

# IL GIOCO NEL MEDIOEVO

di Francesco Lepore

La società medievale era animata dall'amore per il gioco e per la festa e non si perdeva occasione per organizzare e creare momenti di divertimento. Lo svago per gli adulti era in genere rappresentato dalle feste durante le quali si poteva assistere al Torneo, scontro fra due cavalieri, o alle "Battaglie", scontri con armi finte fra gruppi di paesani. Ma tra i giochi per adulti più diffusi nelle città italiane, tra XIII e XIV secolo, c'erano i giochi da tavolo che verranno in questo breve articolo trattati e descritti nelle loro regole principali.

Nelle città italiane veniva praticata un'ampia varietà di giochi, spesso d'azzardo, con i dadi o con altri oggetti adoperati come pedine; a tali giochi si aggiunsero, solo in seguito, i giochi con le carte<sup>1</sup>. Questi giochi appartenevano tutti alla categoria della pura fortuna, ovvero alla categoria dei giochi proibiti dagli statuti comunali.

Il gioco d'azzardo era praticato dappertutto: sotto le logge e i portici, ai crocevia delle strade e soprattutto nelle piazze dove si svolgevano i mercati. Questi luoghi erano veri e propri punti nevralgici dell'attività ludica poiché nelle case private, nelle botteghe e nei luoghi semichiusi, era proibito giocare.

I severi controlli da parte delle istituzioni civili e la riprovazione degli ecclesiastici, specie a partire dal 1300, traevano origine da vari fattori: giocare provocava spesso grosse perdite da parte anche dei meno abbienti e numerosi sono i casi documentati di completa rovina con perdita di denaro e beni. La perdita dava origine anche a sfoghi rabbiosi e liti fra i giocatori che inveivano e bestemmiavano. All'epoca era diffusa l'idea che la bestemmia non solo provocasse l'ira di Dio su chi la pronunciava, ma ricadeva anche sulla comunità a cui l'individuo apparteneva.

A tale proposito le autorità religiose<sup>2</sup> pubblicarono precise indicazioni sui peccati originati dal gioco d'azzardo: avarizia, furto, usura, menzogna, blasfemia, corruzione del prossimo, scandalo, disprezzo dei divieti della Chiesa e ozio.

L'opera di questi predicatori portò, nel XV secolo, ai "roghi delle vanità" dove insieme a belletti, nastri e libri proibiti, vennero arsi nelle piazze anche Scacchiere, tavolieri e dadi. L'artefice principale, il fautore della lotta contro il gioco d'azzardo, fu Bernardino da Siena: egli considerava il gioco d'azzardo come un furto continuo ai danni del prossimo, un'appropriazione indebita di denaro, guadagnato sfruttando il tempo di Dio e senza lavorare. Tutto ciò che riguardava il gioco di fortuna venne così considerato nemico delle attività cristiane.

Nonostante i divieti la pratica del gioco d'azzardo era diffusissima; non esisteva strato sociale che non esercitasse tale attività ludica: garzoni, operai, commercianti, principi, re, monaci, frati, donne e soldati. Di fronte a tale diffusione anche le autorità dell'epoca dovettero "arrendersi" effettuando blandi controlli e mantenendo una certa rigidità solo nel caso in cui il gioco venisse praticato in luoghi severamente proibiti.

---

<sup>1</sup> Lo sviluppo dei giochi con le carte si ebbe soprattutto nel corso del 1400, grazie alla nascita dell'arte della stampa ma si hanno notizie fin dal XIV secolo. Le carte furono portate in Italia dalle popolazioni arabe, conosciute con il nome di "naib"; furono utilizzate anche come strumento didattico grazie alle figure rappresentate su di esse.

<sup>2</sup> HENRICO DE SEGUGIO, *Summa aurea*, Venetis 1574.

Una soluzione che si sviluppò dal 1300 circa fu quella di regolare e delimitare il gioco, specie quello d'azzardo, per quanto riguarda i luoghi, i tempi, le forme e i modi; si hanno esempi di rubriche comunali dove viene stabilito quando e dove possano essere tenute case da gioco temporanee. Si tratta di veri e propri "calendari" che regolavano l'attività ludica per l'intero arco dell'anno.

Il gioco d'azzardo assunse nel medioevo l'aspetto di una vera e propria "struttura" intorno alla quale ruotavano giocatori di professione<sup>3</sup>, definiti barattieri, araldi, marocchi o, più in generale, ribaldi. Tale professione "infamante" caratterizza, in un primo tempo, un individuo completamente assorbito dal gioco, al margine della società ma con il passare dei secoli i barattieri si organizzarono in vere e proprie bische, dapprima clandestine, e poi in accordo con le autorità cittadine. Ben presto la Baratteria organizzata diventa un punto di riferimento per gli altri ribaldi e per i giocatori occasionali.

I barattieri erano riuniti in *societas* con a capo un *potestas*; questa figura aveva compiti precisi, stabiliti da un contratto stipulato con il Comune, tanto che il potestà aveva vera giurisdizione nella Baratteria, con addirittura il diritto di portare armi, sedare le risse, denunciare i bestemmiatori, impedire il gioco al di fuori della Baratteria stessa, essere giudici per liti fra vincitori e perdenti. La Baratteria era caratterizzata da un'organizzazione di tipo corporativo con tanto di "gonfalone" esibito davanti al barattiere come vessillo: il gonfalone raffigurava i giocatori su fondo bianco.

La Baratteria divenne quindi un'attività importante per i Comuni dato che il dazio riscosso assumeva anche valori notevoli; nel 1287, ad Amalfi, venne pagata una somma di 45 onces per giocare a *Zara*. Di fatto nasceva il concetto di Casinò. Proprio per questo motivo il gioco d'azzardo, delimitato in tali luoghi, venne nella seconda metà del 1300 addirittura favorito dai Comuni, principalmente in due modi:

- vietando sempre di più il gioco al di fuori delle baratterie;
- legalizzando l'attività del barattiere.

