2 viene disegnata fino alla posizione P9. In figura sono indicate con un colore più scuro.

**Scala**, Una scala è una struttura di pezzi che viene creata da una sequenza forzata di mosse verso un bordo. Non tagliare l'avversario verso il confine causerà un importante passo avanti nella difesa. Pertanto, la scala continua fino a quando colpisce un bordo o fino a quando trova una mossa di fuga. Le scale sono intuitive per molte persone, perché esistono anche nel Go. Le linee guida vengono utilizzate per prevedere come si evolve una scala e per chi vincerà la battaglia per una scala.

Una scala si chiama *solida*, se i pioli nella forma della scala sono collegati da leganti, oppure *tratteggiata* se i pioli nella forma della scala non sono collegati da leganti. Le scale tratteggiate di solito sono più facili da attaccare e rompere delle scale solide.

**Twixt**, terza parte apparsa sul numero 57.

Una delle prime cose di cui parlare è della versione *TwixtPP* dove per PP si intende Paper & Pencil (carta e matita). Come detto precedentemente questa è la versione che per prima ha inventato Alex Randolph. Successivamente il gioco è stato pubblicato ed ha preso la forma attuale con un tavoliere e delle pedine. È quindi una variante o piuttosto lo è il gioco in scatola?

Oppure dobbiamo considerarlo il progenitore, un *pregioco*?

Le regole comunque sono quasi identiche a quelle standard del Twixt. L'unica differenza è il riferimento al link di rimozione. Quando si gioca con carta e matita, i collegamenti non vengono mai rimossi, ma

i tuoi leganti sono autorizzati ad attraversare gli altri. I collegamenti incrociati non sono intrinsecamente connessi tra loro. Questo significa, ad esempio, che un percorso vincente potrebbe attraversare se stesso. In altre parole, **lo scopo è ancora di formare una sequenza di pioli del proprio colore, ognuno direttamente collegato al successivo, che collega i bordi del proprio colore.**

Parliamo adesso di altre varianti divise per categoria:

- *Omettere la regola della torta*: come detto nei primi giochi in scatola venduti negli Stati Uniti dalla 3M era omessa la regola della torta. Per i giocatori di livello intermedio, non sembra fare molta differenza, ma principianti ed esperti trovano che senza di essa, muovendo per primi può essere un vantaggio enorme. Little Golem<sup>98</sup> implementa la regola della torta, scambiando il colore dei pioli e ribaltando il tavoliere. Altri server utilizzano un modo più semplice per realizzare fisicamente la regola: scambiare il colore dei giocatori senza cambiare il tavoliere a tutti.
- *Rimozione di Leganti*, incrocio di Leganti, o Nessuno dei due: Little Golem implementa la variante carta e matita, TwixtPP, dove non esiste nessuna regola di rimozione di leganti e pioli, ma i collegamenti del stesso colore possono attraversarsi (anche se i collegamenti incrociati non sono collegati tra loro dal fatto che si attraversano). Naturalmente, si può anche giocare questa variante su carta, con due penne di colore diverso. Nei computer, questa variante semplifica l'interfaccia utente, soprattutto per quanto riguarda l'immissione di nuovi collegamenti, mentre su tavolieri fisici di plastica, è più semplice utilizzare la regola di rimozione dei Leganti. In pratica, la necessità di attraversare o rimuovere i collegamenti è raro, quindi questa differenza non influisce molto sul gioco. Partite che terminano con un pareggio sono un po' meno comuni con regole che permettono l'incrociarsi dei leganti, ma comunque sono estremamente rari in entrambi i casi. JTwixt<sup>99</sup> implementa la rimozione dei leganti e il ribaltamento del tavoliere, ma non l'incrociarsi dei leganti. Il pareggio dovrebbe essere più comune in questo caso.
- *Tavolieri con dimensioni diverse*: Naturalmente, il tavoliere può essere quasi di qualsiasi dimensione. Con un tavoliere fisico di Twixt, bastano due elastici di grandi dimensioni per creare un quarto di tavoliere (12x12) utilizzato di solito per la preparazione di problemi. Sono state anche commercializzate versio-

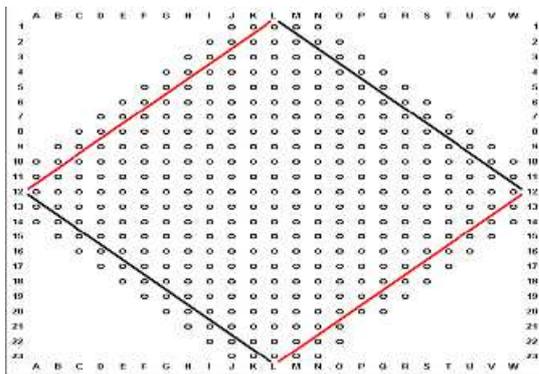
ni del gioco con dimensioni diverse. Una delle più conosciute, *Imuri*, presentava una griglia di 30x30, ma non mancano tavolieri con 36x36 fori, realizzabili anche utilizzando 6 quarti di tavoliere.



- *Handicap*: una variante (o meglio un modo) che offre a giocatori di forza differenti di godere insieme di un gioco soddisfacente. L'handicap più semplice è di eliminare la regola della torta. Oltre a questo, si riduce la dimensione della griglia. Il giocatore più debole muove per primo ed inoltre ha meno distanza da percorrere. Su un tavoliere fisico, questo potrebbe essere effettuato con due pezzi supplementari di colore neutro che non somigliano ai pioli utilizzati per il gioco. Questi sono disposti nei due nuovi angoli del tavoliere, che sono fuori dal gioco, per indicare la nuova posizione di una delle file del bordo del giocatore più debole. Sei file in meno più la prima mossa può essere un handicap ragionevole fra un giocatore con esperienza e un principiante. Naturalmente la regola della torta non viene applicata nel gioco con handicap.
- *Twixt diagonale*: questa variante inventata da *Mark Thompson* ha le stesse regole standard del Twixt, ma le linee del bordo non sono più parallele con la griglia quadrata di fori. L'idea è stata quella di ruotare le linee del bordo di un angolo di 45 gradi. A detta di Thompson stesso questa disposizione del tavoliere dovrebbe eliminare il vantaggio di giocare sulle linee guida, anche se non è stata testata. La versione di David Bush ha le linee del bordo tavoliere che sono parallele ai leganti disposti sullo stesso e quindi al percorso effettuato per vincere. Tatticamente molto diversi dal Twixt regolare e possono quasi considerarsi come giochi completamente nuovi in questo senso e diversi fra loro.

<sup>98</sup>Little Golem è un server di giochi a turni! Un server basato su turni consente di giocare contro i giocatori che non possono essere online contemporaneamente. I giochi di solito prendono diversi giorni o settimane per terminare. Spesso molti mesi non sono infrequenti. La maggior parte dei giochi disponibili sono giochi di strategia astratta per due giocatori (ad informazioni perfette).

<sup>99</sup>Jgame è un progetto di un motore di gioco 2D che funziona su qualsiasi piattaforma Java 1.2 JRE. Attualmente sono supportati, HEX e Twixt.



- **Doppio Twixt:** una variante per quattro giocatori in squadre di due. Le regole sono le stesse per Twixt, con le seguenti modifiche:

1. I giocatori di un team si siedono uno di fronte all'altro. Il gioco si alterna in senso antiorario intorno al tavoliere.
2. Nessun giocatore di un team è limitato a giocare in qualsiasi settore del tavoliere: partner possono giocare le due estremità di una catena comune, o possono costruire catene indipendenti su qualsiasi parte del tavoliere. I giocatori di un team non possono comunicare le strategie tra loro con nessuna forma di segnalazione.
3. Una volta, e solo una volta in ogni partita, il giocatore di ognuno dei team può chiamare *Privilegium!*, dopo aver fatto la sua mossa. Su richiesta di privilegio, l'avversario che avrebbe normalmente la mossa successiva deve cedere il suo turno all'altro membro del team che ha dichiarato *Privilegium*, dando al team stesso due mosse successive. Il giocatore alla mossa successiva sarà il partner del giocatore che ha ceduto il suo turno. Se gli avversari non sono stati sconfitti dalla dichiarazione di *Privilegium*, possono dichiararlo loro stessi in quel momento o più avanti nel gioco. *Privilegium* è dichiarato soprattutto per ragioni difensive. Se questa opzione è attentamente pianificata da team ben assortiti, può fare di Doppio Twixt un gioco veloce e impegnativo.

### Notazione delle mosse

I diagrammi grafici sono conformi alla notazione Europea, con i numeri da 1 a 24 per identificare le colonne, e le lettere da A a X per identificare le righe. La sintassi della mossa è descritta di seguito: di solito, una mossa è nella forma <lettera A-X> <numero 1-24>, come J12 o K5, indicando dove un piolo è stato collocato. Tutti i collegamenti che si possono fare da questo, senza togliere altri collegamenti, vengono eseguiti automaticamente e nella notazione si segue un asterisco per ogni legante aggiunto (es. D5\*\* due leganti aggiunti). Se si sceglie di non collegare niente al piolo appena giocato, anche se si potrebbe, questo può essere indicato con il simbolo + con nulla dopo di esso.

*Eliminazione di Leganti e/o Leganti manuali* Se un giocatore rimuove tutti i link prima di effettuare qualsiasi mossa, o decide di legare alcuni pioli che non comprendono il piolo appena giocato, si utilizza la seguente sintassi per descrivere la mossa: **NOTA:** le parentesi [] indicano ciò che è racchiuso fra le parentesi è opzionale. La barra verticale indica oppure.

Ogni <mossa> è nella forma:

<mossa> = <mossa singola> | <mossa multipla>

< mossa singola > = <coordinate> <asterisco>

< mossa multipla > = <coordinate> [ - <lista ponti eliminati> ] + [ <lista ponti aggiunti> ]

dove <coordinate> = <lettera A-X> <numero 1-24> e ognuna dei tipi di <lista> sono nella forma:

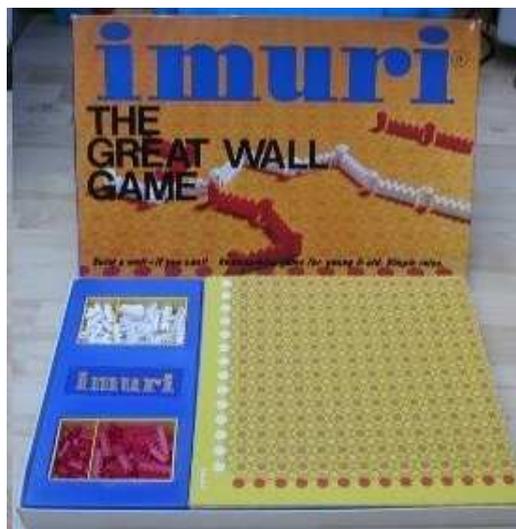
<coordinate> <coordinate> [ <coordinate> ... ]

[ , <lista> ] <asterisco> = \* [ <asterisco> ]

Ogni gruppo di coordinate indica una *catena* di pioli da collegare o scollegare. La virgola è utilizzata come delimitazione fra ogni catena. Se è data una lista di leganti rimossi, ma non l'elenco dei leganti aggiunti, ciò significa che i leganti indicati sono stati rimossi, e poi tutti i collegamenti possibili per il piolo appena giocato sono stati effettuati automaticamente.

Oltre a quello descritto esiste un altro sistema di notazione, utilizzato in *gamerz.net*, che invece che l'asterisco utilizza dei trattini -, aggiunti dopo le coordinate, una per ogni *auto legante* giocato.

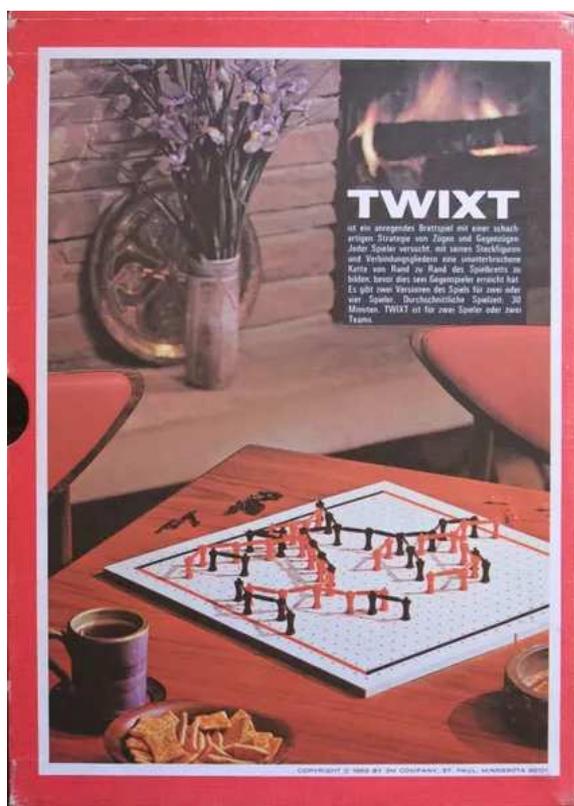
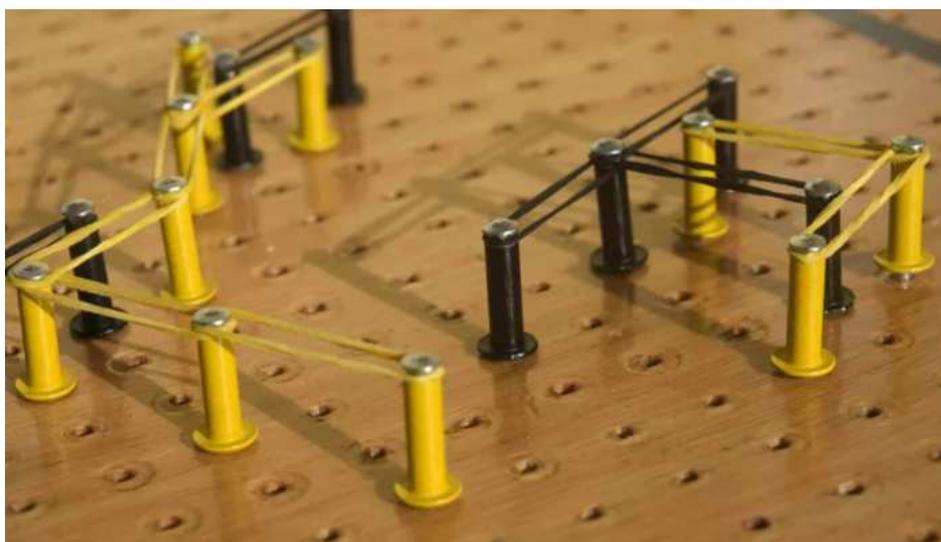
Se un collegamento viene rimosso, questo è scritto tra parentesi (ad esempio (U8-T10) significa che il legame tra i pioli U8 e T10 viene rimosso). Non esiste una sintassi per il legante non automatico.



### Programmi per computer sul Twixt

Come per il Go, è difficile scrivere un programma per twixt anche se le regole sono abbastanza semplici. Il numero di mosse possibili è molto ampio e giudicare una posizione sul tavoliere è abbastanza difficile. Per queste ragioni, al momento non esiste un programma che gioca Twixt che non può essere facilmente battuto da un esperto giocatore umano. Programmi conosciuti sono:

- Il programma che un tempo era ospitato presso [www.twixt.de](http://www.twixt.de), ora può essere trovato a <http://www.johannes-schwagereit.de/twixt>. Graficamente eccellente, ma il gioco non troppo forte. (2001, Java, in lingua tedesca).
- Pvs-bot, che è stato ospitato sul server twixt k2z, solo misure 12x12 più piccole sono state implementate (metà 2004).
- Un programma da *ab* (Littlegolem): una versione modificata di T1 (C++), con la propria intelligenza artificiale (e grafica leggermente modificata) [chiamata T2]; gioca una buona apertura, ma nella successione del gioco riporta molte brutte mosse...
- Vedere la pagina <http://www.johannes-schwagereit.de/twixt> per alcune informazioni sul programma T1 (2004, C++) e sul programma T1j (2006, Java). La seconda versione è il miglior programma, al momento.
- Molti server online giocano a Twixt: *K2Z*, *igGame-Center*, *LittleGolem*, *gamerz.net*.





## Groups.

a cura di A. Bertaggia

Gioco inventato da *Richard Hutnik* nel 1988, prende spunto da *Lines of Action*, con il quale condivide lo scopo, con la differenza che i pezzi possono muovere di una sola casella, come il re degli scacchi, contano solo le connessioni ortogonali e non vi è la cattura.

Il gioco ha anche una somiglianza con *Teeko*, per il movimento dei pezzi e per lo scopo del gioco di realizzare una configurazione, anche se in *Groups* una configurazione vincente può assumere qualsiasi forma purché tutti i pezzi sono collegati ortogonalmente, mentre in *Teeko* deve essere realizzata una forma di 4 pezzi in fila.

Inizialmente era stato pensato senza permettere il salto delle pedine, ma come dichiarato dal suo autore; *il gioco si impantanava come gioco difensivo, così ho aggiunto la regola che a un pezzo è permesso di saltare sopra un altro pezzo, sia amico che nemico, in uno spazio vuoto. Ho pensato che questo avrebbe aperto di più il gioco. Quello che ho riscontrato è che il gioco è cresciuto immensamente, diventando molto più dinamico, più offensivo e termina molto più velocemente.*

Questa regola è stata aggiunta nel novembre 2003.

E' stato implementato da *W. D. Troyka*, nel dicembre 2002, sul server di giochi online *Zillion of Games*.

È stato pubblicato nel libro *Connection Games* di *C. Browne* a pag. 279, dove però è descritta la variante *Fixed set-up*.

**Groups** *Richard Hutnik - 1988*

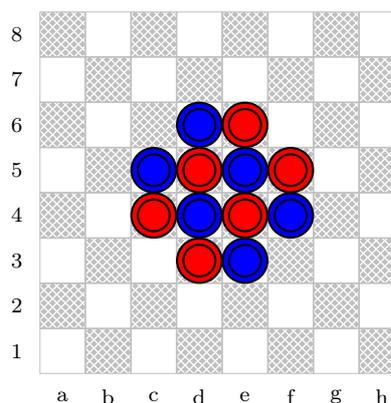
**Giocatori**, due.

**Materiale**, un tavoliere 8x8, sei pezzi per giocatore.

**Scopo gioco**,

**Fase iniziale**, Nella fase iniziale i giocatori si alternano depositando una propria pedina sul tavoliere

nella porzione centrale di 4x4 caselle. Il giocatore Bianco può depositare le proprie pedine solo sulle caselle bianche definite da c4, c6, d3, d5, e4, e6, f4 e f6. Nero deposita le proprie pedine sulle restanti caselle nere.

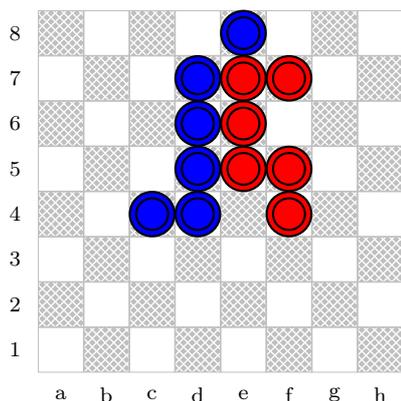


**Il turno**, Dopo che tutti i dodici pezzi sono collocati sul tavoliere, partendo dal giocatore che ha deposto per primo in proprio pezzo, i giocatori muovono o pezzi in linea retta, di quanti spazi desiderano, in qualsiasi direzione - ortogonale o diagonale - su una casella vuota adiacente, come la regina degli scacchi. Quando si esegue un movimento di scorrimento, un pezzo può essere spostato solamente se lungo la mossa ci sono solamente caselle vuote.