I barattieri si muovevano lungo una linea di confine sottile che separava la legalità e la tolleranza dalla illegalità; spesso essi venivano segnalati e puniti (ma non troppo) dalle istituzioni con condanne spesso simboliche tese solo ad identificare socialmente i soggetti dediti a tale attività. Una sorta di primo tentativo di gioco regolamentato a livello penalistico<sup>4</sup>.

Tale regolamentazione iniziò lentamente nel secolo XII e si rivelò con chiarezza nel corso del XV secolo con l'emanazione di leggi che, accanto ai giochi illeciti, contemplavano anche giochi leciti. Era evidente per tutti che oltre al gioco vietato si sentiva la necessità anche di un gioco permesso, necessario per la società e la stessa economia del tempo.

Fra i luoghi in cui era lecito giocare ricordiamo le taverne e le osterie dove, ottenuta la cosiddetta "gabella", si poteva esercitare il diritto di far giocare gli avventori, con la garanzia, da parte degli osti, di controllare le liti e le frodi. Nata come locale coperto, destinato a scambi di merci artigianali e agricole, nel corso dei secoli la taverna assunse

---

<sup>3</sup> L. ZDEKAUER, *Il giuoco in Italia nei secoli XIII e XIV*, 1986.

<sup>4</sup> *Gioco e giustizia nell'Italia di Comune*, a cura di Gherardo Ortalli, Viella 1993.

sempre di più le caratteristiche di luogo di ristoro unito allo svago. Nelle maggiori città dell'epoca se ne trovavano di diversi tipi ma esistevano anche le taverne mobili costituite da un carro, botti di vino e qualche sgabello, con il quale l'oste si spostava da una fiera all'altra.

Le insegne, dipinte all'entrata delle taverne, generalmente erano ispirate ad animali: il Falco d'oro, il Pavone etc.; in estate le taverne potevano anche allargarsi verso l'esterno con tavoli e sedie.

Pur essendo rare le immagini che ci sono pervenute su tali luoghi, quelle note dimostrano chiaramente che lo svago principale nelle taverne era rappresentato dal gioco; grazie al vino, che scorreva a fiumi, le parole volavano "libere" e le liti legate al gioco dei dadi erano frequenti. La taverna era un piccolo microcosmo; un porto di mare per gente di ogni tipo.

## Il gioco dei dadi



Il gioco dei dadi, nelle sue varie forme, era fra i giochi più praticati nel medioevo. I dadi sono oggetti ludici di origine molto antica; in epoca romana il sostantivo *alea* indicava il dado con sei facce, in seguito la stessa parola assunse il significato di "gioco dei dadi" e successivamente definì qualsiasi gioco basato sulla fortuna. Successivamente per indicare il dado fu coniato il termine di *taxillus*: il nome deriva dalla parola *talus*, cioè l'ossetto del piede posteriore degli agnelli chiamato anche astragalo<sup>5</sup>. Gli ossetti ricavati dagli agnelli venivano utilizzati durante le festività pasquali per giocare; presso i popoli indo-germanici erano invece adoperati per interrogare il destino e riceverne il responso. I dadi potevano essere

in legno o in metallo, ma quelli più ricercati erano quelli in osso pesante poiché rotolavano meglio.

Il gioco dei dadi, praticato da tutti i ceti sociali, non era reputato adatto ad un sovrano; le miniature del libro di Alfonso X<sup>6</sup>, raffigurano solo personaggi di basso livello sociale o cavalieri denudati che giocano con i dadi.

---

<sup>5</sup> L. ZDEKAUER, *Il gioco d'azzardo nel medioevo italiano*, Firenze 1993.

<sup>6</sup> Il *Libro de los juegos* è il più importante e autorevole trattato di giochi scritto in una lingua europea; composto sotto la direzione di Alfonso X "el Sabio" che visse dal 1221 al 1284 e regnò dal 1252 al 1284, re di Castiglia e di Leon. Questo libro offre una rassegna completa di tutti i giochi da tavolo praticati in quel tempo. Oggi il libro è conservato nella biblioteca reale di Escorial a Madrid.

Di seguito, oltre alle regole generali, verranno descritti solo alcuni dei giochi con i dadi tra i quali l'*Azar* che è di sicuro il più famoso.

## Regole generali

1. i dadi devono essere tre. Si tratta di figure cubiche composte da sei facce della stessa misura;
2. in ciascuna delle sei facce devono essere posti i punti: 6, 5, 4, 3, 2, 1, in modo che si abbiano per ciascun dado 21 punti e 63 punti nei tre dadi. La disposizione dei punti sarà quella di contrapporli in modo tale che la loro somma sulle facce contrapposte sia sempre uguale a 7. Così la faccia del 6 sarà contrapposta a quella dell'1, la 5 al 2, la 4 al 3;
3. i dadi possono essere in legno, pietra, osso o di qualsiasi metallo. I migliori sono quelli in osso perché cadono in maniera più regolare e uniforme;
4. ciascun gioco prevede "la battaglia"<sup>7</sup>: si tirano i tre dadi e chi ottiene il numero più alto sommando il punteggio della faccia visibile e orizzontale di ciascun dado, gioca per primo;
5. all'inizio della partita i giocatori stabiliscono la posta in gioco, di solito è una certa somma di denaro.



## Il gioco dell'*Azar*

Questo gioco era conosciuto in Italia con il nome di "*Zara*". Nel medioevo questo gioco era il più diffuso fra i giochi di fortuna. Si dice che fu inventato verso l'anno 1200, nei pressi di un castello arabo, *Azar*, da cui prese il nome. Le regole di gioco che seguono sono tratte dal *Libro de los juegos* di Alfonso X:

1. chi tira i dadi per primo vince se ottiene 15, 16, 17 o 18 oppure i numeri sulle facce opposte cioè 6, 5, 4, 3. Tutti questi numeri sono chiamati *azar*;
2. se il primo giocatore non ottiene un *azar*, dà all'altro giocatore uno dei punti tirati, da 7 in su e da 14 in giù (7-14);
3. il secondo giocatore tira i dadi; se fa *azar* vince, altrimenti il punto tirato (7-14) è assegnato al primo giocatore;
4. se il primo giocatore tira in seguito un *azar*, il punto viene definito *reazar* e il primo giocatore perde;

---

<sup>7</sup> Essa consiste in un tiro di uno o più dadi per stabilire il giocatore che inizia la partita.

5. se, invece, il tiro non sarà un *reazar*, il primo giocatore dovrà tirare tante volte finché non uscirà o il proprio numero (dato dal secondo giocatore se anch'egli non ha fatto *azar*) e vincerà oppure tira il numero dato dall'altro (vedi punto 2 sopra) e perde;
6. il secondo giocatore dovrà o tirare il proprio numero assegnato (7-14) e vince, o tira quello avversario e perde.

Nota Bene: può capitare che entrambi i giocatori si vedano assegnati lo stesso numero (7-14); quando uno dei giocatori tira tale numero, entrambi perdono/vincono, cioè la partita è patta. È possibile però in questo caso che il primo giocatore tiri un *reazar*, quindi perde.

Es. 1:

primo giocatore – tira un  $3 + 2 + 1 = 6$ , *azar!* E vince.

Es. 2:

primo giocatore – tira  $2 + 4 + 1 = 7$ , non vince, e il numero viene “dato” all'avversario.

secondo giocatore – tira  $5 + 5 + 1 = 11$ , non vince. Avrebbe vinto se tirava uno dei numeri *azar* (vedi punto1); il punto ottenuto, 11, viene dato al primo giocatore.

Ora il primo giocatore può vincere solo se tira ancora il “suo” numero, cioè 11; perde se tira il numero “avversario”, cioè 7, oppure se tira un *azar* che viene definito *reazar*.

Allo stesso modo il secondo giocatore può vincere solo se tira ancora il “suo” numero, cioè 7; perde se tira il numero “avversario”, cioè 11. Non perde se tira *reazar*.

## Il gioco della Zara<sup>8</sup>

Il gioco della *Zara* fu sicuramente il più diffuso fra i giochi d'azzardo di questo periodo in Italia; lo stesso Dante deve averlo sperimentato, dato che ne parla nel Canto VI del Purgatorio: “*quando si parte il gioco della zara, colui che perde si riman dolente, repetendo più volte e tristo impara...*”.

Il gioco della *Zara*, in Italia, aveva regole diverse dalla versione spagnola; sembra, infatti che a *Zara* si giocasse tirando semplicemente tre dadi, dichiarando, prima del tiro, quale sarebbe stato il risultato ottenuto. Il vincitore sarebbe stato colui che tirava per primo il risultato “chiamato”.

1. i giocatori si alternano, tirando i tre dadi; inizia chi vince la battaglia;

---

<sup>8</sup> Tratto da L. ZDEKAUER, *Il gioco d'azzardo nel Medioevo italiano*, Firenze 1993.

2. chi tira i dadi e ottiene 3, 4, 17 e 18 ha ottenuto zero (probabile origine del nome “zara”, cioè la combinazione sfavorevole). Tutti questi numeri vengono chiamati “azar” e non valgono;
3. chi tira i dadi, deve, prima del lancio, dichiarare un punto da 5 a 16. Se il numero esce vince;
4. con tre dadi, i numeri che escono con maggiore probabilità sono il 10 e 11. Si suggerisce di limitare il numero di volte che un giocatore può dichiarare tali punti.

## Il gioco della Riffa

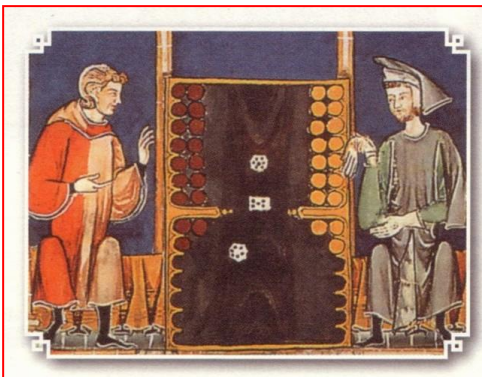
1. il primo giocatore deve tirare i dadi tante volte finché non otterrà lo stesso punto in due dei tre dadi; poi deve tirare l'altro dado;
2. si sommano quindi i punti dei tre dadi così tirati;
3. se l'altro giocatore, tirando i dadi come ai punti 1 e 2 sopra, otterrà più punti, vincerà. Se non otterrà altrettanti sarà patta. Se ne otterrà meno avrà perso.

Es. 1:

primo giocatore – tira  $2 + 2 + 1 = 5$

secondo giocatore – tira  $5 + 5 + 1 = 11$ , e vince. Con un tiro  $1 + 1 + 3 = 5$ , sarebbe patta.

## Il gioco delle Tavole



Le origini di questo gioco sono incerte; quello che è certo è che i romani adoravano giocare ad un gioco chiamato *Duodecim scripta*.