Un pezzo può saltare su un singolo pezzo adiacente, in una qualsiasi delle 8 direzioni, atterrando su uno spazio vuoto. Un pezzo è in grado di fare un solo salto singolo durante il suo turno.

**Fine gioco**, Vince il primo giocatore a collegare tutti i sei pezzi ortogonalmente (vale a dire, deve essere possibile passare da una qualsiasi pietra a qualsiasi altra pietra propria spostandosi solo attraverso le proprie pietre adiacenti ortogonalmente). Nel dia-

gramma di sotto la formazione rossa è quella vincente, mentre i blu hanno cinque pezzi connessi mentre il pezzo in e8 non è collegato al gruppo blu perchè è in diagonale allo stesso.



**Varianti.** Nella variante *Fixed set-up*, il gioco inizia con i pezzi già sul tavoliere e non c'è la fase iniziale di discesa. La disposizione iniziale è la seguente: Bianco C4, D1-3, E4-6, F5; Nero C5, D4-6, E3-5, F4. Inizialmente questa variante era considerata come il gioco base.

Nella variante *King*, i pezzi muovono come il re degli scacchi in una casella vuota adiacente. Il mo-

vimento dei pezzi come il re rallenta il gioco, ma ha meno impatto sul gioco strategico rispetto a quello tattico come eliminando i salti.

Nella versione *Jumping*, i pezzi non possono saltare sopra un pezzo sia amico che nemico. La mossa di salto rende il gioco meno tattico e meno veloce. Quando esso viene eliminato, il gioco diventa più strategico.

Queste due varianti erano effettivamente le regole originarie del gioco. Successivamente, con aggiornamenti e test di gioco, l'autore ha realizzato le attuali regole, revisionate del 2011, realizzando un gioco più veloce e strategico.

Altre varianti proposte dall'autore, ma non testate, prevedono la possibilità del gioco a quattro, utilizzando quattro colori diversi e una variante, per il gioco a due, che prevede, nella fase iniziale, di poter depositare un pezzo di qualsiasi colore e non solamente quelli del proprio.

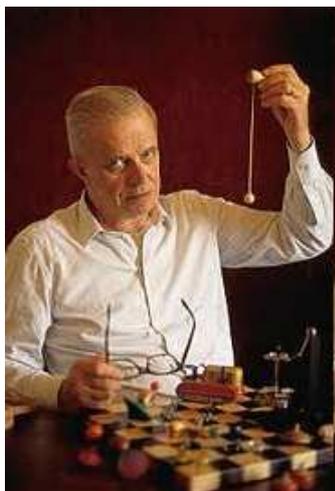
Groups può essere giocato su:

<http://superdupergames.org/>

Con Zillion,

<http://zillionsofgames.com/>

# Abstract Games League



## A Giampaolo piaceva il baccalà<sup>a</sup>

a cura di Alberto Bertaglia<sup>b</sup>

<sup>a</sup>Citazione tratta dall'intervento di Dario de Toffoli al convegno *Storia confidenziale di un amico - Incontro con Giampaolo Dossena*, tenutosi il 26 settembre 2009 a Venezia presso la Biblioteca Civica. Per chi volesse vedere <http://www.studiogiochi.com/p/369/img/Giampaolo%20Dossena.pdf>

<sup>b</sup>Articolo originale apparso su FdA 56

Non è facile scrivere di *Giampaolo Dossena*. Lui che è stato il più grande scrittore e appassionato di giochi italiano, maestro riconosciuto di molti altri scrittori e giornalisti, fonte inesauribile di conoscenza ludica per tutti gli appassionati, che spaziava dai giochi di carte a quelli di parole, ai giochi per bambini ed a quelli tradizionali, a quelli dimenticati dei nostri nonni.

Non è facile parlare di lui che, sofisticato enigmista, con le parole ci giocava, le rompeva, le ricomponeva in uno stile unico ed ineguagliato.

Non è facile parlare di lui per uno che come me, semplice appassionato di giochi, lo ha conosciuto solo tramite i suoi libri ed i giochi con le parole che ha pubblicato su svariate riviste e settimanali italiani e solo con le brevi lettere che gli ho scritto. Lettere che puntualmente hanno avuto una risposta, precisa come sempre è stato preciso Giampaolo, fino a pochi mesi dalla sua morte, scritte a mano o con la sua macchina da scrivere rifuggendo forse forme di scrittura più attuali.

Io che l'ho visto ai gloriosi tempi del *Festival Italiano dei Giochi* che si svolgeva a *Gradara Ludens* ed era come incontrare un *marziano*: il tuo idolo improvvisamente diventava di carne ed ossa. Non è facile per l'enorme stima e riconoscenza che ho ancora di lui che mi ha *iniettato* questo virus, che mi ha contagiato con questa *malattia* grazie ai suoi libri.

Il mio primo libro sui giochi infatti è stato un libro di Giampaolo sui giochi da tavolo e da lì è partita la mia avventura anche grazie a questo libro scritto con quel suo modo unico che ti appassiona, con quello stile ironico, a volte pungente, che è quasi un racconto anche se parla di un gioco.

Infatti tutte le sue cose sono racconti e *come racconta le cose Dossena non le racconta nessuno*. Basta leggere alcune voci della sua *Enciclopedia dei giochi*, sua opera massima sui giochi, per chi ha la fortu-

na di possederla e se non la possedete, come direbbe Giampaolo, andatevela a cercare in una biblioteca e leggetela anche se non siete appassionati.

Leggetevi la voce *etimologia*, la voce *sestina* o qualunque altra voce, in particolare quelle che riguardano le parole e l'enigmistica e vi troverete descrizioni puntuali, dettagliatissime con dovizia di particolari, ma andate anche a caso e scoprirete voci e cose che non avreste mai immaginato. Sfogliatelo se potete e scoprirete l'immensa cultura e preparazione di Dossena sui giochi.

La stessa preparazione e passione la potete trovare però anche nei suoi libri sulla storia della letteratura italiana e vi troverete anche contaminazioni con i giochi di parole. Pensate che Dossena ebbe l'ardore di iniziare *I luoghi letterari: paesaggi, opere e personaggi: Italia settentrionale*, una grande opera sulla letteratura, con un gioco di parole. Nel primo luogo letterario preso in considerazione, cioè Abano Terme (Padova), iniziò con questo limerick, datato 1955 e successivamente attribuito a Sergio Morando:

C'era un vecchio goloso di Abano  
le cui figlie coi Turchi folleggiavano  
inventando sempre nuove tecniche erotiche  
però mangiando unicamente cotiche:  
il che stupiva quel vecchio di Abano.

La voce *Abano Terme* è interamente dedicata al limerick, su cui Dossena ritorna anche discorrendo di altre città.

Queste contaminazioni continue fra due mondi a volte così distanti, queste intersezioni e citazioni dotte, questi aneddoti scritti in una maniera così elegante, hanno donato, grazie a Dossena, una dignità al gioco, sempre considerato cosa da fannulloni.

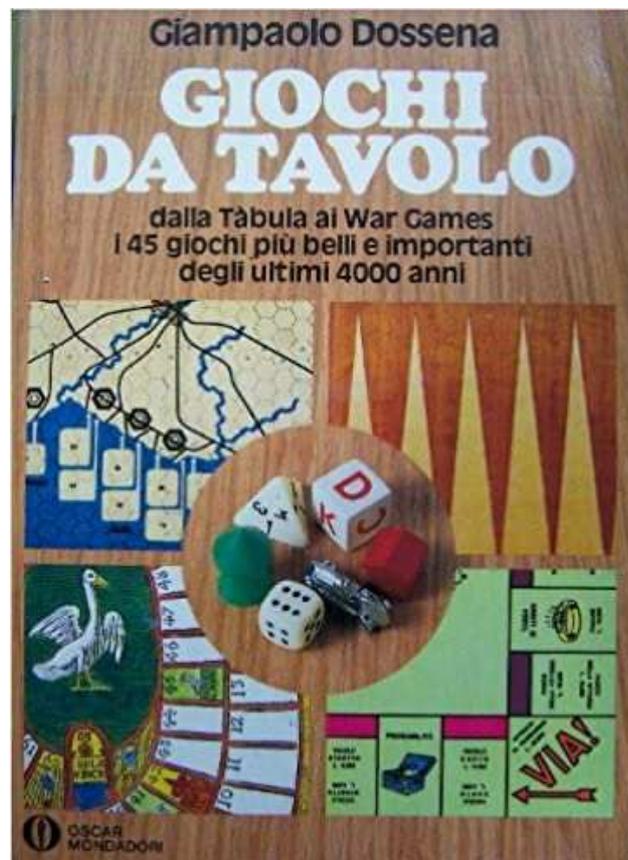
Il gioco grazie a lui è stato *sdoganato* ed ha, pian piano dal tempo dei Wutki di Linus fino all'Enciclopedia dei Giochi, guadagnato oltre che la dignità una serie sempre più grande di proseliti.

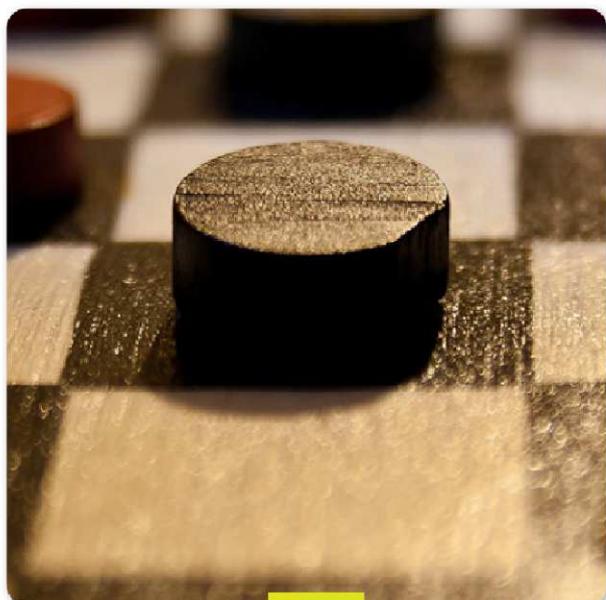
Questo forse anche perché Dossena non scriveva cose che non sapeva o non aveva provato: non scriveva di un gioco se non lo aveva provato. A tal proposito riporto una parte della prefazione del libro curato da lui stesso *Il libro dei giochi da Tavolo*, edizione italiana del libro di R.C.Bell:

Vorrei aggiungere un paio d'episodi personali... Dopo aver passato alcune ore (poche) a cercare d'imparare il Go, ho capito che non imparerò mai a

giocarlo se non frequenterò in modo assiduo qualche palestra di arti marziali giapponesi; e io non lo faccio perché non si può far tutto nella vita, ma certi amici miei lo fanno, non tanto lontano da casa. Però anche se non si può far tutto nella vita, posso dire che sentirsi muovere qualcosa nella testa al solo suono di parole come Pachisi, Fanorona, Go, dà un senso di ricchezza mentale paragonabile a quella di aver vissuto in una città, di aver letto un libro. Città lontane e grandi, libri non da poco. Dunque sono molto contento di aver potuto tradurre questo libro, che avevo perdutamente amato in un precedente avatar, e ai lettori auguro un viaggio lungo, felice.

Questo è Giampaolo Dossena. Io ho avuto l'impudenza di scrivere di lui *senza conoscerlo*, ma credo di averlo *conosciuto* grazie a quanto ci ha scritto. Spero anche che vi piaccia quanto ho scritto io, ma ancor di più spero che piaccia a Giampaolo.





**Progetto**

# Tavolando

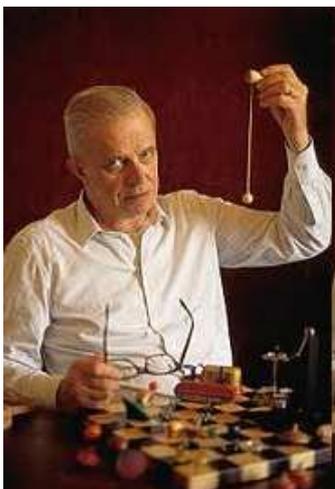


**Il libro**



dedicato  
**ai giochi astratti**



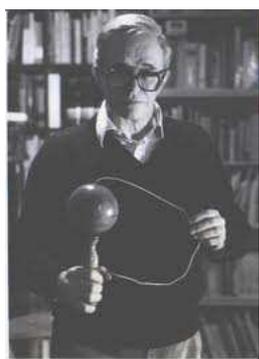


## Enciclopedia dei giochi.

a cura di Alberto Bertaggia<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Articolo originale apparso su FdA 58.

Voglio prendermi il merito, con l'entusiastica autorizzazione di Luca, ed il piacere di iniziare questa nuova rubrica del Fogliaccio nella quale riproporremo, come si può anche dedurre dal titolo della rubrica stessa, in ogni numero, una voce dell'*Enciclopedia dei giochi* di Giampaolo Dossena, pubblicata dalla UTET. Questo in omaggio al più grande appassionato di giochi italiano e per dare la possibilità, a chi non ha il piacere di poterlo fare, non possedendo l'ormai introvabile enciclopedia, di apprezzare la finezza di quanto scriveva Giampaolo, perché, citando quanto detto in un convegno dedicato a Giampaolo Dossena da un altro grande esperto di giochi, *come racconta le cose Dossena non le racconta nessuna.*



Nulla ci vieta però di riportare anche altri interessanti articoli, o interventi, o altro riguardante i giochi, pubblicato in altre riviste, Fanzine, libri ecc., non solo di Dossena e, per chi ne ha le capacità, non solo in italiano.

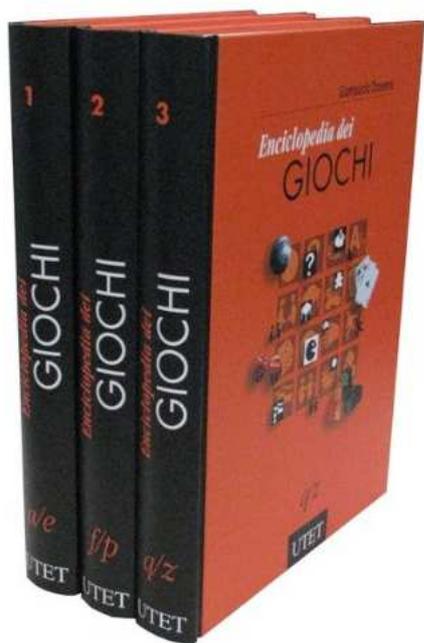
Ma veniamo alla voce, che non può che essere, visto che è l'inizio di questa rubrica, la prima voce dell'Enciclopedia.



*A è la prima lettera, sia nell'alfabeto latino-italiano di 21 lettere, sia in quello latino-inglese di 26 lettere. Il suo nome è «a» (mentre il nome della B è «bi», il nome della H è «acca», il nome della V è «vi» o «vu», il nome della Y è «ipsilon» o «i greca» o «i greco» ecc.) Nello -> spelling all'italiana e nell'alfabeto fonetico NATO, Ancona e Alpha.*

*In italiano alla lettera (o-> grafema) A corrisponde il suono (o-> fonema) «A» come in «Albero» che nell'alfabeto -> AFI si indica con /a/. Nei giochi di carte la A maiuscola indica l'Asso; Ac, Aq, Af, Ap, indicano rispettivamente l'Asso di cuori, quadri, fiori, picche.*

Un piccolo assaggio, dovuto anche a problemi di spazio. Nel prossimo numero parleremo più approfonditamente anche dell'Enciclopedia.



## Enciclopedia dei giochi

a cura di Alberto Bertaggia<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Articolo originale apparso su FdA 59.

L'Enciclopedia dei Giochi di Giampaolo Dossena, non cercatela nelle librerie o nei bookstore online perché è esaurita, fuori catalogo, introvabile (le copie sono state ritirate dall'editore). Ne potete trovare alcune copie sui siti di aste online, con prezzi e condizioni diverse.

E se la trovate compratela, perché anche se non siete appassionati di giochi è comunque un'opera unica e farà bella figura di se nella vostra libreria! Pubblicata in tre ponderosi volumi è la summa dell'esperienza di Giampaolo Dossena che si è occupato di giochi per ben trent'anni. *Il mio è anche un libro a luci rosse e contempla persino l'erotica mosca cieca di Casanova* aveva raccontato in un' intervista. E davvero la sua *Enciclopedia* copre una vastissima varietà di giochi, da quelli di parole a quelli da tavoliere, per bambini, di carte ecc. ecc. (ma non cercate la moscacieca di Casanova perché le regole non le trovate!)

Pubblicata dalla *UTET* nel 1999 ([ISBN] 88-02-05462-2), in tre volumi, per un totale di 1482 pagine è ancora la più monumentale opera sui giochi pubblicata in Italia (Peso gr: 4807 - Dimensioni mm: 270 x 210 x 110).

È stata ristampata nel 2009, in due volumi ad opera dello *Studio Giochi* di *Dario De Toffoli*, che la descrive così:

*Si tratta della nuova edizione della Enciclopedia dei giochi di Giampaolo Dossena, la più importante opera sui giochi mai scritta in Italia, pubblicata per la prima volta nel 1999 in tre volumi UTET. Personaggio inconsueto, l'autore. Scrittore inconfondibile, irriverente e provocatorio. Questa Enciclopedia racconta giochi di tutti i tipi, è una sorta di summa del suo sapere; tutti i suoi studi, i manuali e i libri che*

*ha scritto, i suoi vastissimi archivi e schedari; raccolti, riordinati e risistemati, plasmati in un corpo unico a farne uno strumento talmente potente da risultare indispensabile. Ma il meglio di sé Dossena lo dà naturalmente nei giochi a sfondo linguistico; chi meglio di lui potrebbe dottamente disquisire sui giochi pseudo interlinguistici, che si basano sui rapporti equivoci fra l'italiano e le altre lingue o tra l'italiano e le pronunce dialettali (se tu m'amassi . . . ma no va là che non t'ammasso mica)?*

Dario De Toffoli ne ha curato, su incarico dello stesso Dossena, la revisione e l'aggiornamento, adeguando l'opera alle tematiche contemporanee.

2100 voci complessive;

300 nuove voci;

250 voci aggiornate o ristrutturare.

È realizzata in 2 volumi per complessive 1740 pagine e distribuita in edicola come supplemento alla testata *Panorama*, *Donna Moderna* e *TV Sorrisi e Canzoni*. Purtroppo esaurita, fuori catalogo, introvabile anche questa!!

Che altro dirvi?

Se leggete queste pagine, dannatevi l'anima per trovarla, non ve ne pentirete!

E veniamo alla voce dell'Enciclopedia.

Come avete letto, e come saprete, Dossena è stato maggiormente un appassionato, e specialista, di lin-

guaggio e per questo, questa volta, anche se un pò fuori tema con il Fogliaccio, voglio presentarvi qualcosa che ha a che fare con questo. Ma in fondo anche i giochi di parole sono comunque giochi.

La voce scelta è **Leporeambo**.

Tipo di sonetto inventato da *Ludovico Leporeo* (1582-1655 ca.).

Il nome «leporeambo» è una -> **parola-valigia** composta di Lepore[o] e [ditir]ambo. Ne riportiamo uno fra i più semplici.