Tra le migliaia di oggetti riportati alla luce nel corso degli scavi di Pompei, figurano due dipinti murali che ornavano una taverna. In uno sono rappresentati due uomini seduti l'uno davanti all'altro davanti ad una tavola da gioco. Il giocatore di sinistra tiene il bussolotto dei dadi pronunciando la parola

“*Exi!*” (sono uscito), l'altro indica i dadi dicendo: “*Non tria, dua est!*” (non è un tre, è un due). Nel secondo affresco i due giocatori si sono alzati per scambiarsi insulti e percosse mentre l'oste li spinge verso la strada. Causa del

litigio dei questi personaggi era un gioco molto popolare a quei tempi, i *Duodecim scripta* (le Dodici righe). Numerose sono, nella letteratura romana, le allusioni a questo



gioco del quale sono state riportate alla luce diverse tavole, la maggior parte delle quali erano composte da caselle di 3 x 12 cm, chiamate punti.

Questi punti portano dei simboli o delle lettere che formavano una frase, in genere scherzosa o offensiva. I giocatori lanciavano dei dadi cubici, contrassegnati da 1 a 6, per determinare il modo in cui un certo numero di pedine sarebbero state introdotte nel gioco, spostate secondo un certo percorso e, infine, ritirate. Per tirare i dadi veniva utilizzato il “*fritilus*” o “*pygrus*”, torretta con scaletta interna per evitare ogni possibilità d’imbroglio.

Alla fine dell’ epoca romana i giochi d’azzardo facevano furore e in essi venivano investite grandi somme di denaro. Popolarissimo per molto tempo, questo gioco fu soppiantato dalla *Tabula* durante il primo secolo dell’era cristiana.

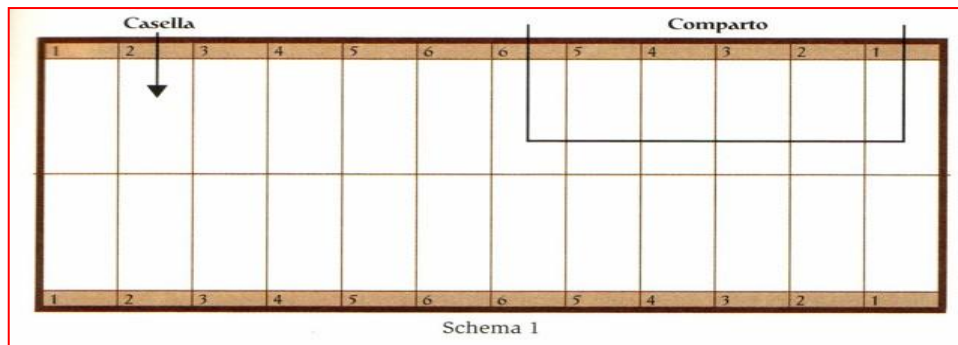
Il *Tabula*, versione modificata del *Duodecim scripta*, si diffuse negli ambienti rinati del primo secolo dell’era cristiana. Lo storico romano Svetonio scrive che l’imperatore Claudio (41-54 d.C.) era talmente appassionato di questo gioco che, oltre a dedicargli un libro, aveva fatto predisporre una tavola nel suo carro durante gli spostamenti. Il *Tabula* restò popolare per molti secoli e si diffuse in molte località, venne considerato un puro gioco d’azzardo e attirò su di sé l’attenzione della Chiesa, ad esempio nel Codice di Giustiniano (VI secolo d.C.) viene fatto divieto al clero di giocarvi; più tardi tale divieto fu esteso a tutta la popolazione. Il *Tabula* conobbe diverse versioni fino ad arrivare, ai nostri giorni, al Backgammon o al Giacchetto. Ancora oggi, in remote regioni dell’Islanda si gioca ad “*adelta stelpur*”, ovvero “la caccia alle ragazze” in cui vengono utilizzati tavolieri simili a quelli di epoca romana.

Nel medioevo i giochi con le tavole hanno avuto una notevole diffusione e venivano considerati, insieme agli Scacchi, il tipico divertimento della nobiltà.

## Regole generali

1. il gioco è composto da un tavoliere, diviso in 4 comparti di 6 caselle ognuno; 30 tavole (pedine) rotonde, di cui 15 nere e 15 bianche; 3 dadi a sei facce.
2. i punti ottenuti con i dadi possono essere sommati (e quindi giocati con una sola pedina) o giocati separatamente con 3 o 2 pedine. Es.: tiro di 3 dadi= 5 + 1 + 6; si può muovere una pedina di 12 caselle, oppure una pedina di 5, una di 1 e una di 6; oppure due pedine di 6 o una pedina di 11 e una di 1;
3. due pedine sovrapposte su una casella non impediscono il passaggio di pedine avversarie ma impediscono alle pedine avversarie di fermarsi in quella casella;
4. nel caso un tiro di dadi non possa essere completato dalle pedine (per la presenza di pedine avversarie) il tiro è perso e il giocatore non può muovere le proprie pedine;
5. nello schema seguente le caselle sono numerate per rendere più facile il posizionamento iniziale delle pedine; (schema 1)

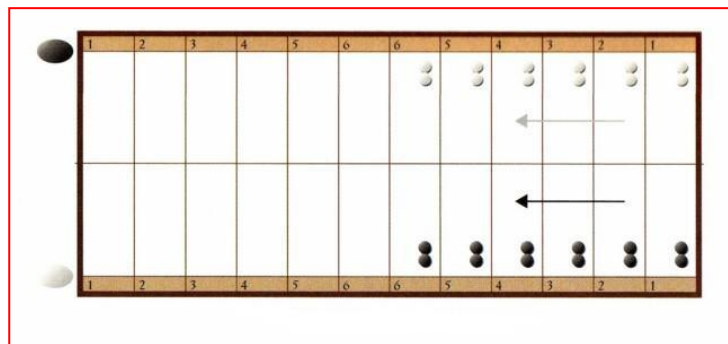
6. il primo giocatore è sempre quello che vince la battaglia iniziale. Ogni giocatore tira tre dadi e chi ottiene la somma più alta, vince;
7. si considerano propria metà del tavoliere i due comparti in cui si intavolano inizialmente le pedine (12 caselle);
8. una pedina viene definita *ferita* se è da sola in una casella e una pedina avversaria arriva in quella stessa casella. In questo caso, la pedina ferita deve tornare alla casella di partenza;
9. una pedina che cattura una pedina avversaria termina così il suo movimento.