*Mando fine cortine, acciò ben trattile,  
Lavinia amata, ed in bucata nettile  
e col sapone in infusione mettile  
e con man calchi pian, che non ischiattile;  
che le apponti e le conti, e non barattile,  
che son di fil sottil mia supellettile,  
e dentro al centro del tinozzo absettile,  
ne le strapazzi, né con mazzi sbattile.  
Fa' che non sia forte lessia che scottile,  
né dello straccio il ceneraccio imbruttile,  
ma monde e terse, dopo asperse, sbottile;  
poi su le stanghe, corde e spranghe buttile,  
e a l'aure e al giel del chiaro ciel permottile,*

*e al sol di maggio su l'erbaggio asciuttile.*

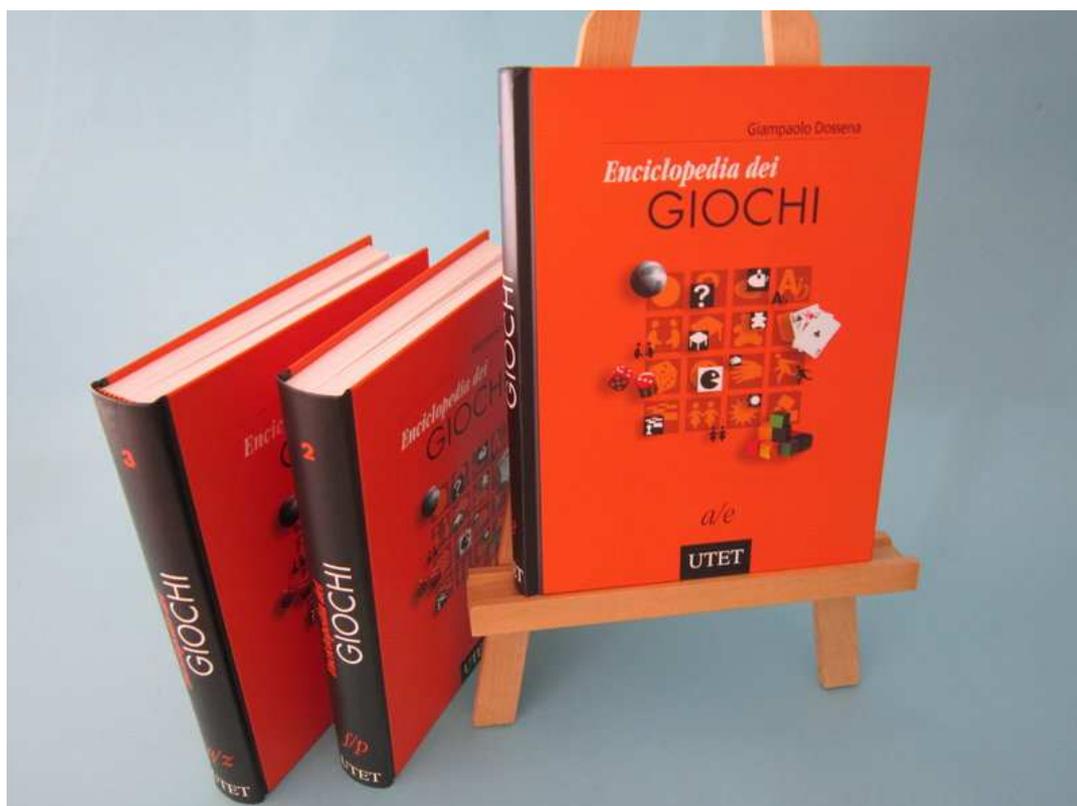
Le rime sono, tradizionalmente, alla fine dei versi, ma è opportuno qui chiamarle rime «finali». Rispondono a uno schema classico ABBA, ABBA, CDC, CDC, ma sono sdruciole e -> **difficili**; inoltre le vocali toniche A, E, O,U, rasentano il -> **giro completo**, in ordine alfabetico.

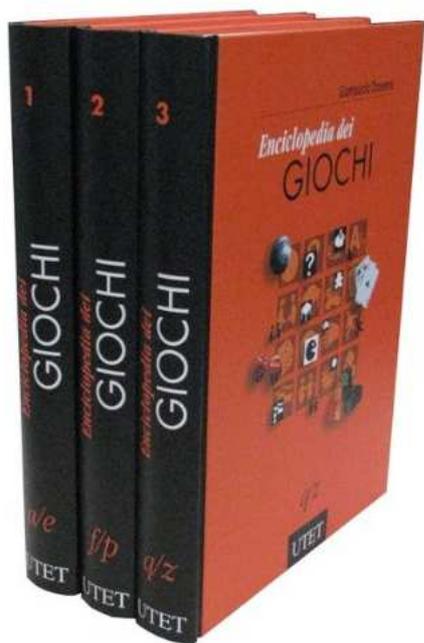
Ogni verso ha poi delle rime «interne»: nel primo verso fine/cortine, nel secondo amata/bucata ecc. In certi leporeambi le rime interne non sono due bensì tre. Le rime interne sono tutte diverse tra loro, e diverse da quelle finali. Le rime interne sono diverse dalle -> **rimalmezzo**.

In questi ordigni costruiti per sabotaggio, per tepismo letterario, lo scoppietto del motore che va a parole-suono tanto disturba la possibilità di capire le parole-senso che ne nasce una nuova forma di -> **nonsenso**.

Tra gli imitatori di Leporeo si distinse, nella seconda metà del XIX secolo, *Olindo Guerrini* (1845-1916).

Che altro dire?





## Enciclopedia dei giochi

a cura di Alberto Bertaggia<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Articolo originale apparso su FdA 59.

Il gioco, da sempre, è stato parte integrante della vita degli uomini, e non solo. Parte importante per lo sviluppo dei bambini, per l'affinamento del ragionamento, è stato studiato da numerose discipline (per esempio filosofia, antropologia, psicologia, sociologia).

Una celebre classificazione di *Roger Caillois* elenca quattro componenti fondamentali del gioco:

L'agon o competizione.

L'ilinx o vertigine.

La mimicry o imitazione.

L'alea o casualità.

Ed è proprio della casualità che si occupa questa volta la voce scelta dall'Enciclopedia di Dossena. E chi meglio dei dadi rappresenta la casualità?

Eppure contro quest'ultima si riscontra, proprio fra alcuni appassionati del mondo ludico, un forte pregiudizio secondo il quale i giochi da tavolo in cui è presente un elemento randomico sarebbero meno ben fatti degli altri.



E così una mera questione di gusti diventa spesso criterio di valutazione assoluta in schede di valutazione e recensioni: chi non ama la casualità spesso tende a parlare in termini spregiati dei giochi che contemplano lanci di dadi e pesca di carte e tessere. Come se gli spettatori che non amano la storia condannassero in blocco i film ambientati nel passato, o chi non gradisce il pomodoro si ergesse critico culinario contro tutti i piatti che ne contengono anziché limitarsi a non mangiarne lui e lasciare che gli altri ne godano in pace!

Capita dunque di leggere commenti su giochi da tavolo dove si annovera tra i difetti la semplice presenza di un *fattore C*: la consonante è un'iniziale che non allude a *casuale* ma, tra il sarcastico e il denigratorio, a una parte anatomica solitamente identificata come la sede della fortuna. Il parere dell'iperappassionato finisce paradossalmente per coincidere con quello dei non-giocatori più impermeabili al gioco, coniatori dell'antico proverbio inglese secondo cui *il miglior lancio di dadi è buttarli*.

Questo estratto di un articolo di *Andrea Angiolino*, pubblicato sul sito *gioconomicon.net*, approfondisce appunto la mai terminata diatriba sui giochi che utilizzano dei dadi come motore aleatorio che muove le forze dei giocatori, siano esse segnaposti, gettoni, sassolini, semi, conchiglie o pioli. Da sempre un gioco che preveda l'utilizzo di dadi, roulette, palline numerate estratte da un sacchetto o qualsiasi altro mezzo

per stabilire, indipendentemente dalla volontà e dal controllo del giocatore, come muovere i propri pezzi, è visto come un gioco minore, perché puramente legato alla fortuna. Può succedere pertanto che chiunque, indipendentemente dalle proprie abilità, al contrario di quanto succede nei giochi prettamente controllati dall'Agon, possa risultare il vincitore, il migliore di tutti, facendo affidamento solo ed unicamente sulla fortuna.

Roger Caillois, nel suo libro *I Giochi e gli Uomini: La maschera e la vertigine*, definisce così l'Alea: Alea è il nome latino per il gioco dei dadi. L'ho preso in prestito per designare, in contrasto ad agon, tutti i giochi che si basano su decisioni indipendenti dal giocatore, risultati sui quali egli non ha alcun controllo, e nei quali la vittoria, o il raggiungimento di un obiettivo, è il risultato del puro fato invece che del trionfo su un avversario. Più adeguatamente, il destino è l'unico artefice della vittoria, e dove c'è una rivalità, il risultato indica solo che il vincitore è stato favorito dalla fortuna rispetto al perdente. Esempi perfetti sono i giochi di dadi, la roulette, testa o croce, il baccarat, le lotterie, eccetera. Nell'alea non solo si evita di cercare di eliminare l'ingiustizia del caso, ma anzi, è proprio il capriccio del caso che costituisce l'unico fascino del gioco.



Permettetemi però, almeno per questa parte, di dissentire con quanto scritto da Caillois. Se è vero che in una buona parte di giochi, uno per tutti *Il gioco dell'oca*, la fortuna la faccia da padrone, è anche vero che in un'altra buona parte di giochi, anche se influenzati dai dadi, il saper sfruttare quello che ha stabilito la fortuna, alla fine stabilisce anche chi è il più bravo. Anzi, forse proprio il saper sfruttare questo fattore non determinato, è una sfida del giocatore, una sua caratteristica che lo porta alla vittoria. E non a caso nei tornei di backgammon, ancora un gioco su tutti, chi vince sono i campioni, sempre gli stessi, e non casualmente, ogni volta, uno diverso, come si sarebbe portati a pensare.



Non bisogna poi dimenticare che proprio la parte aleatoria sia, in alcuni giochi, proprio il fascino dello stesso, dove il canzonare l'avversario, il deriderlo per un colpo particolarmente sfortunato, o i gesti scaramantici per richiamare un tiro buono, sono una parte del fascino dello stesso, se non il gioco stesso.

Quindi, in definitiva, io non credo che i giochi determinati dal caso, comandati appunto da un *motore aleatorio*, siano da disprezzare o inferiori ad altri: sono giochi anche loro, forse meno complicati, ma non tutti. Anche se sono di quella parte di giochi meno competitivi e più canzonatori, dove la parte aleatoria la fa da padrone, comunque sono giochi da giocare.

E adesso la voce di Dossena:

## Motore aleatorio

Nei giochi di tavoliere possono costituire motore aleatorio: astragali, dadi, girli, roulette, carte da gioco, palline numerate che si estraggono da un sacchetto, asticchie, conchiglie, fagioli ecc. I tasselli dello Scrabble-Scarabeo sono attrezzi secondari in quanto pedine, sono motori aleatori in quanto estratti da un sacchetto.

Il giocatore può ubbidire in modo passivo al motore aleatorio (il quale può parlare un linguaggio elementare come nel gioco dell'oca, o un linguaggio complesso, che richiede grande attenzione come nello zodiaco), oppure può approfittarne oculatamente come nel backgammon, nel quale rientrano dalla finestra i principii strategici che sembrerebbe siano stati chiusi fuori dalla porta per l'intervento dei dadi. (Volume 2 pag. 785)

PS: E come vedete, con il suo grande acume, in due brevi righe, Dossena è riuscito a dirimere la spinosa questione!



## Enciclopedia dei giochi.

a cura di Alberto Bertaggia<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Articolo originale apparso su FdA 68.

Riprendiamo dopo una lunga pausa, una rubrica, iniziata nel n. 58 del Fogliaccio degli Astratti e poi proseguita nei numeri 59 e 61, che ha lo scopo di riproporre il grande lavoro svolto da Giampaolo Dossena sui giochi e sfociato nella sua più completa opera su tale argomento: **L'enciclopedia dei giochi**.

Come già riportato su uno di tali numeri è stata pubblicata dalla UTET nel 1999 ([ISBN] 88-02-05462-2), in tre volumi, per un totale di 1482 pagine ed è ancora la più monumentale opera sui giochi pubblicata in Italia. È stata ristampata nel 2009, in due volumi ad opera dello Studio Giochi di Dario De Toffoli, che la descrive così:

*Si tratta della nuova edizione della Enciclopedia dei giochi di Giampaolo Dossena, la più importante opera sui giochi mai scritta in Italia, pubblicata per la prima volta nel 1999 in tre volumi UTET. Personaggio inconsueto, l'autore. Scrittore inconfondibile, irriverente e provocatorio. Questa Enciclopedia racconta giochi di tutti i tipi, è una sorta di summa del suo sapere; tutti i suoi studi, i manuali e i libri che ha scritto, i suoi vastissimi archivi e schedari; raccolti, riordinati e risistemati, plasmati in un corpo unico a farne uno strumento talmente potente da risultare indispensabile. Ma il meglio di sé Dossena lo dà naturalmente nei giochi a sfondo linguistico; chi meglio di lui potrebbe dottamente disquisire sui giochi pseudo interlinguistici, che si basano sui rapporti equivoci fra l'italiano e le altre lingue o tra l'italiano e le pronunce dialettali (se tu m'amassi ... ma no va là che non t'ammasso mica)?*

Vi chiederete perché riproporre qualcosa che è stato pubblicato così tanto tempo fa: perché l'Enciclo-

pedia è ormai quasi introvabile, fuori catalogo e non più stampata.

Si, va bene, ma sempre giochi sono, mi direte! E qui posso dirvi con certezza che vi sbagliate, perché gli scritti di Dossena, seppur trattano di argomenti "leggeri" se così vogliamo considerarli, sono sempre presentati con una grande ironia e con dovizia di particolari, il tutto arricchito con aneddoti e storielle. Con leggerezza ma con grande serietà e professionalità, perché "il gioco è una cosa seria. Anzi, tremendamente seria", come ha scritto Johann Paul Friedrich Richter (pseudonimo Jean Paul) scrittore e pedagogista tedesco; e Giampaolo Dossena, il gioco, lo prendeva tremendamente sul serio!

E lui stesso ci descrive questo suo lavoro e la sua passione così:

"La presente opera è in parte mia e in parte dei miei lettori-collaboratori. Dipende interamente dai miei lettori-collaboratori il fatto che io abbia perseverato trent'anni in questi studi vedendo come certi giochi, trattati in un certo modo, interessassero certe persone. Chi avrebbe potuto immaginare che a qualcuno interessassero la differenza tra Faraone e Bassetta, che sopravvivono a Gubbio e a Senigallia, o gli aneddoti sull'ultima partita di Fanorona giocata in Madagascar? Giochi di ogni genere ... e quanti! Io stesso mi stupisco, Quanti giochi intelligenti! Di che

intelligenza, dal Go a Lo! e quanti giochi stupidi, di che stupidità! Potrei dire che mi sono occupato di giochi in senso antropologico, se la parola ha un significato”.

Sempre Dossena, nella prefazione al suo “Dizionario dei giochi con le parole” (Garzanti, 1994), così si descrive e così descrive il gioco:

“Per chi ama giocare con le parole non c’è bisogno di prefazione: basta il titolo, basta aprire il libro a caso.

Per chi non ama giocare con le parole non c’è prefazione che tenga: questo libro non è per lui, non gli potrà piacere (se non qua e là, dove riporto i pareri di altri, che se la son presa coi giochi di parole).



Restiamo fra noi. Parlando con voi, che amate giocare con le parole, ecco: non dimenticate che qualcuno ha una cattiva opinione di voi e dei vostri giochi (forse dei giochi in generale). Gli fa ribrezzo vedere gente intenta a leggere la Settimana enigmistica, preferisce non sapere cosa sia lo Scrabble-Scarabeo, cova forti riserve per i classici che hanno scritto sestine. I bambini giocano con le parole, “la parola era una caramella”: e lui preferisce girare alla larga dei bambini. Al nemico dei giochi con le parole le cose stivate in questo libro non sembrano cose da persone normali: gli sembrano cose da lasciare ai bambini, ai provenzali e ai barocchi, ai carcerati e ai pazzi.

Io son normale fino a un certo punto: non mi sarei mai occupato di questi giochi per venticinque anni se non avessi avuto l’occasione di tenere certe rubriche su certi giornali toccando con mano, con la posta dei lettori, quanta quanta quanta gente ama giocare al “pescegatto” o alle “aiuole”. C’è chi ama scrivere ancora sonetti e ottave come chi ama giochi di recente invenzione distribuiti nei supermercati da ditte specializzate. Giochi da fare a voce o con carta e matita o con attrezzi speciali, giochi impossibili e inimmaginabili, giochi enigmistici e giochi letterari, giochi facili, facilissimi, e giochi difficili, difficilissimi, giochi per creature che non hanno ancora imparato a leggere e giochi per adulti (eventualmente spregiudicati). Nel libro li ho messi tutti: giochi che possono essere utilizzati a scuola in appoggio alle lezioni d’italiano (come lingua madre o come lingua straniera) e giochi che possono essere usati per maltrattare la lingua italiana (in quanto lingua madre), per sbeffeggiare la tradizione scolastica ottocentesca (paterna); giochi di fredda intelligenza matematica e giochi magici, superstiziosi; giochi di Dante Alighieri e di Ita-

lo Calvino e giochi da osteria, da accompagnare con canzoni, canzoncine, canzonacce; giochi da giocare da soli o in coppia o in compagnia, per dieci minuti o per un fine settimana o per una lunga vacanza o un lungo viaggio.

E, oltre ai giochi con le parole, cose da imparare sul conto delle parole per sapere a che gioco giochiamo, a che gioco giocavano Freud nel 1901 e Saussure nel 1902, Eraclito e i pitagorici, i primi cristiani perseguitati, e i cabalisti ebraici, e i barbari delle rune.

A questo proposito ringrazio Cristina Cappa Legora, che ha seguito i lavori di preparazione del libro (costruito utilizzando tanti materiali eterogenei, lasciando inutilizzati per ora tanti materiali preziosi) e mi ha spinto a metterci dentro quanto più possibile panna montata, giochi soffici e dolci da giocare subito per divertimento, ma mi ha permesso di guarnire la panna montata con cialde e biscotti secchi, cose dure e insapori di linguistica, di retorica, di metrica ecc., da sgranocchiare dopo.

Ringrazio i lettori che per venticinque anni hanno giocato con me su tanti giornali: il libro è più loro che mio, per le soluzioni che hanno trovato, per i problemi che hanno inventato. Le note e le sigle bibliografiche rimandano alle vecchie carte dove sono stampati i loro nomi. Travasarli tutti nel libro ne avrebbe raddoppiato la mole. Ma loro sanno che io li ricordo”.

E dunque, dopo tutto questo divagare sui giochi e su Dossena, non mi resta che riportare la cosa per cui abbiamo iniziato tutto.

## Presa

“Nei giochi di tavoliere si prende una pedina avversaria in vari modi. La figura illustra o descrive dieci modalità di presa. Si può prendere una pedina avversaria (o più d’una) per *accostamento*: mettendo una pedina propria vicino alla pedina avversaria (o vicino a più pedine avversarie messe in fila; nell’illustrazione posizione a).

Si può prendere una pedina avversaria (o più d’una) per *sganciamento*: allontanando una pedina propria dalla pedina avversaria (o da più pedine avversarie messe in fila; b).

Si può prendere una pedina avversaria *intrappolandola* ossia prendendola in mezzo: mettendosi ai suoi due lati con due pedine proprie. Le tre pedine coinvolte nella presa devono essere sulla stessa linea (c).