Negli scemi dei giochi seguenti, si utilizza il simbolo ● per evidenziare le zone di arrivo delle pedine e il simbolo → per evidenziare le direzioni di movimento delle pedine. Il colore grigio ● rappresenta le pedine bianche del gioco.

## Il gioco del Doblet

1. si gioca con tre dadi, le pedine utilizzate sono 12;
2. il giocatore che vince la battaglia gioca per primo;
3. i giocatori utilizzano solo la loro metà del tavoliere;
4. i giocatori devono far uscire tutte le loro pedine dal loro secondo comparto, il primo che riesce a farlo vince la partita;
5. i giocatori sono obbligati a muovere prima le pedine poste sopra di quelle poste sotto;
6. le pedine piazzate inizialmente sopra, devono essere portate per prime nelle caselle vuote del secondo comparto del giocatore, non necessariamente in tutte le 6 caselle.
7. le pedine piazzate inizialmente sopra possono muovere e intavolare anche nel primo comparto, è quindi vitale segnalare tali pedine distanziandole dalle altre sulla casella;

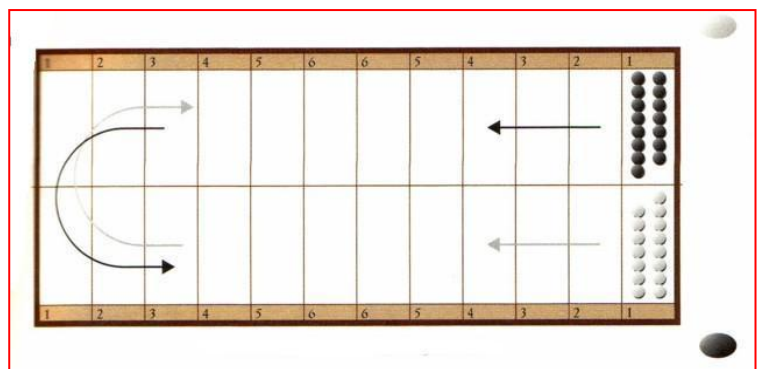




8. solo quando tutte le pedine inizialmente sopra, sono mosse ad occupare le caselle vuote del secondo comparto, allora le pedine (tutte) possono iniziare ad uscire dal tavoliere;
9. le pedine inizialmente piazzate sotto, nel primo comparto, quello di partenza, possono muovere e intavolare su caselle già occupate dalle pedine mosse nel secondo comparto. Allo stesso modo possono intavolare su caselle già del primo comparto e in questo caso la regola 6 non è valida;
10. il tiro dei dadi che un giocatore non può utilizzare è perso.

## Il gioco dell'Imperatore

1. si gioca con tre dadi; il primo giocatore piazza le 15 pedine nella casella 1 del tavoliere e l'avversario le sue 15 nella stessa casella ma su comparto opposto;

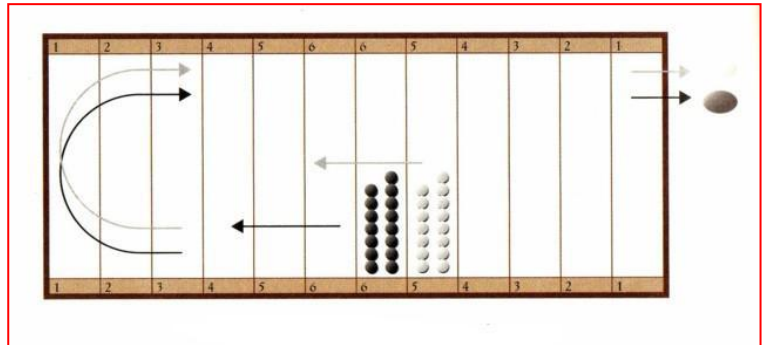


2. la zona di arrivo è, per entrambi, quella che sta di fronte al proprio comparto di partenza ovvero quella in cui ha intavolato l'avversario. Chi raggiunge per primo il comparto di arrivo con tutte le pedine ed esce, vince il gioco;
3. le pedine ferite devono essere riportate al proprio comparto di partenza e da qui possono, poi, muovere ancora;
4. nella sua metà del tavoliere, un giocatore non può intavolare (sovrapporre) una pedina in una casella già occupata da una sola pedina; i giocatori possono farlo nella metà del tavoliere avversaria;
5. si dice che si ottiene la *Barata* (schema sotto) delle pedine quando un giocatore riesce ad occupare tante caselle da impedire al giocatore avversario di muovere nella sua metà del tavoliere; in pratica se un giocatore occupa con 12 pedine 6 comparti avversari e lo stesso avversario ha proprie pedine sugli altri comparti della sua metà di tavoliere, la *Barata* è fatta. Se si ottiene la *Barata* 4 volte, la partita è vinta.