Si possono prendere due pedine avversarie *mettendogli in mezzo*. Le tre pedine coinvolte nella presa devono essere sulla stessa linea (d). In certi giochi “per fare gli occhiali” devono essere coinvolte non tre pedine avversarie bensì cinque: sulla stessa linea, nera, bianca, nera in arrivo, bianca, nera.

Si può prendere una pedina avversaria con *salto corto*: saltando in linea retta da un punto immediatamente vicino ad essa ad un altro punto vuoto immediatamente aldilà di essa (e).

Si possono prendere due o più pedine avversarie con *salto multiplo* (s'intende, con due o più salti corti senza pausa; in linea retta oppure con linee spezzate in due o più direzioni): la pedina in presa salta e risalta finché trova un punto vuoto al di là di una pedina avversaria (f).

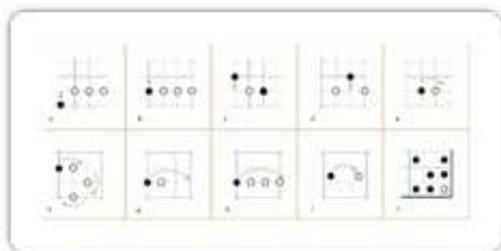
Si può prendere una pedina avversaria saltando in linea retta da un punto immediatamente vicino ad essa ad un altro qualsiasi punto fra i vari punti vuoti che stanno immediatamente al di là della pedina avversaria in questione (g).

Si può prendere un certo numero di pedine avversarie saltando in linea retta da un punto immediatamente vicino alla prima pedina della fila avversaria a un punto immediatamente al di là dell'ultima pedina della fila avversaria (h).

Si può prendere una pedina avversaria arrivando nella stessa casella occupata da essa. Questa è la presa più barbarica (quella degli scacchi; i).

Si possono chiudere o bloccare una o più pedine avversarie in modo che non possano più muoversi (l).

Si può considerare un modo di prendere anche il *soffiare*.



Sinonimo di prendere è “mangiare”; in inglese si dice to kill “uccidere”. Non sempre una pedina viene tolta dal tavoliere quando è stata presa; quando viene tolta dal tavoliere, a volte è fuori gioco definitivamente, a volte può rientrare in gioco. A volte una pedina, quando è stata presa, viene rovesciata (cambia colore, passa al campo avverso). In certi giochi si mira a “chiudere”: a bloccare una o più pedine avversarie in modo che non possano più muoversi.

Nei giochi di carte presa e la presa avviene nei due modi fondamentali della **scopa** (parità per somma di valori) e della **briscola** (superiorità per predominanza di valori). Ai fini di punteggio può contare il valore delle carte che si sono prese, oppure il numero delle prese, cioè delle volte che si sono fatte delle prese, cioè delle volte che si sono fatte delle prese; in questo senso presa può essere sinonimo di **mano**.”

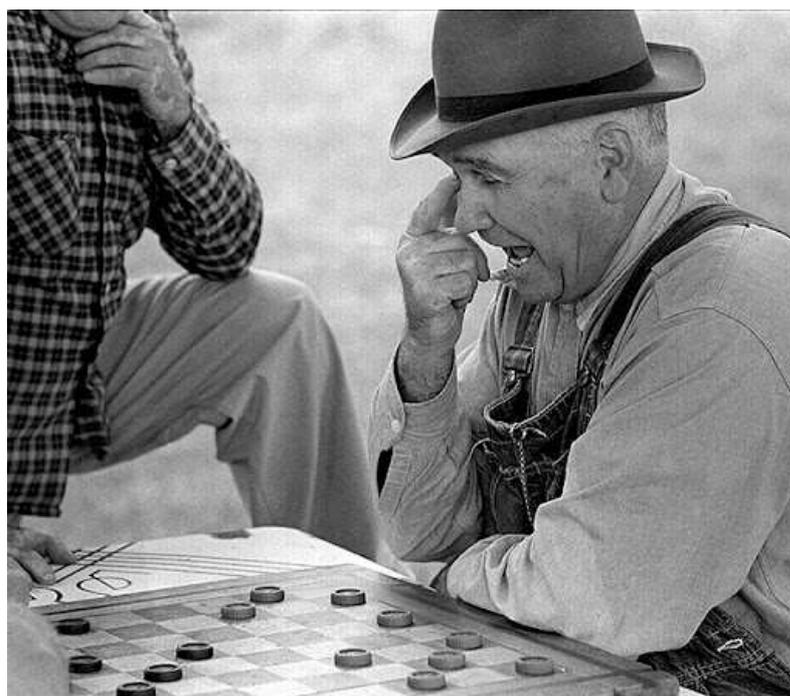
Per i solitari con le carte vedi alla voce **prendere**.

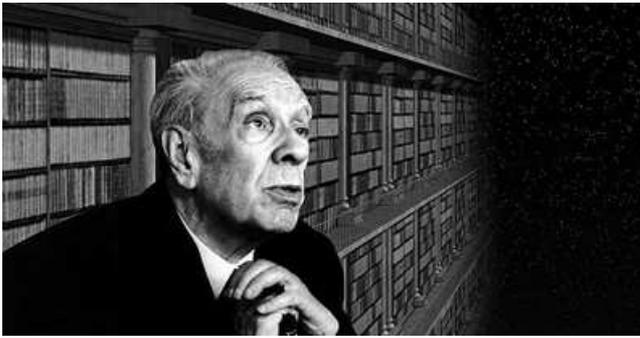
Sicuramente i metodi di cattura saranno molti altri e quindi se qualcuno ha voglia di cercarli e comunicarci, magari con un bel pezzo scritto, lo pubblicheremo nel prossimo numero.

Intanto aggiungerei a questi tipi di presa quello del gioco *Archimedes*, di cui abbiamo parlato nel numero 3 e 60 del Fogliaccio, nel quale si cattura un pezzo avversario quando il pezzo è sotto scacco (minacciato) da almeno tre pezzi avversari.

Di questo gioco parleremo prossimamente in modo più approfondito perché la sua storia, o meglio la sua prima versione, ha delle sorprese!

Intanto aspettiamo le vostre “prese” (metodi di cattura).





## Borges e gli scacchi.

a cura di Alberto Bertaggia<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Articolo originale apparso su FdA 66.

*Jorge Francisco Isidoro Luis Borges Acevedo* (nome completo) nasce il 24 agosto 1899 a Buenos Aires, Argentina, da una famiglia colta e benestante. Muore in Svizzera, a Ginevra, il 14 giugno 1986. Scrittore, poeta, saggista è ritenuto uno dei più importanti e influenti autori del XX secolo. Il padre, Jorge Guillermo Borges, avvocato e insegnante di psicologia, era di ascendenza per metà spagnola e per metà inglese.

In casa Borges si parlavano entrambe queste lingue e già all'età di 12 anni Jorge Luis leggeva Shakespeare in lingua originale. Nel 1914, a causa di un'infermità agli occhi, il padre, per farsi curare, si trasferì a Ginevra con tutta la famiglia. I viaggi compiuti in Europa a Ginevra (1914) e in Spagna (1919), dove promosse insieme ad altri giovani poeti e scrittori il movimento d'avanguardia dell'ultraismo, costituiscono un'esperienza imprescindibile per la formazione culturale del giovane Borges. Il 4 marzo 1921 Borges torna a Buenos Aires con la famiglia. Qui la sua attività letteraria si intensifica ed egli dà avvio a una serie di importanti collaborazioni con diverse riviste letterarie avanguardiste, come "Sur", fondata e diretta da Victoria Ocampo, sua musa, che incontrò nel 1925 e che sposerà 40 anni dopo, e poi conducendo una esistenza estremamente appartata (nonostante la notorietà presto raggiunta in patria), svolse un'intensa attività critica ed erudita, che si riflette nella progressiva elaborazione del suo stile letterario così originale e ricco di riferimenti culturali.

Ma la cecità incombe sullo scrittore argentino. Borges, che non ha mai goduto di una buona vista, diverrà totalmente cieco a partire dalla fine degli anni '50, non prima di aver visitato la sala operatoria per ben nove volte. Ma questa orrenda malattia viene da lui sorprendentemente utilizzata in senso creativo, la sua potenza visionaria riesce a sfruttare il terribile male, volgendolo in metafora e in materia letteraria. Il culmine di questo processo di "sublimazione" si ha fra il 1933 e il 1934, quando sul piano letterario Borges dà vita a trame che utilizzano la storia come menzogna, come falso, plagio e parodia universale.

Nel 1935 vengono raccolti i racconti pubblicati sulla rivista "Crítica": è la genesi della "Historia universal de la infamia", seguita dalla "Historia de la eternidad", dove Storia e Sapere flirtano per produrre l'improbabile e l'esotico risultato di un tratta-

to degno di un demiurgo impazzito. Nel 1938 muore l'amatissimo padre di Borges e lo scrittore stesso ha un incidente che lo costringe per parecchio tempo all'immobilità, dopo un attacco di setticemia che ne minaccia gravemente la vita.

Si teme che questa drammatica situazione possa provocare in Borges il terrore di una perdita totale di creatività. Nulla di più falso: negli anni della malattia lo scrittore argentino concepisce alcuni tra i suoi capolavori, "Ficciones", raccolte e pubblicate nel '44, "Pierre Menard, autor del Quijote" (1948), "El Aleph" (1949), "Antiguas Literaturas Germanicas" (1950).

Destituito nel 1946 dal suo ufficio di assistente bibliotecario (da lui ricoperto dal 1937) per aver firmato un manifesto critico contro Perón, alla caduta di questo nel 1955 fu nominato conservatore della Biblioteca centrale di Buenos Aires, incarico da cui si dimise, dopo il ritorno di Perón, nel 1974. Con spirito eminentemente borgesiano, lo scrittore commenta così la nomina: "È una sublime ironia divina ad avermi dotato di ottocentomila libri e, al tempo stesso, delle tenebre".

Nel 1975 comincia a viaggiare per il mondo dopo essersi liberato dagli impegni letterari che lo tenevano legato alla sua città natale, Buenos Aires. Ormai anziano e cieco, dopo la morte dell'amatissima madre Leonor decide di lasciare l'Argentina e di passare gli ultimi anni della sua vita in compagnia di Maria Kodama, sua ex alunna e segretaria, divenuta sua seconda moglie alcune settimane prima della morte, avvenuta a Ginevra per un cancro al fegato. Sulla sua tomba si legge una frase tratta da un poema inglese (X secolo):

- And ne forhtedon na (giammai con timore) -.

Come narratore e poeta egli è famoso sia per i suoi racconti fantastici, in cui ha saputo coniugare idee fi-

losofiche e metafisiche, sovvertendo i concetti di tempo e spazio, con i classici temi del fantastico, sia per l'ampia produzione poetica i cui temi ricorrenti sono: il labirinto, il sogno, i libri misteriosi, le biblioteche, i miti nordici, l'infinito, gli scacchi. Borges ha saputo estrarre dai terrori segreti dell'uomo moderno, e dal sempre più ossessivo regno della violenza, una nota di poesia universale, sia che parta liricamente dal paesaggio della sua città, da piccoli fatti di cronaca sapientemente trasfigurati, sia che si levi verso uno spazio assoluto di astrazione e di magia, alimentato dalla ricchissima e un poco stravagante erudizione, che gli permette anche atteggiamenti mistificatori, il cui ultimo scopo è però la scoperta della duplicità di ogni "uso della parola", della sostanziale ambiguità di ogni struttura culturale.

Borges ha lasciato la sua grande eredità in tutti i campi della cultura moderna, e molti sono gli autori che si sono ispirati alle sue opere, come ad esempio gli scrittori *Julio Cortázar*, *Italo Calvino*, *Oswaldo Soriaño*, *Leonardo Sciascia*, *Philip K. Dick*, *Gene Wolfe*. Umberto Eco, nel romanzo "Il nome della rosa" dà il nome di Jorge da Burgos a uno dei protagonisti, che aveva vanamente aspirato alla carica di bibliotecario del convento, chiarendo poi (nelle "postille") che il nome va riferito esplicitamente a Borges. Borges scrive seguendo il fluire di una memoria labirintica e falsata, eludendo i percorsi temporali della razionalità e dimostrando l'inutilità della bussola razionale umana; nelle sue opere egli inserisce citazioni reali e inventate, teorie scientifiche e filosofiche, personaggi irreali e numerosi neologismi.

Egli ha influenzato anche autori di fumetti come *Alan Moore* e *Grant Morrison*, cantautori come *Franco Battiato*, *Roberto Vecchioni* e *Elvis Costello* e artisti come *Luigi Serafini*, autore del *Codex Seraphinianus*. Nonostante fosse il favorito d'obbligo di ogni edizione del Premio Nobel per la Letteratura, dagli anni Cinquanta in poi fino alla sua morte, l'Accademia di Stoccolma non lo premiò mai, preferendogli di volta in volta autori meno conosciuti e meno popolari. Secondo insistenti voci la ragione va ricercata nelle sue idee politiche; non gli perdonavano infatti le simpatie conservatrici, le idee tradizionali, filo-occidentali e l'atteggiamento refrattario a manifestazioni folcloristiche. Si narra che prima di partire per un viaggio in Cile, su invito del generale Pinochet, per un giro di conferenze e per ritirare una delle 23 lauree Honoris causa di cui fu insignito nella sua vita, venne avvisato del conferimento quasi sicuro del Nobel se avesse rinunciato a quel viaggio. Rispose che allora era un'ottima idea partire. Celebre invece la sua antipatia viscerale per Peron e il suo movimento, cui si devono anche l'incarcerazione della madre e della sorella durante la dittatura. Diverse tappe della sua carriera pubblica sono segnate dal conflitto col peronismo.

*Borges e gli scacchi* (tratto da un articolo di Mauro Ruggiero, pubblicato su: *L'Italia scacchistica* n.1179 - Set/Ott 2005)

"E' l'autore stesso che ricorda che la preoccupa-

zione filosofica fu sua fin da bambino, quando il padre gli rivelò, con l'aiuto di una scacchiera, i paradossi di Zenone: Achille e la tartaruga, il volo immobile della freccia, l'impossibilità del movimento. Nel prologo a "L'oro delle Tigri" del 1972 infatti dice: "Il mio lettore noterà in alcune pagine l'inquietudine filosofica. Mi appartiene dall'infanzia, da quando mio padre mi rivelò, con l'ausilio di una scacchiera (che era, ricordo, di cedro) la corsa di Achille e della tartaruga"



Da questo passo risulta evidente il profondo significato filosofico che Borges attribuisce agli scacchi che si elevano molto oltre il loro stato di semplice gioco. Il gioco degli scacchi si carica di significati mistici la cui simbologia diventa complessa e multiforme dilatando all'infinito il campo semantico di riferimento. Nell'opera borgesiana, la vita stessa è un'interminabile partita a scacchi le cui indeterminate e imprevedibili possibilità non indicano un libero arbitrio da parte degli uomini ma il loro essere assoggettati ad una volontà superiore incarnata da Dio o dal destino, il cui arbitrio è, forse, a sua volta, condizionato dall'imperscrutabile volere di un altro dio, in un diabolico gioco di scatole cinesi la cui causa prima nella successione causale rimane sconosciuta. Come le azioni umane, anche le mosse possibili su una scacchiera, così come i libri contenuti nella Biblioteca di Babele, uno tra i suoi racconti più conosciuti (*Ficciones*, 1944), sono come gli atomi del mondo e le loro possibili permutazioni; di un numero smisurato, certo, ma pur sempre finito. ("Il numero di tutti gli atomi che compongono il mondo è, benché smisurato, finito; e perciò capace soltanto di un numero finito (sebbene anch'esso smisurato) di permutazioni. In un tempo infinito, il numero delle permutazioni possibili non può non essere raggiunto, e l'universo deve per forza ripetersi").

Il carattere paradossale dell'eternità e dell'infinito, ben si adatta, secondo Borges alle caratteristiche del gioco degli scacchi. Profondo conoscitore della

letteratura orientale dalla Cina agli Arabi, lo scrittore argentino gioca con le cifre arcane di una mitologia simbolica e letteraria dove gli scacchi rappresentano l'imprecisata dilatazione dello spazio e del tempo e le

**Scacchi** (da *El hacedor* (L'artefice), 1960)

Nel loro angolo austero, i giocatori  
dirigono i lenti pezzi. La scacchiera  
li incatena fino all'alba alla sua severa  
dimensione in cui battaglia due colori.

In essa, le figure incutono religiosi timori:  
la regina armigera, l'omerica torre,  
l'agile cavallo, lo scortato re,  
l'obliquo alfiere e i pedoni aggressori.

Quando i giocatori se ne saranno andati,  
quando anche il tempo li avrà consumati,  
continuerà ancora ad officarsi il rito.

In Oriente scoppiò questa guerra  
il cui teatro è oggi tutta la terra.  
Come l'altro, questo gioco è infinito.

In questa poesia come nella seguente, Borges indica tutti gli elementi del gioco che lo affascinano e, in esse, più che in tutte le altre sue opere in cui sono presenti riferimenti agli scacchi, svela la simbologia di cui il gioco si veste nella sua poetica. Nella prima delle due poesie, Borges descrive i singoli pezzi della scacchiera attribuendo ad essi caratteristiche umane. In questa operazione risulta evidente un certo parallelismo che lo scrittore fa tra il gioco degli scacchi e l'umanità stessa. Lo scenario si apre su quell' "angolo austero" in cui i giocatori governano i lenti pezzi. L'aggettivo attribuito ai pezzi sembra estendersi a tutta la scena in atto, dandone così una prima caratterizzazione di temporalità relativa che si estenderà a tutto il sonetto. La dimensione di atemporalità e aspazialità della prima strofa, trasmette una sensazione di disorientamento; l'impressione di trovarsi in un luogo imprecisato privo di coordinate spazio-temporali dove l'impersonalità dei due giocatori completamente assorti e prigionieri del gioco rivela quelli che sono i veri protagonisti della poesia; i pezzi, che sembrano le uniche cose animate della scena. Questa impersonalità degli scacchisti di Borges è voluta quasi a sottolineare che l'homo ludens della sua poesia non è un uomo in particolare, ma uno stereotipo appartenente ad ogni tempo, luogo e cultura. L'uomo di Borges perde le qualità di homo artifex che il rinascimento aveva conferito all'umanità; egli viene detronizzato dal posto d'onore che si riteneva occupasse nell'universo, per confondersi in esso e incarnarne quasi un accidente determinato da leggi a lui superiori ed imperscrutabili che vanno ben oltre l'apparenza del suo libero arbitrio. La dimensione della scacchiera sembra uscire dal quadrato delle 64 caselle per dilatarsi all'infinito in una prigione senza

infinite e paradossali dimensioni della realtà, come risulta dalla lettura delle due poesie dal titolo appunto, *Ajedrez* (Scacchi).

**Scacchi** (J.L. Borges, *L'artefice*, Rizzoli, Milano, 1963)

I giocatori, nel grave cantone,  
guidano i lenti pezzi. La scacchiera  
fino al mattino li incatena all'arduo  
riquadro dove s'odian due colori.

Raggiano in esso magici rigori  
le forme: torre omerica, leggero  
cavallo, armata regina, re estremo,  
alfiere obliquo, aggressive pedine.

I giocatori si separeranno  
li ridurra' in polvere il tempo, e il rito  
antico trovera' nuovi fedeli.

Accesa nell'oriente, questa guerra  
ha oggi il mondo per anfiteatro.  
Come l'altro, e' infinito questo giuoco.

confini in cui i giocatori sono prigionieri costretti a movimenti meccanici dal volere stesso dei pezzi eterni protagonisti di una battaglia di forze opposte che continuerà anche quando il tempo avrà avuto la meglio sulla loro vita di umani. I giocatori sono burattini i cui burattinai sono gli scacchi. In questa poesia, Borges, oltre a sintetizzare alcuni tra i problemi fondamentali del pensiero occidentale di cui è figlio, dal tema medievale della libertà umana all'incubo di Cartesio, si dimostra conoscitore delle leggende sull'origine del gioco alcune delle quali vogliono che esso sia antico quanto l'umanità e il cui inventore sia stato addirittura Adamo, o altre secondo cui gli scacchi sono ancora più antichi dell'umanità stessa. Interessante è notare che mai, in questa eterna battaglia, nessuno dei due colori ha la meglio sull'altro. In perfetto stile con la filosofia taoista ed eraclitea, Borges crede che i principi opposti siano l'uno dipendente dall'altro e che quindi, non è concepibile che uno possa prevalere sull'altro. Il fine dell'atemporale battaglia è la battaglia stessa che se pur non è eterna, in eterno si ripete. Gli scacchi diventano anche il simbolo del tempo, uno dei temi cari allo scrittore argentino, la cui paradossalità ben si configura con le caratteristiche del gioco. Nell'ultima strofa della poesia, si fa riferimento alle origini storiche del gioco a prescindere dalle leggende. Gli scacchi, nati in oriente, probabilmente in India, anche se non è da escludere che Borges sia sostenitore della tesi di un'origine cinese, si spostano seguendo il cammino del sole prima in Persia e poi, attraverso gli Arabi, in Europa dalla Spagna e dalla Sicilia, fino ai giorni nostri. In quest'ultima strofa, la dialettica del gioco esula i confini della scacchiera per estendersi a tutto il mondo, teatro di una guerra infinita cui quella sulla scacchiera è solo il simbolo.

Jorge Luis Borges, **Scacchi**

II

Vulnerabile re, mobile torre, spietata regina, pedone accorto e sinistro alfiere sul cammino di caselle bianche e nere cercano e combattono la loro battaglia cruenta.

Non sanno che la precisa mano del giocatore dispensa il loro destino, non sanno che un rigore adamantino sottomette il loro arbitrio e il quotidiano.

Ma anche il giocatore è in una voliera (la sentenza è di Omar) su un'altra scacchiera di nere notti e bianchi giorni.

Dio muove il giocatore che gli ordini impartisce. Quale Dio prima di Dio la trama ordisce di polvere e tempo e agonie e sogni?

Anche nella seconda poesia i pezzi della scacchiera vengono qualificati con caratteristiche umane ancora più che nella prima. Non è difficile cedere alla tentazione di dare anche una certa interpretazione politica alle liriche. I vari pezzi possono essere paragonati alle classi sociali sempre presenti nella storia dell'umanità, ciascuna con alcune caratteristiche che la contraddistinguono dalle altre. In effetti, soprattutto nella versione europea del gioco diffusasi in pieno medioevo, la struttura piramidale della gerarchia scacchistica, vede il sovrano, pezzo più importante, e via via le altre classi della società (per esempio l'alfiere, che nella versione indiana del gioco era l'elefante, al-fil, è in inglese bishop, vescovo, ad indicare il clero) fino al pedone, semplice soldato - operaio (dallo spagnolo peòn) combattere fianco a fianco nonostante le differenze, per raggiungere un fine comune. Ma li vede anche soggetti alle stesse regole di vita e di morte, indipendentemente dalla posizione occupata nella scala gerarchica. Ma è nella seconda strofa che Borges, riprendendo il tema accennato nella prima lirica, manifesta quella sua inquietudine-preoccupazione filosofica sulla libertà e il tempo. Adesso i pezzi sembrano quasi perdere quel magico rigore (religioso) descritto precedentemente, per diventare mere figure di legno docili ai disegni e alla volontà dei giocatori, la cui precisa mano ne determina il destino e i giorni. Ma anche il giocatore è prigioniero, su un'altra scacchiera, quella del volere di una divinità che ne limita l'arbitrio e ne determina il destino, come diceva il poeta persiano del XII sec. Omar Khayyam "Noi siamo i pedoni della misteriosa partita a scacchi giocata da Dio. Egli ci sposta, ci ferma, ci respinge, poi ci getta uno a uno nella scatola del nulla." A questo punto il tema centrale della poesia si manifesta con una domanda che insinua un dubbio e che non avrà risposta; una domanda in cui confluiscono i grandi temi della filosofia, della religione e della poesia stessa. Chi è il Dio che prima di Dio dà inizio alla trama? Chi è cioè il giocatore

II

Lieve re, sbieco alfiere, irriducibile donna, pedina astuta, torre eretta, sparsi sul nero e il bianco del cammino cercano e danno la battaglia armata.

Non sanno che è la mano destinata del giocatore a condurre la sorte, non sanno che un rigore adamantino governa il loro arbitrio di prigionieri.

Ma anche il giocatore è prigioniero (Omar afferma) di un'altra scacchiera, di nere notti e di bianche giornate.

Dio muove il giocatore, questi il pezzo. Quale dio dietro Dio la trama ordisce di tempo e polvere, di sogno e d'agonia?

che gioca a scacchi con Dio stesso e la cui scacchiera è l'universo? Borges raffigura in questa lirica l'intero universo come una serie indefinita di scacchiere contenute l'una nell'altra e i cui pezzi sono a loro volta burattini e burattinai di un'altra partita. L'ultima strofa del II sonetto si ricollega all'ultima strofa del primo, dove il mondo è una scacchiera, soggetta a rigide regole, e in cui realtà e gioco si confondono fino a diventare la stessa cosa. Nel saggio *Il fiore di Coleridge* (1), parlando della previsione della profetessa Edda Saemundi, si dice che gli dei, al loro ritorno, dopo la ciclica battaglia in cui la nostra terra perirà, scopriranno abbandonati sull'erba di un nuovo prato, i pezzi degli scacchi con cui stavano giocando prima. Ma anche negli altri racconti i riferimenti al gioco sono numerosi. Ne *Il giardino dei sentieri che si biforcano* (2), nell'elencazione delle caratteristiche del saggio Ts'ui Pen, figura quella di essere stato uno scacchista, e nello stesso racconto è presente la celebre frase che dice che in un indovinello sugli scacchi, scacchi è la parola proibita. Ne *L'immortale* (3), il protagonista del racconto dice di aver giocato molto agli scacchi in un cortile del carcere di Samarcanda. Ne *Il miracolo segreto* (4) vi si narra che lo scrittore praghese Jaromir Hladik, sognò di essere il primogenito di una delle due nobili famiglie che disputavano una partita a scacchi iniziata dai loro antenati molti secoli prima e la cui posta in gioco nessuno ricordava ma che si sapeva essere di enorme importanza e che, al momento della giocata che doveva compiere lui e che non portò a termine, si risvegliò, mentre i carri armati del Terzo Reich entravano a Praga. E ancora, questa volta in *Finzioni* (5), ricordando il genitore, la protagonista riferisce che soleva giocare a scacchi con un conoscente, tacitamente... Gli scacchi sono un gioco dalle innumerevoli variazioni, come lo stesso autore dice, paragonabili forse alle finzioni letterarie; probabilmente anche per questo, come Cervantes, Dante e Shakespeare, anche Borges allude così frequentemente agli scacchi tanto nei saggi,

quanto nei racconti e le poesie. Stretto è infatti, come abbiamo visto, soprattutto il rapporto tra scacchi e poesia nella quale Borges intravede un enigma paragonabile ad un enigma scacchistico: "*Come scacchi misteriosi, la poesia, la cui scacchiera e i cui pezzi mutano come in un sogno e sul quale mi inchinerò dopo essere morto*". Nella poesia I Giusti, vengono insigniti di questa qualità anche "*Due impiegati che in un caffè del Sud, giocano in silenzio agli scacchi*". E addirittura uno dei suoi 17 Haiku recita:

*Da quel giorno  
non ho più mosso i pezzi  
sulla scacchiera*



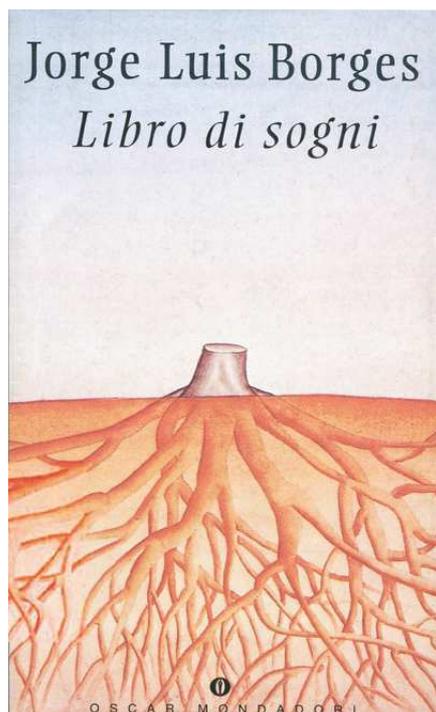
Molti sono ancora, nella vasta opera letteraria dell'Argentino, i passi in cui si parla degli scacchi, e altrettante le possibili interpretazioni della simbologia che essi incarnano. Allegoria del destino, metafora del tempo, immagine della vita... il gioco è senza dubbio una chiave di lettura importante per capire fino in fondo la poetica e l'universo letterario di Jorge Luis Borges, uno scrittore il cui stile e il genio letterario continuano a sedurre i lettori di ogni dove."

Pertanto si può considerare la parola gioco come una delle chiavi di ingresso del gigantesco edificio che è l'opera di Borges: la letteratura, la pratica della letteratura, come un gioco elaborato.

Bisogna però ricordare che Borges è famoso sia per i suoi racconti fantastici, tanto che oggi l'ag-

gettivo "borgesiano" definisce una concezione della vita come storia (fiction), come menzogna, come opera contraffatta spacciata per veritiera (come nelle sue famose recensioni di libri immaginari), in cui ha saputo coniugare idee filosofiche e metafisiche con i classici temi del fantastico (quali: il doppio, le realtà parallele del sogno, i libri misteriosi e magici, gli slittamenti temporali) e di come il poeta e scrittore argentino abbia molto amato i giochi e giocare con la letteratura e con i lettori. Nel 1953 questi coinvolge nel gioco anche un suo collega e carissimo amico: Adolfo Bioy Casares. La collaborazione, la stima e l'amicizia fra i due sono fertili e durature. "Borges vive di letteratura" avrà a dire Casares, e Borges non mancherà occasione di lodare l'amico sia come persona che come autore. Insieme scriveranno racconti e raccoglieranno i racconti di altri in antologie... (Antologia della letteratura fantastica, Jorge L. Borges; Silvina Ocampo; Adolfo Bioy Casares). Ma non sempre la distinzione fra le due cose sarà netta. Nel 1953, come si diceva, i due curano un'antologia molto speciale: "Racconti brevi e straordinari". In essa vengono raccolti dei mini-racconti (alcuni addirittura di poche righe!) degli autori più disparati, i quali sono stati (e saranno in seguito) ispirazione per i lavori di Borges. Oltre ad essere un vero gioiello letterario, quest'antologia tende più di una trappola al lettore: gran parte degli autori e dei titoli citati, infatti, altro non sono che pseudobibbia inventati dai due "curatori"! Nel suo lavoro "Borges", una sorta di diario dei tanti anni di amicizia con Borges, Adolfo Bioy Casares, riporta, nelle oltre mille pagine dell'edizione argentina, la trascrizione di ogni momento passato in compagnia di Borges dal 1947 al 1989. E' tutto lì: le visioni implacabili di Borges sui suoi contemporanei, lo sviluppo terribile della sua cecità, le sue idee reazionarie. Ma quello che si respira, soprattutto, è il gioco. Gioco che ha influenzato tutta la vita di Borges, tanto che la stessa vita, la sua vita, è stata un gioco. Molti sono stati i tentativi di descrivere l'opera e la vita di Borges, come molti sono i temi ricorrenti dei suoi lavori, di carpirne l'essenza più intima, e molte ipotesi sono state fatte per la sua interpretazione tutte più o meno aderenti l'opera di Borges che è stata estremamente variegata e diversificata. Chi ha visto il lato filosofico, chi la finzione contrapposta alla realtà, chi il tempo e l'eternità. Io credo sia stato anche il gioco come lui stesso dice nella poesia "Borges y yo": "*E' l'altro, è Borges, quello a cui capitano le cose. Io vado in giro per Buenos Aires e mi fermo, forse oramai meccanicamente, per guardare l'arco di un atrio e la porta a vetri con la griglia; di Borges ho notizie dall'ufficio postale e vedo il suo nome in una terna di professori o in un dizionario biografico. [...] A poco a poco sto cedendogli tutto, per quanto mi sia evidente la sua perversa abitudine di falsificare e di magnificare. Spinoza capì che tutte le cose vogliono la propria conservazione; la pietra vuole essere eternamente pietra e la tigre una tigre. Io devo rimanere in Borges, non in me (ammesso che io sia qualcuno), ma mi riconosco meno*

nei suoi libri che in molti altri o nel laborioso arpeggiare di una chitarra. Alcuni anni or sono ho tentato di liberarmi di lui e sono passato dalle mitologie dei sobborghi ai giochi con il tempo e con l'infinito, ma quei giochi adesso sono di Borges e mi toccherà ideare qualche altra cosa. Così la mia vita è una fuga e perdo tutto e tutto è dell'oblio, o dell'altro. Non so quale dei due scrive questa pagina". O come dice in un'intervista rilasciata alla televisione italiana: "I miei racconti? Sono l'irresponsabile gioco di un timido che non ebbe coraggio di scrivere racconti e che si divertì nel falsificare e nel tergiversare (talvolta senza alcuna giustificazione estetica) storie altrui."



Finiamo con un'altra antologia curata da Borges in cui egli gioca con il lettore. Ne "Il libro di sogni" (1976), troviamo un brano intitolato "Der Traum ein Leben", scritto da un certo Francisco Acevedo (che sono parte del nome completo di Borges) e tratto dalla di lui opera "Memorias de un bibliotecario" con tanto di data: 1955. È tutto plausibile e non abbiamo motivo di dubitare delle informazioni che Borges ci dà... peccato invece che sia tutto inventato di sana pianta! Lo rivela María Esther Vázquez, allieva ed amica di lunga data, nel suo libro intervista "Colloqui con Borges" (1982): il testo riportato nel "Libro dei sogni" è scritto dal maestro argentino di suo pugno e racconta un sogno che aveva fatto e che vedeva il proprio nipotino protagonista.

Borges è stato un ammiratore della cultura orientale, tanto che era anche amante del gioco del Go, per il quale scrisse alcuni versi, mentre ne "Il giardino dei sentieri che si biforcano" ha dato un forte tema orientale.

Il racconto "L'accostamento di Almotasim" di Borges, contenuto in Finzioni, ha ispirato un gioco per PC, Fiction, ancora in fase di sviluppo (è una pre-alpha di 'Somewhere' ma anche una avventura

indipendente e complementare di Somewhere). Fictions è un indie game sperimentale realizzato da un collettivo di sviluppatori e designer sparso per il mondo. Il team si chiama Oleominugs ed è composto da Dhruv, studente di design in India, il programmatore Kevin Vargas (Los Angeles) e Austin alle animazioni (Detroit). La versione beta è scaricabile da:

<http://oleominugs.tumblr.com/post/74072669135/fictions-is-a-small-exploration-and-stealth-game>

La storia di Borges è un esame di un libro immaginario chiamato "L'accostamento di Almotasim". Questo libro immaginario è stato scritto a Bombay da un autore immaginario chiamato Mir Bahadur Ali, e dispone di un protagonista senza nome che viaggia attraverso l'India alla ricerca di un mitico uomo chiamato Al-Mu'tasim.

(1) Tratto da: Altre Inquisizioni - Il fiore di Coleridge (1952)

Il secondo testo cui farò ricorso è un romanzo che Wells progettò nel 1887 e riscrisse sette anni dopo, nell'estate del 1894. La prima versione s'intitolò The chronic Argonauts (in questo titolo poi soppresso, chronic ha il valore etimologico di temporale); quella definitiva, The time machine. Wells, in tale romanzo, continua e riforma un'antichissima tradizione letteraria: la previsione di fatti futuri. Isaia vede la desolazione di Babilonia e la restaurazione d'Israele; Enea, il destino militare dei suoi discendenti, i romani; la profetessa della Edda Saemundi, il ritorno degli dèi che, dopo la ciclica battaglia in cui la nostra terra perirà, scopriranno, abbandonati nell'erba d'un nuovo prato, i pezzi degli scacchi con i quali un tempo giocarono... Il protagonista di Wells, a differenza di tali spettatori profetici, viaggia fisicamente nel futuro. Torna esausto, polveroso e malconco; torna da una remota umanità che s'è biforcata in specie che si odiano (gli oziosi eloi, che abitano in palazzi diruti e in giardini in rovina; i sotterranei e nittalopi morlocks, che si alimentano dei primi); torna con le tempie incanutite e porta dal futuro un fiore appassito. Tale la seconda versione dell'immagine di Coleridge. Più incredibile di un fiore celestiale o del fiore di un sogno è questo fiore futuro, contraddittorio fiore i cui atomi ora occupano altri luoghi e non si sono ancora combinati insieme.

(2) Tratto da: Finzioni - Tlön, Uqbar, Orbis Tertius (1944)

## II

All'Hotel de Adrogué, tra i caprifogli effusivi e il fondo illusorio degli specchi, sussiste ancora un qualche ricordo limitato e decrescente di Herbert Ashe, ingegnere dei Ferrocarriles del Sur. In vita, come tanti inglesi, aveva patito d'irrealtà; morto, non è nemmeno più il fantasma che era stato. Alto, disincantato, la sua stanca barba rettangolare era stata rossa. Pare che fosse vedovo, senza figli. Ogni anno

o due andava in Inghilterra: per visitare (a quanto giudico da fotografie che ci mostrò) una meridiana e alcuni roveri. Mio padre aveva stretto con lui (ma il verbo è eccessivo) una di quelle amicizie inglesi che cominciano con l'escludere la confidenza e prestissimo omettono la conversazione; solevano scambiarsi libri, e periodici; solevano affrontarsi, taciturnamente, agli scacchi ... Lo ricordo nell'atrio dell'albergo, con un libro di matematica in mano, guardando a volte i colori irrecuperabili del cielo. Una sera, stavamo parlando del sistema di numerazione duodecimale (in cui il dodici si scrive dieci); Ashe mi disse che stava traducendo non so che tavole duodecimali in tavole sessagesimali (in cui sessanta si scrive dieci). Aggiunse che questo lavoro gli era stato affidato da un norvegese a Rio Grande do Sul. Otto anni che lo conoscevamo, e non ci aveva mai detto di essere stato.

[...] Il contatto con Tlön, l'assuefazione ad esso hanno disintegrato questo mondo. Incantata dal suo rigore, l'umanità dimentica che si tratta d'un rigore di scacchisti, non di angeli. È già penetrato nelle scuole l'"idioma primitivo" (congetturale) di Tlön; e l'insegnamento della sua storia armoniosa (e piena di episodi commoventi) ha già obliterato quella che presiedette alla mia infanzia: già, nelle memorie, un passato fittizio occupa il luogo dell'altro, di cui nulla sapevamo con certezza ... neppure se fosse falso. Sono state riformate la numismatica, la farmacologia e l'archeologia. Suppongo che la biologia e le matematiche attendano anch'esse il proprio avatar ... Una sparsa dinastia di solitari ha cambiato la faccia del mondo. I lavori continuano. Se le nostre previsioni non errano, tra un centinaio d'anni qualcuno scoprirà i cento volumi della seconda Encyclopaedia di Tlön.