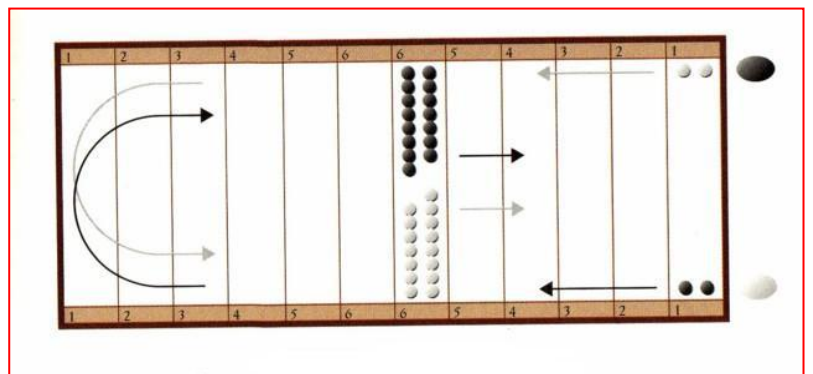
## Cab e Quinal (Capo e Quinale)

1. si gioca con tre dadi; il giocatore piazza le 15 pedine nella casella 6 del tavoliere e l'avversario nella casella 5 dello stesso comparto;
2. comincia la partita il giocatore che ha intavolato nella casella 5, per compensare lo svantaggio del collocamento iniziale;
3. la zona di arrivo è per entrambi la numero 1, che si trova di fronte al comparto di partenza, muovendosi in senso antiorario per poi togliere le pedine. Chi raggiunge per primo il comparto di arrivo vince il gioco;
4. le pedine ferite devono essere riportate alla casella di partenza da cui possono poi muovere ancora.



## Il gioco del Fallas

1. si gioca con tre dadi, i giocatori piazzano le pedine come da schema;
2. per questo gioco è necessario “segnare”<sup>9</sup> le due pedine (bianche e nere) posizionate in casella 1 di entrambi i giocatori;
3. i giocatori devono portare le pedine segnate nello scomparto 1 avversario, vince chi arriva prima a far uscire le tavole;
4. possono uscire (a volte devono) anche le pedine posizionate inizialmente in 6 ma, chiaramente, non saranno più utili al giocatore;
5. se una qualunque pedina di un giocatore, comprese le due segnate più quelle posizionate inizialmente in 6, arriva su una pedina “segnata”, la costringe a tornare al punto di partenza;

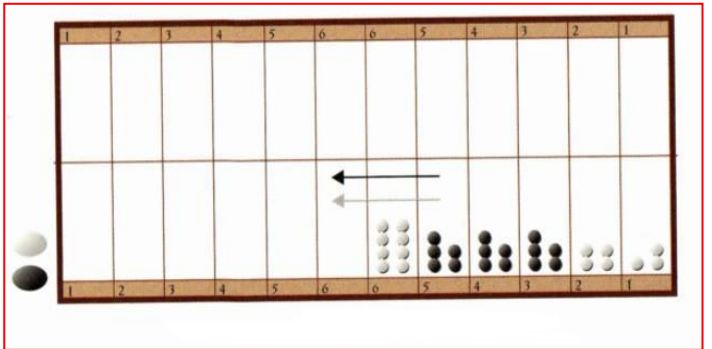


<sup>9</sup> “segnare” significa poterle riconoscere nel corso della partita.

6. se una pedina arriva su una casella che contiene una o più tavole non segnate la mossa non è possibile e il giocatore potrebbe “perdere” la mossa. In questo gioco, quindi, anche la sola presenza di una pedina avversaria, escluse le due segnate, su una colonna impedisce la mossa. Le pedine non segnate, cioè, non sono ferite;
7. un tiro di dadi che un giocatore non può utilizzare è perso.

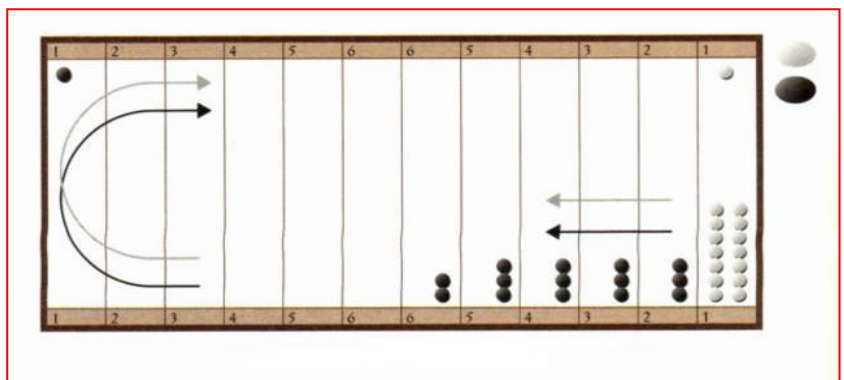
## Il gioco del Seys, dos e as

1. si gioca con tre dadi; i giocatori piazzano le pedine come da schema. Chi vince la battaglia piazza in 1, 2, 6 e gioca per primo;
2. si gioca su un solo comparto e il comparto d'arrivo per entrambi è quello opposto alla partenza. Vince chi porta fuori per primo tutte le sue pedine;
3. le pedine ferite di entrambi i giocatori devono rientrare nella casella 1.



## Il gioco del Laquet

1. si gioca con due dadi; se il punteggio non può essere utilizzato da un giocatore viene utilizzato dall'altro;
2. entrambi i giocatori muovono in senso antiorario. La zona di arrivo è per entrambi quella segnalata dai cerchi grigio/nero. Chi raggiunge per primo il comparto di arrivo con tutte le pedine, vince il gioco;
3. le pedine non possono essere catturate. Un giocatore non può intavolare (piazzare una propria pedina) su quella avversaria. In

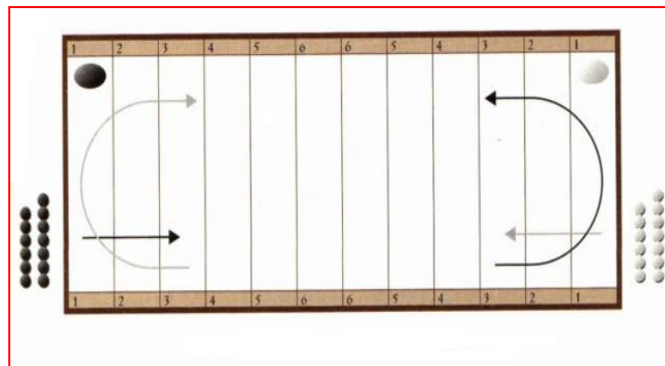


questo gioco, quindi, anche la sola presenza di una pedina avversaria su una colonna impedisce la mossa;