Tratto da: Finzioni - Pierre Menard, autore del Chisciotte (1944)

[...] Ho detto che l'opera visibile di Menard è facilmente enumerabile. Esaminati con zelo gli archivi personali del poeta, ho potuto stabilire che essa comprende gli scritti seguenti:

a) un sonetto simbolista pubblicato due volte (con varianti) dalla rivista "La conquè" (numeri di marzo e di ottobre del 1899);

b) una monografia sulla possibilità di compilare un dizionario poetico di concetti che non siano sinonimi o perifrasi di quelli che informano il linguaggio comune, "ma oggetti ideali creati secondo una convenzione, e destinati essenzialmente alle necessità poetiche" (Nîmes 1901);

c) una monografia su "certe connessioni è affinità del pensiero di Descartes, di Leibniz e di John Wilkins" (Nîmes 1903);

d) una monografia sulla Caratteristica universalis di Leibniz (Nîmes 1904);

e) un articolo tecnico sulla possibilità di arricchire il gioco degli scacchi eliminando uno dei pedoni di torre. Menard propone, raccomanda, discute, e finisce per rigettare questa innovazione;

f) una monografia sull'Ars magna generalis di Raimondo Lullo (Nîmes 1906);

g) una traduzione con prefazione e note del Libro de la invención liberal y arte del juego del axedrez di Ruy López de Segura (Paris 1907);

h) appunti per una monografia sulla logica simbolica di George Boole;

Tratto da: Finzioni - Esame dell'opera di Herbert Quain (1944)

[...] A distanza di sette anni, m'è impossibile recuperare i dettagli dell'azione; ma eccone il piano generale, quale l'impoveriscono (quale lo purificano) le lacune della mia memoria. V'è un indecifrabile assassinio nelle pagine iniziali, una lenta discussione nelle intermedie, una soluzione nelle ultime. Poi, risolto ormai l'enigma, v'è un paragrafo vasto e retrospettivo che contiene questa frase: "Tutti credettero che l'incontro dei due giocatori di scacchi fosse stato casuale".

Questa frase lascia capire che la soluzione è erronea. Il lettore, inquieto, rivede i capitoli sospetti e scopre un'altra soluzione, la vera. Il lettore di questo libro singolare è più perspicace dei detective.

Tratto da: Finzioni - Il giardino dei sentieri che si biforcano (1944)

[...] Stephen Albert mi osservava, sorridente. Era (l'ho già detto) molto alto, di tratti affilati, con occhi grigi e barba grigia. V'era in lui qualcosa del sacerdote e anche del marinaio; mi disse poi d'essere stato missionario a Tientsin "prima di aspirare a sinologo".

Ci sedemmo; io su un divano lungo e basso, lui di spalle alla finestra e a un alto orologio circolare. Calcolai che il mio inseguitore non sarebbe arrivato prima di un'ora. La mia irrevocabile determinazione poteva aspettare.

- Strano destino quello di Ts'ui Pên, - disse Stephen Albert. -

Governatore della sua provincia natale, dotto in astronomia, in astrologia e nell'interpretazione infaticabile dei libri canonici, scacchista, famoso poeta e calligrafo: tutto abbandonò per comporre un libro e un labirinto. Rinunciò ai piaceri dell'oppressione, dell'ingiustizia, del letto numeroso, dei banchetti e anche dell'erudizione, e si chiuse per tredici anni nel Padiglione della limpida Solitudine. Alla sua morte, i suoi eredi non trovarono che manoscritti caotici. La famiglia, come lei forse non ignora, volle darli alle fiamme; ma il suo esecutore testamentario - un monaco taoista o buddista - insistette per la pubblicazione.

[...] Da quell'istante, sentii intorno a me e in me, nel mio corpo oscuro, un'invisibile, intangibile pullulare. Non il pullulare dei divergenti, paralleli e finalmente coalescenti eserciti, ma un'agitazione

più inaccessibile, più intima, e che coloro, in qualche modo, prefiguravano. Albert proseguì.

- Non credo che il suo illustre antenato giudicasse oziose queste varianti. Non giudico inverosimile che sacrificasse tredici anni dell'infinita esecuzione d'un esperimento retorico. Nel suo paese, il romanzo è un genere subalterno; a quel tempo era un genere disprezzato. Ts'ui Pên fu romanziere geniale, ma fu anche un uomo di lettere che non si considerò, indubbiamente, semplice romanziere. La testimonianza dei suoi contemporanei proclama - e bene le conferma la sua vita - le sue tendenze metafisiche, mistiche. La controversia filosofica ha gran parte nel suo romanzo. So che, di tutti i problemi, nessuno l'inquietò né lo travagliò più dell'abissale problema del tempo. Ebbene, questo è l'unico problema di cui non sia mai questione nelle pagine del Giardino. La stessa parola che significa tempo non vi ricorre mai, in nessun caso. Come spiega lei questa volontaria omissione?

Proposi varie soluzioni, tutte insufficienti. Le discutemmo. Alla fine, Stephen Albert mi disse:

- In un indovinello sulla scacchiera, qual è l'unica parola proibita?

Riflettei un momento e risposi:

- La parola scacchiera.

- Precisamente, - disse Albert. - Il giardino dei sentieri che si biforcano è un enorme indovinello, o parabola, il cui tema è il tempo: è questa causa recondita a vietare la menzione del suo nome. Omettere sempre una parola, ricorrere a metafore inette e a perifrasi evidenti, è forse il modo più enfatico di indicarla. È il modo tortuoso che preferì, in ciascun meandro del suo infaticabile romanzo, l'obliquo Ts'ui Pên. Ho confrontato centinaia di manoscritti, ho corretto gli errori introdotti dalla negligenza dei copisti, ho congetturato il piano di questo caos, ho ristabilito, o creduto di ristabilire, l'ordine primitivo, ho tradotto l'opera intera: non vi ho incontrato una sola volta la parola tempo. La spiegazione è ovvia. Il giardino dei sentieri che si biforcano è una immagine incompleta, ma non falsa, dell'universo quale lo concepiva Ts'ui Pên. [...]

(3) Tratto da: L'Aleph - L'immortale (1949)

Percorsi nuovi regni, nuovi imperi. Nell'autunno del 1066 militai sul ponte di Stamford, non ricordo più se nelle file di Harold, che non tardò a trovare il suo destino, o in quelle dell'infausto Harald Hardrada che si conquistò sei piedi di terra inglese, o poco più. Nel settimo secolo dell'Egira, nel sobborgo di Bulaq, trascrissi con lenta calligrafia, in un idioma che ho dimenticato, in un alfabeto che ignoro, i sette viaggi di Sinbad e la storia della Città di Bronzo. In un cortile del carcere di Samarcanda ho giocato lungamente agli scacchi. A Bikanir ho professato l'astrologia, e così in Boemia. Nel 1638 mi trovai a Kolozsvár e poi a Leipzig. Ad Aberdeen, nel 1714, mi sottoscrissi ai sei volumi dell'Iliade di Pope; so che li lessi con diletto. Intorno al 1729 discussi l'origine di quel poema con un professore di retorica, chiamato, credo, Giam-

battista; le sue ragioni mi parvero inconfutabili. Il quattro ottobre del 1921, il Patna, che mi portava a Bombay, dovette gettar l'ancora in un porto della costa eritrea. Scesi a terra; ricordai altre mattine, antichissime, trascorse anch'esse di fronte al Mar Rosso quand'ero tribuno di Roma e la febbre, la magia e l'inazione consumavano i soldati. Alla periferia della città vidi un corso d'acqua limpida; ne bevvi, spinto dall'abitudine. Mentre risalivo la riva, un albero spinoso mi lacerò il dorso della mano. L'insolito dolore mi parve acutissimo. Incredulo, silenzioso e felice, contemplai il prezioso formarsi d'una lenta goccia di sangue. Sono di nuovo mortale, mi ripetei, sono di nuovo simile a tutti gli uomini. Quella notte dormii fino all'alba.

(4) Tratto da: Finzioni - Il miracolo segreto (1944)

The story is well known of the monk who, going out into the wood to meditate, was detained there by the song of a bird for three hundred years, which to his consciousness passed as only one hour  
Newmann, A grammar of assent, nota III.

La notte del 14 marzo 1939, in un appartamento della Zeltnergasse di Praga, Jaromir Hladik, autore dell'inconclusa tragedia I nemici, di una Vendicazione dell'eternità e di un esame delle indirette fonti ebraiche di Jacob Boehme sognò una lunga partita a scacchi. Non la disputavano due persone, ma due famiglie illustri; la partita era cominciata molti secoli prima; nessuno ricordava quale fosse la posta, ma si mormorava che fosse enorme e forse infinita; i pezzi e la scacchiera stavano in una torre segreta; Jaromir (nel sogno) era il primogenito d'una delle famiglie ostili; agli orologi suonava l'ora d'una mossa che non poteva più essere ritardata; il sognatore correva per le sabbie d'un deserto piovoso e non riusciva a ricordare le figure né le leggi del gioco degli scacchi. Qui si svegliò. Cessò il fracasso della pioggia e dei terribili orologi. Un rumore ritmico e unanime, intramezzato da qualche voce di comando, saliva dalla Zeltnergasse. Era l'alba; le blindate avanguardie del Terzo Reich entravano a Praga.

(5) Tratto da: L'Aleph - Emma Zunz (1952)

Tratto da: L'Aleph - Lo Zhair (1952)

Svoltai; l'angolo oscuro m'indicò, da lontano, che la mesquita era chiusa. In via Belgrano presi un tassi; insonne, invasato, quasi felice, pensai che nulla è meno materiale del denaro, giacchè qualsiasi moneta (una moneta da venti centesimi, ad esempio) è, a rigore, un repertorio di futuri possibili. Il denaro

è un ente astratto, ripetei, è tempo futuro. Può essere un pomeriggio in campagna, può essere musica di Brahms, può essere carte geografiche, può essere giuoco di scacchi, può essere caffè, pu essere le parole di Epitteto, che insegnano il disprezzo dell'oro; è un Proteo più versatile di quello dell'isola Pharos. E' tempo imprevedibile, tempo di Bergson, non tempo rigido dell'Isiam o del Portico. I deterministi negano che ci sia al mondo un solo fatto possibile, id est un fatto che sia potuto accadere; una moneta simboleggia il libero arbitrio. (Non sospettavo che tali pensieri erano nient'altro che un artificio contro lo Zahir e una prima manifestazione del suo demoniaco influsso.) M'addormentai dopo un tenace cavillare, ma sognai d'essere le monete custodite da un grifone.

Tratto da: La cifra (1981)

I giusti

Un uomo che coltiva il suo giardino, come voleva Voltaire.

Chi è contento che sulla terra esista la musica.

Chi scopre con piacere una etimologia.

Due impiegati che in un caffè del Sud giocano in silenzio agli scacchi.

Il ceramista che premedita un colore e una forma.

Il tipografo che compone bene questa pagina che forse non gli piace.

Una donna e un uomo che leggono le terzine finali di un certo canto.

Chi accarezza un animale addormentato.

Chi giustifica o vuole giustificare un male che gli hanno fatto.

Chi è contento che sulla terra ci sia Stevenson.

Chi preferisce che abbiano ragione gli altri.

Tali persone, che si ignorano, stanno salvando il mondo.

Jorge Luis Borges

(dal libro "La cifra")

Tratto da: Elogio dell'ombra (1969)

Le cose

Le monete, il bastone, il portachiavi, la pronta serratura, i tardi appunti che non potranno leggere i miei scarsi giorni, le carte da giuoco e gli scacchi, un libro e tra le pagine appassita la viola, monumento d'una sera di certo inobliabile e obliata, il rosso specchio a occidente in cui arde illusoria un'aurora. Quante cose, atlanti, lime, soglie, coppe, chiodi, ci servono come taciti schiavi, senza sguardo, stranamente segrete! Dureranno più in là del nostro oblio; non sapran mai che ce ne siamo andati

Tratto da: L'altro, lo stesso - Un'altra poesia dei doni (1964)

Ringraziare voglio il divino

labirinto degli effetti e delle cause

per la diversità delle creature

che compongono questo singolare universo,

per la ragione, che non cesserà di sognare

un qualche disegno del labirinto,

per il viso di Elena e la perseveranza di Ulisse,

per l'amore, che ci fa vedere gli altri

come li vede la divinità,

per il saldo diamante e l'acqua sciolta,

per l'algebra, palazzo dai precisi cristalli,

per le mistiche monete di Angelus Silesius,

che forse decifrò l'universo,

per lo splendore del fuoco

che nessun essere umano può guardare senza uno stupore antico,

per il mogano, il cedro e il sandalo,

per il pane e il sale,

per il mistero della rosa

che prodiga colore e non lo vede,

per certe vigilie e giornate del 1955,

per i duri mandriani che nella pianura

aizzano le bestie e l'alba,

per il mattino a Montevideo,

per l'arte dell'amicizia,

per l'ultima giornata di Socrate,

per le parole che in un crepuscolo furono dette da una croce all'altra,

per quel sogno dell'Islam che abbracciò

mille notti e una notte,

per quell'altro sogno dell'inferno,

della torre del fuoco che purifica,

e delle sfere gloriose,

per Swedenborg,

che conversava con gli angeli per le strade di

Londra,

per i fiumi segreti e immemorabili

che convergono in me,

per la lingua che, secoli fa, parlai nella

Northumbria,

per la spada e l'arpa dei sassoni,

per il mare, che è un deserto risplendente

e una cifra di cose che non sappiamo,

per la musica verbale dell'Inghilterra,

per la musica verbale della Germania,

per l'oro, che sfolgora nei versi,

per l'epico inverno,

per il nome di un libro che non ho letto: Gesta

Dei per Francos,

per Verlaine, innocente come gli uccelli,

per il prisma di cristallo e il peso d'ottone,

per le strisce della tigre,

per le alte torri di San Francisco e dell'isola di Manhattan,

per il mattino nel Texas,

per quel sivigliano che stese l'Epistola Morale,

e il cui nome, come egli avrebbe preferito, ignoriamo,

per Seneca e Lucano, di Cordova,

che prima dello spagnolo scrissero  
tutta la letteratura spagnola,  
per il geometrico e bizzarro gioco degli scacchi,  
per la tartaruga di Zanone e la mappa di Royce,  
per l'odore medicinale degli eucalipti,  
per il linguaggio, che può simulare la sapienza,  
per l'oblio, che annulla o modifica il passato,  
per la consuetudine,  
che ci ripete e ci conferma come uno specchio,  
per il mattino, che ci procura l'illusione di un  
principio,  
per la notte, le sue tenebre e la sua astronomia,  
per il coraggio e la felicità degli altri,  
per la patria, sentita nei gelsomini  
o in una vecchia spada,  
per Whitman e Francesco d'Assisi, che scrissero  
già questa poesia,  
per il fatto che questa poesia è inesauribile  
e si confonde con la somma delle creature  
e non arriverà mai all'ultimo verso  
e cambia secondo gli uomini,  
per Frances Haslam, che chiese perdono ai suoi  
figli  
perché moriva così lentamente,  
per i minuti che precedono il sonno,  
per il sonno e la morte,  
quei due tesori occulti,  
per gli intimi doni che non elenco,  
per la musica, misteriosa forma del tempo.

Tratto da: Finzioni - Esame dell'opera di Herbert Quain (1935)

Deploro di aver prestato a una signora, irreveribilmente, il primo che pubblicò. Ho già detto che si tratta d'un romanzo poliziesco, *The God of the Labyrinth*; posso aggiungere che l'editore lo mise in vendita negli ultimi giorni del novembre 1933. (...) A distanza di sette anni, m'è impossibile recuperare i dettagli dell'azione; ma eccone il piano generale, quale l'impovertiscono (quale lo purificano) le lacune della mia memoria. V'è un indecifrabile assassinio nelle pagine iniziali, una lenta discussione nelle intermedie, una soluzione nelle ultime. Poi, risolto ormai l'enigma, v'è un paragrafo vasto e retrospettivo che contiene questa frase: "Tutti credettero che l'incontro dei due giocatori di scacchi fosse stato casuale". Questa frase lascia capire che la soluzione è erronea. Il lettore, inquieto, rivede i capitoli sospetti e scopre un'altra soluzione, la vera. Il lettore di questo libro singolare è più perspicace del detective.

Tratto da: Altre conversazioni con Osvaldo Ferrari (1989)

Borges raccontò nel suo *Altre conversazioni* che la preoccupazione filosofica fu sua fin da bambino, quando il padre gli rivelò, con l'aiuto di una scacchiera, i paradossi di Zenone: Achille e la tartaruga,

il volo immobile della freccia, l'impossibilità del movimento. Scrive così:

"Si supponga che si tratti di una torre; prima che giunga alla casa della torre avversaria dovrà passare per quella del re. Ma prima di passare per la casa del re dovrà passare per la casa dell'alfiere e poi per quella del cavallo. Ora, se una retta è fatta di un numero infinito di punti, se qualunque linea - quella che attraversa questo tavolo o quella che va di qui alla luna - consta di un numero infinito di punti, se ne deduce che lo spazio è infinitamente divisibile e il mobile non raggiunge mai la meta, perché avrà sempre un punto intermedio da superare."

Tratto da: L'altro, Lo stesso (1964)

PROLOGO

La radice del linguaggio è irrazionale e di carattere magico. Il danese che articolava il nome di Thor o il sassone che pronunciava quello di Thunor non sapevano se quelle parole significassero il dio del tuono o lo strepito che tiene dietro al lampo. La poesia vuole tornare a quell'antica magia. Senza leggi prefissate, essa opera in modo esitante e temerario, come se camminasse nell'oscurità. Misterioso gioco di scacchi la poesia, la cui scacchiera e i cui pezzi cambiano come in un sogno e sul quale mi chinerò quando sarò morto.

Tratto da L'altro, lo stesso (1964)

Matteo, XXV, 30

Il primo ponte di Costituzione e ai miei piedi frastuoni di treni che intrecciavano labirinti di ferro.

Fumo e fischi scalavano la notte, che d'un tratto fu il Giudizio Universale. Dall'orizzonte invisibile

e dal centro del mio essere, una voce infinita disse queste cose (queste cose, non queste parole, che sono la mia povera traduzione temporale di una sola parola):

- Stelle, pane, biblioteche orientali e occidentali, carte da gioco, scacchiere, gallerie, lucernari e scantinati,

un corpo umano per vagare attraverso la terra, unghie che crescono nella notte, nella morte, ombra che scorda, concitate scacchiere che moltiplicano,

pendici della musica, la più docile fra le forme temporali,

frontiere del Brasile e dell'Uruguay, palafreni e mattine,

un peso di bronzo e un esemplare della Saga di Grettir,

algebra e fuoco, l'impeto guerresco di Junín nel tuo sangue,

giornate più gremite di Balzac, l'effluvio della madreseiva,

amore e viglie d'amore e ricordi intollerabili,

il sogno come un tesoro interrato, il munifico  
azzardo  
e la memoria, che l'uomo non ravvisa senza  
vertigine,  
tutto ciò ti fu elargito e per giunta  
il nutrimento antico degli eroi:  
la slealtà, lo sbaraglio, l'umiliazione.  
Invano ti fu elargito l'oceano,  
invano il sole, che videro gli attoniti occhi di  
Whitman:  
logorasti gli anni tuoi e ti logorarono,  
ma ancora non ha redatto il poema.