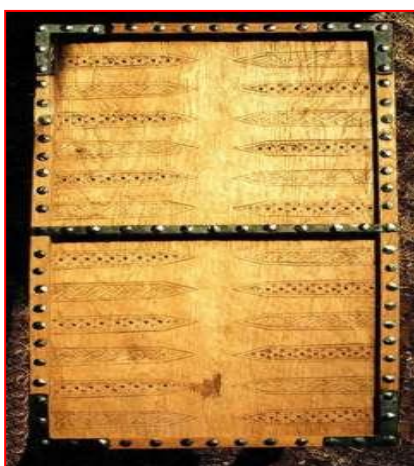
4. gioca per primo chi vince la Battalla<sup>10</sup>.

## Il gioco della Buffa de Baldrac

1. si gioca con tre dadi; i giocatori tengono le pedine fuori dal tavoliere, entrambi su uno stesso lato ma in comparti opposti;
2. i giocatori muovono l'uno contro l'altro, iniziando con il primo; quindi se il primo va in direzione oraria, il secondo si muoverà in direzione antioraria;
3. la zona di arrivo è, per entrambi, quella opposta al comparto di partenza. Chi raggiunge per primo il comparto di arrivo con tutte le pedine, vince il gioco;
4. le pedine ferite devono essere riportate al comparto di partenza e da qui, poi, possono muovere ancora;
5. un tiro di dadi che un giocatore non può utilizzare è perso ma può essere utilizzato dal giocatore avversario. Se anche il secondo giocatore non può utilizzarlo il tiro è perso.



## *Duodecim Scripta (Tabula o Kvatrutalf)*



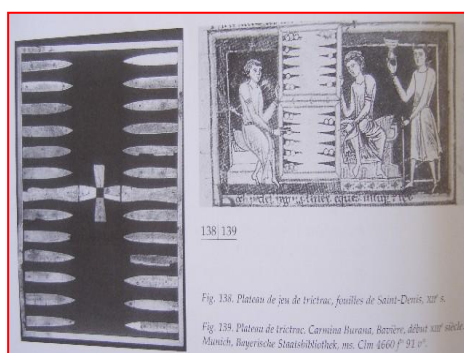
Come accennato sopra, questo gioco è uno sviluppo del popolare “*duodecim scripta*” romano, conosciuto anche con il nome di “*Tabula*” o “*Alea*” che veniva giocato anche in Germania e Scandinavia durante l’Età del Ferro romana. Numerosi reperti consistenti in tavole da gioco e accessori in metallo sono stati ritrovati in Germania e Danimarca. L’unico esempio Britannico di una tavola a gioco fu rinvenuto a Gloucester risalente all’XI secolo. Questa tavola era in legno, ricoperta da piastre d’osso con i pezzi finemente intagliati e dipinti.

<sup>10</sup> Il testo di Alfonso X suggerisce che chi vince la battaglia tenga il nero ma inizia la partita il bianco che è in svantaggio.

## Regole del gioco

Le regole originarie, purtroppo, non si conoscono e oggi si tende a utilizzare le regole del Tric Trac la dove queste regole presentano delle lacune.

1. si utilizzano 15 pedine bianche, 15 nere (o rosse) e 3 dadi. Le pedine sono sistemate come mostra il disegno e mosse nelle direzioni indicate dalle frecce;
2. le pedine si muovono secondo il numero indicato sui dadi, ogni dado indica un turno. Per es. se durante il lancio esce un 5, un 4 e un 3 è possibile: muovere una pedina 5 + 4 + 3 passi in avanti, muovere una pedina 5 + 4 e un'altra pedina di 3 in avanti, muovere tre pedine, una di 5, una di 4 e una di 3 in avanti. Quindi l'abilità del gioco consiste nel saper combinare i punteggi ottenuti con i dadi in modo da muovere separatamente le pedine;
3. se i movimenti delle pedine sono bloccate dai pezzi dell'altro giocatore la mossa è annullata e il giocatore perde il turno;
4. se una pedina rimane isolata non è protetta e può essere presa dal pezzo dell'avversario. Se due o più pedine sono insieme nella stessa sezione, il rivale non può né prendere una pedina né piazzarne una sua in quella sezione. Più di 5 pedine non possono occupare la stessa sezione;
5. una pedina che viene presa deve essere rimossa dal gioco, secondo le regole moderne, e può tornare in gioco col prossimo turno;
6. tiri doppi: tirando un numero doppio, es. 3 + 3, contano anche i punti presenti sulle facce opposte dei dadi, quindi nel caso di 3 + 3 vale anche 4 + 4. dopo un tiro di dadi doppi si possono tirare ancora i dadi; se per caso esce ancora un doppio, ancora si possono piazzare/muovere le pedine in merito ai numeri delle facce opposte ma non è ammesso tirare ancora i dadi;
7. quando tutte le pedine di un giocatore sono state portate sull'ultimo campo del tavoliere, possono iniziare ad uscire per fare questo è necessario tirare un numero uguale o superiore alle sezioni che mancano per uscire;
8. il vincitore è colui che per primo riesce a muovere i pezzi verso la propria parte e poi rimuove tutti i suoi pezzi fuori dal tavoliere.



## Il gioco del Tric Trac

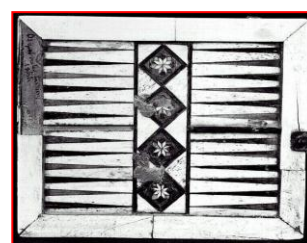
Il Tric Trac, deriva dai giochi “*Tabula*” e “*Duodecim Scripta*” (già descritti sopra).