### IL "GO"

Oggi, nove settembre 1978  
ho preso in palmo di mano un piccolo disco  
dei trecento sessantuno che necessitano  
per il gioco astrologico del go,  
altro gioco di scacchi dell'Oriente.  
È più antico della più antica scrittura  
e la scacchiera è una mappa dell'universo.  
Le sue varianti nere e bianche  
esauriranno il tempo.  
In essa gli uomini possono smarrirsi  
come nell'amore e nel giorno.  
Oggi, nove settembre 1978,  
io, che sono ignorante di molte cose,  
so che ne ignoro una di più,  
e ringrazio i miei numi  
per la rivelazione di un labirinto  
che non sarà mai mio.

Tratto da: Il libro di sabbia - Utopia di un uomo  
che è stanco (1975)

"Compiuti i cent'anni, l'individuo può fare a meno dell'amore e dell'amicizia. I mali e la morte involontaria non sono più una minaccia. Coltiva qualche arte, la filosofia, la matematica, oppure gioca una solitaria partita a scacchi. Quando vuole, si uccide. Padrone della sua vita, l'uomo lo è anche della sua morte".

"E una citazione?" gli domandai.

"Certo. Ormai non ci restano altro che citazioni. La lingua è un sistema di citazioni".

"E la grande avventura del mio tempo, i viaggi nello spazio?" gli chiesi.

"Ormai sono secoli che abbiamo rinunciato a quegli spostamenti, che furono davvero ammirevoli. Non siamo mai potuti evadere da un qui e da un ora".

Con un sorriso, aggiunse:

"Inoltre, ogni viaggio è nello spazio. Andare da un pianeta all'altro è come andare da qua alla fattoria di fronte. Quando lei è entrato in questa stanza, stava compiendo un viaggio nello spazio".

"E vero" risposi. "Si parlava anche di sostanze chimiche e di specie zoologiche".

L'uomo ora mi voltava le spalle e guardava oltre i vetri. Fuori, la pianura era bianca di neve silenziosa e di luna.

Tratto da: Il parlamento, in "Il libro di sabbia" (1975)

"Quando ero giovane, mi attiravano i tramonti, le periferie e l'infelicità: adesso, le mattinate in centro e la serenità. Non gioco più a essere Amleto. Mi sono iscritto al partito conservatore e a un circolo di scacchi, che frequento di solito come spettatore, a volte distratto"

Tratto da: Letterature germaniche medioevali (1966) (con María Esther Vázquez)

Il Serpente del Mondo (Midgardorm), sepolto nel mare, circonda, mordendosi la coda, la terra, lotta con Thor, che finalmente gli dà la morte. Gli dèi lottano contro i giganti glaciali. I giganti vogliono scalare il cielo salendo dall'arcobaleno, che si rompe. Il sole si oscurò, la terra affonda nel mare, dal cielo cadono le chiare stelle. La sibilla fa un ultimo sforzo e vede la terra che risorge e gli dèi che erano tornati alla prateria, come all'inizio, e ritrovano i pezzi degli scacchi nel pascolo e parlano delle battaglie che sono state.

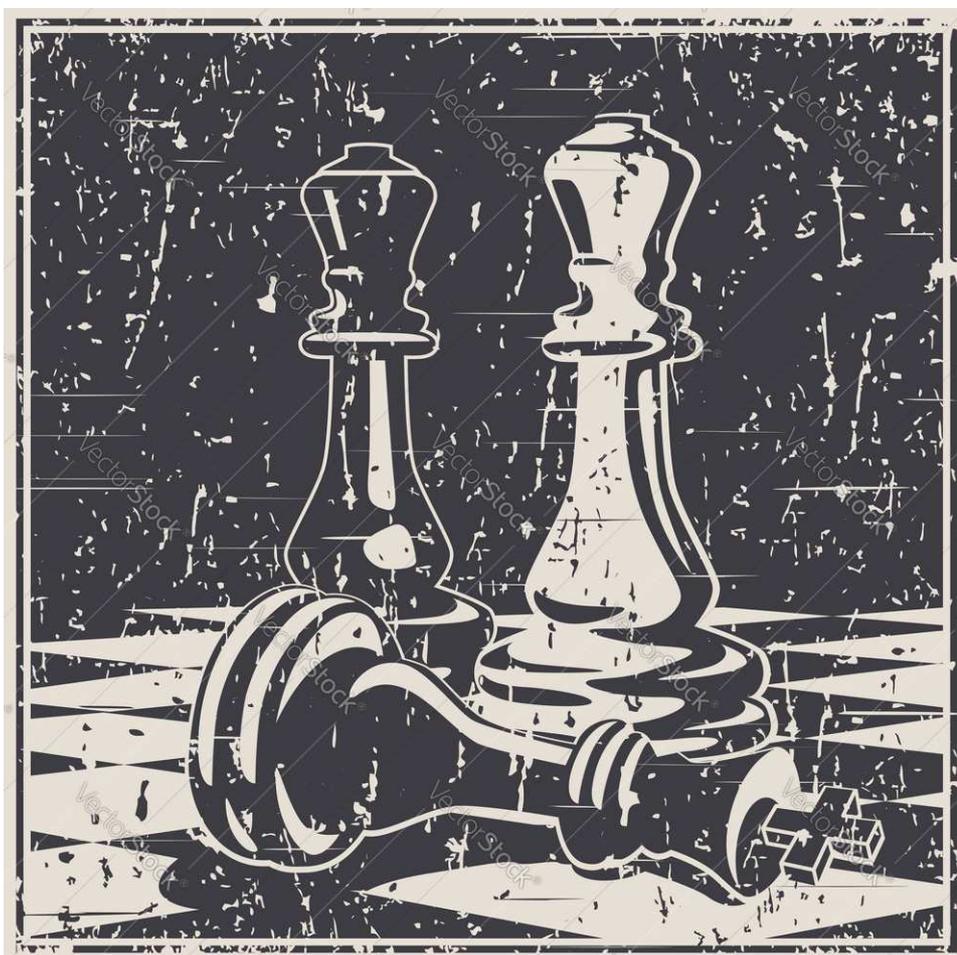
A seguito di alcuni pezzi di poesia anglosassone, Edda è essenzialmente precedente, e riscatta l'essenza della mitologia pagana appena toccata dal cristianesimo. Prova degli dei ed eroi. A differenza dei lenti elegiaci, i poeti anonimi di Edda sono veloci ed energici; frequentano la disperazione e la rabbia, ma non la malinconia. La Vóluspa o Profezia della Sibilla è una delle opere più ambiziose e felicemente compiute della letteratura. Si tratta di una cosmogonia ed è anche un'apocalisse. Un dio, Odino, interroga una

Sibilla morta, che resuscita e racconta la storia del mondo. È una scena di negromanzia o la divinazione dai morti, come l'undicesimo libro dell'Odissea. Questa splendida visione comprende le origini e le finalità; nulla si dice del presente, o del destino degli uomini. Presa dal tragico splendore delle battaglie dei giganti e degli dei, la Sibilla si dimentica dell'umanità e del suo destino. Per la prima volta si parla di Crepuscolo degli Dei e della nave, che è fatta con le unghie dei morti, e dei giganti che attraversano l'arcobaleno rompendolo e dei lupi che divorano la luna e il sole. Odino e Thor muoiono ma negli ultimi versi risorgono dalle acque della terra e gli dei ritornano nella prateria, come prima, e ritrovano i pezzi

di gioco degli scacchi e parlano delle guerre che furono. Il passaggio suggerisce una ripetizione ciclica della storia. Il concetto di un universo che opera su cicli analoghi e ascendenti è tipico della cosmogonia Indostana; il concetto di un universo che si svolge in cicli identici, in cui gli stessi individui all'infinito rinascono e si incontrano la stessa sorte era la dottrina dei pitagorici e stoici<sup>100</sup>.

<http://www.miborges.com.ar/> (cronologia della sua vita)

[http://terebeess.hu/english/haiku/borges\\_it.html](http://terebeess.hu/english/haiku/borges_it.html) (Haiku)



<sup>100</sup>Posteriore ad alcuni pezzi di poesia anglosassone, Edda è essenzialmente precedente, e riscatta l'essenza della mitologia pagana appena toccata dal cristianesimo. Prova degli dei ed eroi. A differenza dei lenti elegiaci, i poeti anonimi di Edda sono veloci ed energici; frequentano la disperazione e la rabbia, ma non la malinconia. La Vóluspa o Profezia della Sibilla è una delle opere più ambiziose e felicemente compiute della letteratura. Si tratta di una cosmogonia ed è anche un'apocalisse. Un dio, Odino, interroga una Sibilla morta, che resuscita e racconta la storia del mondo. È una scena di negromanzia o la divinazione dai morti, come l'undicesimo libro dell'Odissea. Questa splendida visione comprende le origini e le finalità; nulla si dice del presente, o del destino degli uomini. Presa dal tragico splendore delle battaglie dei giganti e degli dei, la Sibilla si dimentica dell'umanità e del suo destino. Per la prima volta si parla di Crepuscolo degli Dei e della nave, che è fatta con le unghie dei morti, e dei giganti che attraversano l'arcobaleno rompendolo e dei lupi che divorano la luna e il sole. Odino e Thor muoiono ma negli ultimi versi risorgono dalle acque della terra e gli dei ritornano nella prateria, come prima, e ritrovano i pezzi di gioco degli scacchi e parlano delle guerre che furono. Il passaggio suggerisce una ripetizione ciclica della storia. Il concetto di un universo che opera su cicli analoghi e ascendenti è tipico della cosmogonia Indostana; il concetto di un universo che si svolge in cicli identici, in cui gli stessi individui all'infinito rinascono e incontrano la stessa sorte era la dottrina dei pitagorici e degli stoici.



## Backgammon senza dadi.

a cura di Alberto Bertaglia <sup>a</sup>

<sup>a</sup>Articolo originale apparso su FdA 67.

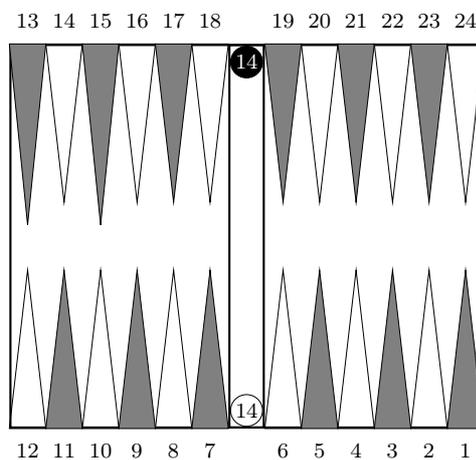
Il gioco che Alberto presenta in questo articolo mi fa tornare indietro di molti anni, quando, nel lontano 2003, iniziai a pubblicare Il fogliaccio degli astratti. Infatti sul numero 1 uno dei due giochi che presentai era Il Backgammon senza dadi. (*L. Cerrato*)

Chiamato anche **Backgammon Cavalletta** o **Backgammon Grasshopper** è una originale variante del backgammon senza dadi, inventata da *Matt Crispin*. Al contrario del backgammon classico, questa variante è di pura capacità senza l'aiuto della fortuna. Le regole sono state pubblicate per la prima volta nel libro di *J. du C. Vere Molyneux: Begin Backgammon*, pubblicato da Elliot Right Way Books nel 1984.

I giocatori durante il gioco, cercano di spostare i loro 14 pezzi intorno alla tavola da Backgammon, in senso antiorario, bloccando i pezzi dell'avversario in modo da occupare una punta (un unico pezzo su una punta non può essere catturato in questa variante, non c'è, infatti, la cattura) o con la costruzione di un "muro" (due pezzi impilati su una punta) che nessun pezzo può oltrepassare. Le mosse, in questo gioco, sono solo da quadrante a quadrante, ciascuno costituito da 6 punte (da 1 a 6, da 7 fino a 12, da 13 a 18, da 19 a 24). Il secondo pezzo su un muro ha una speciale capacità di saltare su un qualsiasi muro avversario o proprio in modo da poter atterrare in un altro quadrante (di conseguenza il nome "Grasshopper" - Cavalletta). I muri possono essere costruiti solo spostando un pezzo dal precedente quadrante che è esattamente 6 punti di distanza da una punta che ha un pezzo unico. Una volta che i giocatori hanno trasportato i propri pezzi nel 4° quadrante (punte da 19 a 24), devono costruire muri su questo quadrante. Questi muri (due pezzi in pila) possono essere portati fuori dal tavoliere come una sola unità (un unico pezzo). Il vincitore è il primo giocatore che riesce a portare fuori due muri, ma non necessariamente in due giri consecutivi.

*Posizione di partenza.*

Ciascun giocatore inizia con 14 pedine nella posizione Corsa (sul bar). (I principianti possono preferire meno pedine nelle loro prime partite, ma ogni giocatore deve iniziare con un numero pari). Non sono utilizzati i dadi in questo gioco.



*Movimenti delle pedine*

Quando la partita inizia il giocatore bianco pone sul tavoliere una pedina bianca sul primo quadrante (quello con le punte da 1 a 6). Il giocatore nero farà la stessa cosa ponendo una pedina nera su una punta vuota dello stesso quadrante.

Dopo che le prime mosse sono fatte, il giocatore di turno può decidere se far entrare un'altra pedina sul primo quadrante 1-6 o se muovere una pedina già presente nel tavoliere.

Quest'ultima mossa consiste nel prendere una qualsiasi pedina del tavoliere (tranne che non sia po-

sizionata nell'ultimo quadrante, contrassegnato dai numeri 19-24) e metterla in una qualsiasi punta vuota del quadrante successivo. Per esempio, è permesso prendere una pedina dalla punta 3 (quadrante A) e posizionarla in un qualsiasi spazio vuoto del quadrante B (quello con i numeri da 7 a 12).

Il muro è formato da 2 pedine dello stesso colore nella stessa punta. Si può formare un muro quando ci sono 2 pedine distanti esattamente sei spazi tra di loro, portando quella dietro in cima a quella davanti.

Quando il muro è costruito nessuna pedina di alcun colore può passare il muro. Tuttavia, la pedina superiore del muro ha una caratteristica che le singole pedine non hanno: può saltare di tutte le punte che vuole, anche in presenza di altri muri, purché termini su una punta vuota o su una pedina dello stesso colore che sia distante 6 punte esatte e formare così un altro muro. Se un giocatore non può effettuare mosse a causa dei muri o perché non ci sono punte vuote dove piazzare le pedine sarà costretto a *passare* ed il suo avversario continuerà la partita come nel Backgammon classico.

#### *Quando finisce la partita*

Quando una pedina raggiunge l'ultimo quadrante 19-24 non si può più muovere fino a quando una seconda pedina dello stesso colore non si unisce a questa per formare un muro. A quel punto il muro potrà uscire dal tavoliere. Il giocatore che fa uscire un mu-

ro totalizza 1 punto. Se ci riesce un'altra volta vince la partita.

Backgammon Grasshopper dà una probabilità uguale a entrambi i giocatori. Pedine veloci e isolate che corrono al quadrante finale non sono efficaci. Si deve avanzare cautamente in piccoli o grandi gruppi. L'idea è quella di costruire una linea di rifornimento occupando gli stessi numeri su parecchi punti consecutivi.

Non si possono costruire muri nel primo quadrante dove entrano le pedine, ma si può tagliare la linea di rifornimento dell'avversario occupando il punto che permetterebbe la costruzione di un muro avversario. Il giocatore con le migliori linee di rifornimento di solito vince.

#### Risorse Internet:

- <http://www.bkgm.com/variants/Grasshopper.html>
- <https://boardgamegeek.com>
- <http://wings.rachunek.com/it/GameRules?tp=96>

#### Server online

<https://brainking.com/it/DefineOpponent?tp=96>

#### Riferimenti:

- Begin Backgammon, J. du. C. Vere Molyneux - 1997 (1984); Elliot Right Way Books





## Archimede, il genio, la leggenda e ... un pò di Shogi!

a cura di Alberto Bertaggia <sup>a</sup>

<sup>a</sup>Articolo originale apparso su FdA 69.

### Un pò di storia.

La leggenda vuole che nel 216 a.C., durante la seconda guerra punica (218 a.C. - 201 a.C.), dopo la morte di Gerone, tiranno della città di Siracusa, dopo aver rotto l'alleanza con Roma, la città fu attaccata dall'esercito guidato dal console Marcello. La disparità delle forze in campo era piuttosto evidente, eppure Siracusa riuscì a difendersi dai continui tentativi di conquista da parte di Roma.

Fu soprattutto grazie all'intervento di Archimede, chiamato ad aiutare i suoi concittadini nella difesa della città, che Siracusa riuscì nell'impresa. Al tempo dell'invasione romana, la città era attrezzata per potere sostenere un assedio via terra e via mare. Torri, catapulte e bracci meccanici, mai usati in precedenza, furono alleati preziosi per Siracusa, e questo grazie alla sapiente guida di Archimede.

Proprio in quel frangente Archimede avrebbe usato anche degli specchi per raccogliere e concentrare i raggi solari: puntati contro le quinqueremi di legno romane, i raggi riflessi ne provocarono l'incendio, distruggendo la flotta di Marcello tenendo per ben tre anni in scacco la sua armata. Nel 212 a.C. però, dopo un lungo assedio, il console ebbe la meglio sui siracusani.

Fra le tante invenzioni, proprio quella degli "Specchi Ustori" è sicuramente l'invenzione che più ha colpito la fantasia popolare. Sebbene gli storici non riportano cronache ufficiali di questo fatto, ma solamente che le navi romane furono distrutte da Archimede per mezzo del fuoco, ci è stato tramandato negli anni con successive modificazioni e l'immaginario collettivo si è alimentato di questa vicenda in un crescendo che continua ancora oggi.

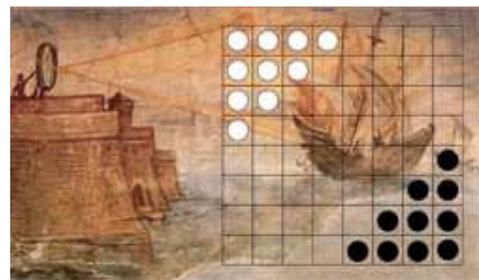
E' però solo nel Medioevo bizantino che si afferma la versione secondo la quale Archimede - che come ricorda anche Apuleio scrisse un testo sulla proprietà degli specchi - avrebbe progettato enormi specchi esagonali che, posti sulle mura di Siracusa e regolati con delle funi e pulegge, avrebbero riflesso la luce solare contro le imbarcazioni romane, incendiandole.

### ... e adesso il gioco.

Archimede è un gioco da tavolo inventato da Scott Marley presentato in una prima versione sulla rivista "Games & Puzzles", nel numero 41 del 1975, in un articolo di John Humpries, che lo descrive come "un gioco astratto presentato da Scott Marley". Il gioco è, già dal nome, chiaramente ispirato alla leggenda degli specchi ustori di Archimede.

Le similitudini però non si limitano al solo nome, come già detto, o al fatto che i pezzi di gioco rappresentino delle navi, ma è il metodo di cattura che più ricorda la leggenda. Lo stesso Scott Marley infatti, in G&P cita gli specchi di Archimede: "Questo gioco utilizza il principio di messa a fuoco dei raggi solari per catturare i pezzi dell'avversario".

Secondo il regolamento infatti un pezzo 'controlla' un altro pezzo nemico se si trova sulla stessa linea ortogonale o diagonale senza altri pezzi interposti tra di loro. Quando un pezzo è sotto controllo da tre o più pezzi avversari, si dice che sia "vulnerabile" e può quindi essere catturato.



È evidente che questi tre pezzi rappresentano gli specchi ustori e che la cattura riporta alla "concentrazione" di più raggi solari su un unico pezzo, il qua-

le viene distrutto, o meglio *bruciato*, come le navi romane.

Archimedes viene giocato su una scacchiera 8x8, ma non necessita di caselle di colore alternato, con venti pedine bicolori (dieci per ogni giocatore) come quelle utilizzate nel Reversi (un lato di colore bianco e l'altro di colore nero), disposte negli angoli come mostrato in figura 1.

I pezzi possono essere mossi in una casella libera lungo una linea ortogonale o diagonale, a qualunque distanza dalla casella di partenza, ma non è permesso saltare altri pezzi (in altre parole, come una regina negli scacchi).

Il turno di gioco, che si alterna fra i due giocatori, consiste di tre parti:

- catturare eventuali pezzi "vulnerabili";
- spostare un pezzo o giocarne uno dalla "riserva";
- effettuare ulteriori altre catture resesi legali.

I pezzi catturati vengono rimossi dal tabellone e entrano a far parte della "riserva" del giocatore che li ha catturati. Durante il proprio turno, invece di spostare un pezzo già sul tabellone, un giocatore può introdurre un pezzo dalla propria riserva. Questo è fatto girandolo in modo che il suo colore sia rivolto verso l'alto, e depositandolo su una qualsiasi casella libera sul tavoliere. Non vi ricorda gli Shogi!

Lo scopo del gioco è quello di catturare tutti i pezzi dell'avversario.

Archimedes è fondamentalmente un gioco semplice, anche se offre notevoli opportunità di impiegare tattiche interessanti. Come Mr. Marley dice: "Una volta sviluppato un certo feeling con il gioco, saprai quali sono le mosse buone. E sapere quali sono le mosse migliori ti renderà un esperto".

Una seconda versione, rivista e corretta, è stata presentata da Scott Marley e Philip Cohen nel luglio 1988 sulla rivista "GAMES Magazine"

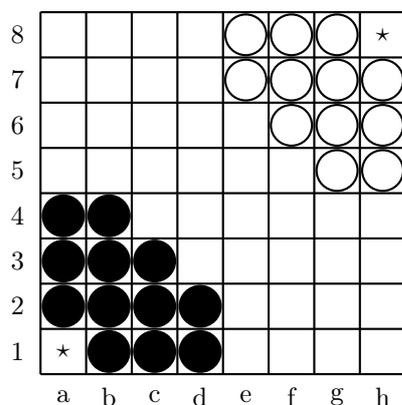


Fig. 2- Disposizione iniziale versione definitiva

Anche se ad un primo sguardo queste due versioni mantengono molte similitudini di base, le modifiche apportate al regolamento della seconda versione, determinano un gioco completamente diverso.

Una prima, e più evidente modifica, è lo scopo del gioco: mentre nella prima versione si otteneva la

vittoria catturando tutti i pezzi avversari, nella seconda versione la vittoria si ottiene occupando, con un proprio pezzo, il porto avversario. Chiaramente questa modifica stravolge completamente la strategia del gioco, rendendolo non più una semplice battaglia fra pezzi avversari, ma una più strategica lotta, fatta di attacchi e blocchi ai pezzi avversari, tesa a "conquistare" il porto nemico.

Una seconda modifica che ha sostanzialmente rivoluzionato il gioco, riguarda la rimessa in gioco dei pezzi catturati. Nella prima versione, come nello Shogi o nel Reversi, i pezzi cambiavano di colore e venivano "arruolati", diciamo così, fra le forze del giocatore catturante. Nella versione più recente invece i pezzi vengono sempre rimessi in gioco, però fra i pezzi del giocatore dello stesso colore, invece di procedere con una mossa normale, mantenendo un equilibrio fra le forze dei due giocatori. Cosa che invece veniva fortemente sbilanciata con la cattura dei pezzi nella versione del 1975.

Altre differenze sono il numero dei pezzi, 10 nella versione del 1975, aumentati a 12 invece nella versione del 1988, e la presenza del Porto (la casella d'angolo di ogni giocatore nella parte sinistra del tabellone).

### Regolamento versione definitiva

*Scopo del gioco* è occupare con una propria nave il porto avversario, senza che l'avversario al successivo turno sia in grado di catturarla. (Se l'avversario può distruggerla, il gioco continua.)

La *prima mossa* tocca al nero, poi i giocatori si alternano alla mossa, muovendo i propri pezzi.

Ogni mossa si compone di due parti: muovere un pezzo e (se possibile) distruggere le navi nemiche.

I *pezzi* (o *navi*) *si muovono* come la regina negli scacchi, di un numero qualsiasi di caselle libere e in qualsiasi direzione.

Regola base: Una nave non può mai entrare nel suo porto durante una normale mossa.

Due navi avversarie si "attaccano" a vicenda, se sono una di fronte all'altra lungo una linea retta senza altre navi tra loro (in modo che ognuna possa spostarsi sulla casella dell'altra). Una nave che si trova sotto attacco da tre o più navi nemiche è "vulnerabile". Alla fine della propria mossa, è necessario distruggere (affondare o meglio "bruciare") tutte le navi nemiche vulnerabili rimuovendole dalla scacchiera. Sono quindi permesse catture multiple.

Si possono distruggere le navi nemiche solo dopo la propria mossa. A volte, se una nave nemica è vulnerabile all'inizio del proprio turno, la mossa in quel turno la renderà non più vulnerabile. Quando questo accade, non si può distruggere la nave.

Se la distruzione di una nave rende vulnerabile un'altra nave che non era vulnerabile prima, entrambe le navi devono essere distrutte. Ovvero se le vostre navi bruciando una nave avversaria espongono un'altra nave nemica al fuoco di tre vostre navi, allora bruciate anche quella e la catturate.

**Costruzioni navali:** Una nave affondata può rientrare in gioco dal suo porto, in un qualsiasi turno successivo. Una volta posizionata sul porto, in virtù della regola base, però, deve essere subito mossa ed il turno finisce e non potete muovere altre navi. Quindi il porto deve avere almeno una uscita libera (casella libera adiacente) per muovere la nave che è rientrata dopo essere stata affondata. Finchè il vostro porto avrà tutte le uscite chiuse non sarà possibile far rientrare alcuna delle vostre navi catturate in precedenza. Ricordiamo che una nave non può mai entrare nel suo porto quando è già in gioco!

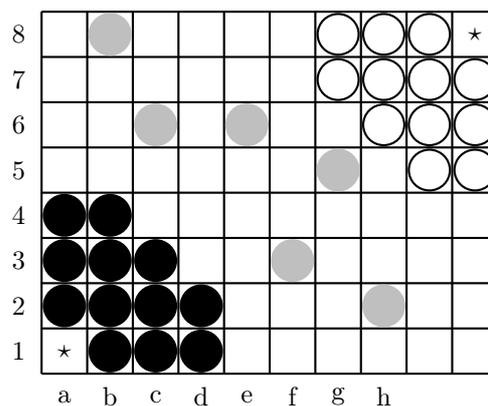
Il porto nero è A1, quello bianco H8.

Disposizione iniziale nero: A-2-3-4; B1-2-3-4; C1-2-3; D1-2

Disposizione iniziale bianco: H7-6-5; G8-7-6-5; F8-7-6; E8-7

### Varianti

Una variante, giocata su tavoliere 8x10, è stata presentata su BoardGameGeek. La maggiore dimensione del tavoliere serve a tenere le navi più distanti, in modo da avere una diversa strategia dal gioco standard. Oltre a questo, ogni giocatore dispone di due o tre isole, da piazzare sul tavoliere, per bloccare la "linea di vista" delle navi avversarie. Si gioca con le regole standard.



### Riferimenti bibliografici e internet:

<http://altagradazione.blogspot.it/2009/11/archimede-un-gioco-da-tavolo.html>

<http://boardgamegeek.com/boardgame/18698/archimedes>

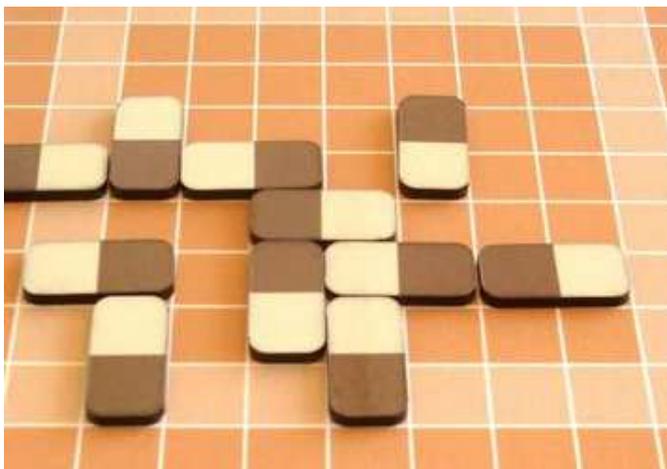
<http://rudimatematici-lescienze.blogautore.espresso.repubblica.it/2009/06/20/archimede/>

<http://www.di.fc.ul.pt/~jpn/gv/archimedes.htm>

### Server on line.

<http://superdupergames.org/gameinfo.html?game=archimede>





## LudiCUS

a cura di Alberto Bertaggia <sup>a</sup>

<sup>a</sup>Articolo originale apparso su FdA 59.

Non ricordo con precisione quando ho iniziato ad interessarmi dei giochi, né quando ho acquistato il mio primo libro o quando ho fatto la mia prima partita ad un gioco astratto.

Pensandoci però, posso dire con certezza che mi sembra di avere avuto un interesse enorme per i giochi, per le origini e la loro storia, fin da sempre, almeno da prima che diventassi adolescente e iniziai a fare giochi più “seri”. Forse è stato il libro di Dossena sui giochi da tavolo (uno dei miei primi libri acquistati), o forse ancora prima facendo qualche partita a scacchi o dama. Una di quelle partite in famiglia, con quelle scacchiere fatte di legno che si aprivano, e dentro quei bruttissimi pezzi simil Staunton in plastica di infima qualità e con sul retro il tabellone per il filetto.

Comunque sia stato il mio interesse è sempre cresciuto e al primo libro se ne sono aggiunti moltissimi altri insieme ad articoli, riviste e ritagli di giornale e tavolieri naturalmente.

Abitando, tutt’ora, in un piccolo paesino di provincia, sono stato costretto a cimentarmi nell’autocostruzione di alcuni giochi non avendo la possibilità, né materiale né economica, di reperirli in qualche negozio (e a quei tempi non esisteva ancora Amazon!). E così mi sono autocostruito un Mancala, un Backgammon, un Mah-Jong (o Mahjong) e un Goban. E pure degli Scacchi, anche se non mi piacevano molto (il gioco naturalmente, non il risultato). A parte il piacere nel vedere i risultati dei propri sforzi, utilizzavo questi giochi per coinvolgere gli amici in qualche sporadica partita (anche se quasi nessuno voleva giocare), cercando di interessarli a sempre nuovi giochi.

Così, di pari passo con il mio interesse, si accresceva il mio desiderio di divulgare il gioco come momento di aggregazione e di crescita culturale. Ho infatti sempre pensato, come diceva il grandissimo Dossena, che giocare fosse un po’ come conoscere altri mondi

e altri popoli e così, giocando a Mancala o cercando notizie sulle sue origini, scoprivo sperduti villaggi africani o emulavo lo spirito dei Samurai giocando a Go.

Da qui ho pensato che poteva essere un buon metodo, per coinvolgere i ragazzi, organizzare un torneo, inserendo quindi la variabile della gara e lo stimolo per la vittoria (e di un piccolo premio), cercando di emulare le MSO, quelle vere (naturalmente in misura molto ridotta e con obiettivi molto più umili).

E così è nato *LudiCUS!* 1° Olimpiade della mente (LudiCUS da Centro Unione Sportiva, circolo di cui sono stato consigliere per oltre 15 anni, con lo scopo di aggregare i ragazzi e avvicinarli, attraverso lo sport e la fruizione di spazi gratuiti, a una realtà sana e di rispetto per gli altri).

La scelta dei giochi è ricaduta su quelli che presentavano regole semplici, per non costringere i giocatori alla memorizzazione di mosse e regolamenti troppo astrusi, e che avessero una durata media sui 10-15 minuti, così da avere la possibilità di presentare più giochi per la classifica finale. Altra caratteristica di cui abbiamo dovuto tener conto è stata la possibilità di realizzare i giochi nella versione “carta e matita”, non disponendo di tutti i tavolieri necessari per effettuare più partite contemporaneamente.

Alla fine la scelta è ricaduta sui seguenti giochi:

- Atari-Go;
- Chomp;
- Cram 5x5;
- Forza 4;
- Gomoku;

- Hex;
- Notakto;
- Punti e linee;
- Ultimate Tic Tac Toe;
- Tactix;
- Taiji.

E questi, avendone una sola copia, li abbiamo utilizzati come alternativa ai giochi del torneo per diversificare le sfide (anche questi naturalmente autocostruiti).

- Hive;
- Quarto!;
- Dobutsu Shogi;
- Paroliere

Abbiamo anche portato in visione, per chi avesse voluto imparare, giochi un po' più "difficili" come gli Scacchi, il Bao, il Go, il Mah-Jong.

Alla fine come è andata? Bene! Bene perché c'è stato interesse per i giochi e perché chi ha partecipato si è divertito, anche se non tutto ha funzionato alla perfezione (i miei sorteggi per i turni erano completamente sballati, il regolamento andrà rivisto, alcuni giochi non sono stati compresi), costringendoci a improvvisare sul campo, ma comunque siamo soddisfatti.

Nonostante una non grande affluenza di giocatori e dopo un primo momento di diffidenza, si è quasi subito instaurato un clima di leggerezza e forse di più familiarità fra tutti i partecipanti, anche fra quelli che non si conoscevano, così che si è giocato con una sana e divertente competitività! Alcuni giochi hanno suscitato un grande interesse (Quarto!, Hex), altri si sono dimostrati molto più impegnativi e ricchi di sorprese di quello che sembravano (Chomp), e altri non sono stati proprio capiti (almeno non da tutti i giocatori). O forse non siamo stati capaci noi di spiegarli (una partita di Gomoku è finita dopo 9 mosse!!!).

Come dice *Andrea Ligabue*, ludologo, giornalista e consulente ludico;

"I giochi da tavolo stimolano e allenano requisiti e competenze fondamentali per un migliore apprendimento nel corso della scuola. Divertendosi migliorano le capacità logico-matematiche, linguistiche e di risoluzione dei problemi. In più, quasi tutti i giochi da tavolo affinano i riflessi, l'intuizione e l'abitudine alla concentrazione".

Il gioco infine può, quando tratta argomenti specifici, sviluppare curiosità, interesse, voglia di approfondire anche argomenti specifici come la storia, le scienze, la geografia, l'attualità, la tecnologia.

In più, e questo è il nostro pensiero, avvalorato da questa piccola esperienza, può servire a divertirci e a socializzare, ad aggregare gli individui in netta contrapposizione con quello che invece succede con i videogiochi.



Quindi alla fine siamo soddisfatti, sia per la riuscita perché comunque un piccolo seme di curiosità per i giochi è stato seminato (ho visto alcuni ragazzi, e ragazze!!, che si cimentavano a Dama o a Scacchi), e perché, non meno importante, ho battuto il mio amico Giorgio in una sfida estemporanea di "Paroliere"! (ma questa è un'altra storia!).

Quale conclusione possiamo quindi trarre da questa prima esperienza? Che i giochi di tavolo, anche se per la maggior parte sconosciuti e relegati a una ristretta cerchia di persone, come prima è stato accennato, hanno comunque un fascino intrinseco che può servire, se presentati in prima istanza come momento di gioco, a scopi ben più profondi del più visibile scopo ludico: per lo sviluppo della personalità, per l'allenamento della sfera cognitiva, lo sviluppo del comportamento etico e il rispetto delle regole, lo sviluppo sociale e relazionale.

Non voglio dire che questo era il nostro scopo, me ne guardo bene, non avendo le competenze specifiche e la preparazione di un insegnante o di un ludologo, ma voglio avere la presunzione di credere che qualche effetto positivo lo abbiamo avuto. Qualcosa di piccolo sicuramente, ma qualcosa.

**Il fogliaccio degli astratti** è in continua crescita, per migliorarlo ancora di più la redazione ha bisogno di nuove forze, se vuoi far parte di questo grande progetto contattate la redazione, stiamo cercando volontari.

- Autori ludici per gli articoli.
- Esperti per approfondire determinati argomenti ludici.
- Per informare la redazione delle ultime novità, giochi interessanti, argomenti da approfondire. . .
- Per revisionare le bozze degli articoli.
- Esperti in Latex per migliorare l'impaginazione della rivista.

Responsabile della rivista, *Luca Cerrato*.

Revisore della rivista, *Luca Cerrato*.

Elenco degli autori, in ordine sparso, che hanno contribuito alla crescita de *Il Fogliaccio degli Astratti*.

<b>Autore</b>	<b>Numero</b>	<b>Autore</b>	<b>Numero</b>
S. Sorrentino	6	C. Zingrillo	28
F. Germanà	37	F. Millela	37
G. Baggio	dal 38 al 61, 63, 65, 67, 71	S. Loretoni	43
M. Martelli	44, 45, 46, 47, 48, 61, 67	G. Buccoliero	45, 55, 56, 57
A. Bertaggia	46, 47, 48, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61, dal 65 al 72	G. Sartoretti	47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 61, 62, 67, 68, 71
J. Morales	48	M. Pinard	48, 49, 50, 51, 52, 56, 57, 58
N. Vessella	48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 61, 63	N. Castellini	51, 52, 53, 54, 55, 57, 58, 61
L. Borgesa	52	R. Saranga	54, 72
R. Cassano	54, 55, 72	J. Musse Jama	54
M. Foschi	55	G. Galimberti	55, 56, 58, 59, 61
P. Canettieri	56, 57, 58, 59, 61, 62, 66	F. Pinco11 Pallino	56
Archeonauta	56	G. Lumini	56
A. Barra	56, 57, 58, 59, 61, 63	M. Manzini	57, 58
N. Farina	57, 58	L. Caviola	57, 58, 61, 63, 64, 70
G. Mascherpa	58	A. Penna	58, 65
M.A. Donadoni	59	C. Pavese	59, 61
P. Formusa	59, 63, 67	E. Perres	61
G. Pili	61	A. Napoli Costa	61, 62, 63
T. Bettin	61	L. Poiana	61
A. Angiolino	63	M. Zannin	63
D. Ferri	64	A. Menoncin	64
A. di Mattei	64	P. Gorini	65
A. Romeo	65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72	G. Polverari	65
L. Maschera	66	S. Tramacere	66
Oli	66	F. Macaluso	67, 69
A. Chia	69	M. Boschiero	69
F. Salerno	70	F. Reale	72
K. Handcomb	72	A. Emiliozzi	72, 73

Rivista scaricabile gratuitamente dal sito <http://www.tavolando.net>

Per contattare la redazione scrivete a:

[ilfogliaccio@tavolando.net](mailto:ilfogliaccio@tavolando.net)

I copyright di immagini, nomi, loghi, regolamenti e marchi utilizzati all'interno della rivista sono di proprietà dei rispettivi proprietari ed il loro uso non intende infrangere alcun diritto dei detentori.

I nuovi numeri de **Il fogliaccio degli astratti**

stanno prendendo forma.

Il prossimo numero sarà dedicato ai siti dove si possono giocare i giochi astratti.

Quali sono i vostri siti preferiti di gioco?

Scrivete le vostre idee a [ilfogliaccio@tavolando.net](mailto:ilfogliaccio@tavolando.net)