Questo gioco era molto diffuso nel medioevo, soprattutto nell'est Europa. Il Tric Trac viene menzionato anche in una canzone francese di cavalieri chiamata “*Fierabras*”, risalente al 1170 circa in cui l'autore descrive una serie di divertimenti dell'epoca.



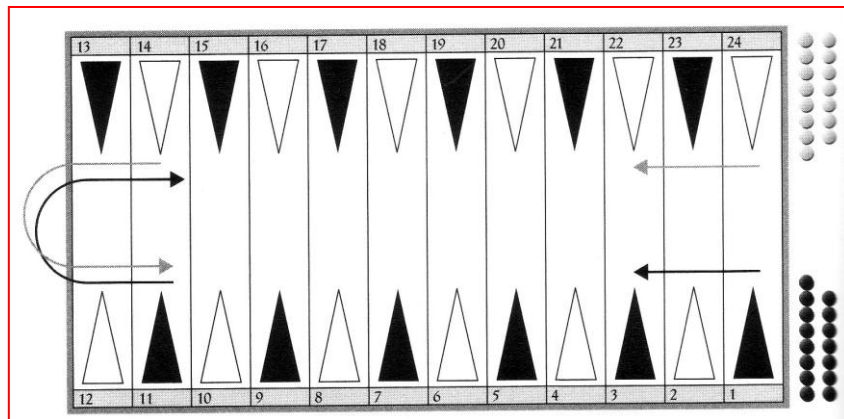
## Regole del gioco

1. il gioco è composto da un Tavoliere diviso in 4 comparti con 6 frecce ognuno, di colore bianco e nere, alternate; 30 pedine rotonde, di cui 15 nere e 15 bianche; 2 dadi a 6 facce;
2. ad inizio partita le 15 pedine di ogni giocatore sono poste al di fuori del tavoliere, a fianco della freccia n° 1 e 24 le pedine vanno, quindi, tutte portate sul tavoliere, prima di fare altri movimenti;
3. i punti ottenuti con i 2 dadi devono essere giocati separatamente con 2 pedine e il tiro più basso va sempre posizionato o mosso per primo. Es. tiro di 2 dadi= 5 + 1; si deve piazzare la pedina sulla freccia n° 1 (o 24) e l'altra sulla n° 5 (o 20). È possibile anche sommare il tiro di dadi e muovere una sola pedina;
4. un giocatore può posizionare un numero illimitato di pedine su una stessa freccia;
5. due pedine sovrapposte su una casella non impediscono il passaggio di pedine avversarie ma impediscono alle pedine avversarie di fermarsi in quella casella. Due o più pedine sovrapposte possono anche impedire l'entrata sul tavoliere;
6. nel caso in cui un tiro non possa essere completato (Es. il tiro più basso non può essere posizionato o mosso) non si potrà posizionare/muovere neppure il secondo tiro. Se non è possibile muovere anche una sola pedina, allora il giocatore perde la possibilità di muovere;
7. le caselle sono numerate, per facilità di posizionamento iniziale, come da schema 1;
8. il primo giocatore è sempre quello che vince la battaglia iniziale;
9. una pedina si definisce *ferita* se è da sola in una casella e una pedina avversaria in quella stessa casella. La pedina ferita deve essere posizionata fuori dal tavoliere e deve tornare in gioco solo col prossimo turno del giocatore;
10. tiri doppi: tirando un numero doppio. Es. 3 + 3, contano anche i punti presenti sulle facce opposte dei dadi, quindi nel caso di 3 + 3 vale anche 4 + 4. dopo un tiro di dadi doppi si possono tirare ancora i dadi;



se per caso esce ancora un doppio, ancora si possono piazzare/muovere le pedine in merito ai numeri delle facce opposte ma non è ammesso tirare ancora i dadi;

11. quando tutte le pedine di un giocatore sono state portate sull'ultimo campo del tavoliere (freccie 1-6 o 19-24), possono iniziare ad uscire per fare questo è necessario tirare un numero uguale o superiore alle frecce che mancano per uscire, es. pedina sulla freccia n° 21 (4) si deve tirare almeno un 4.

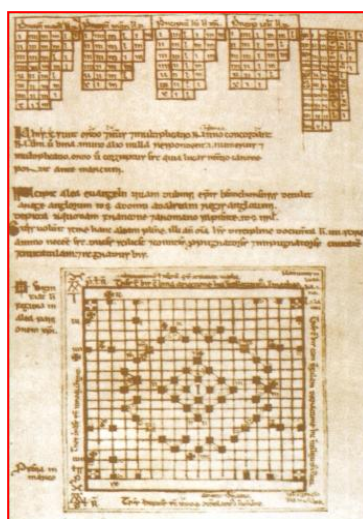


Regola opzionale:

il tiro dei dadi 1 + 2 viene definito Tric Trac. Il giocatore ha diritto a muovere 2 volte 1, 2 volte 2, 2 volte 5 e 2 volte 6. Dopo il Tric Trac, il giocatore può gettare ancora i dadi ma se esce ancora un Tric Trac o un doppio, non sarà poi possibile tirare di nuovo i dadi.

## Hnefatafl

Lo *Hnefatafl* fu l'antenato di alcuni giochi, fra i quali il *Tablut*, lo *Halatafl*, il *Fithcheall*, l'*Ard-Ri*, etc. Il suo nome indica probabilmente "il tavoliere del Re": il termine "tafl" è



una derivazione dal latino *tabula* e indica tutti i giochi in cui è presente una tavoletta, un tavoliere. La prima testimonianza dell'esistenza dello *Hnefatafl* è data dal ritrovamento di un frammento di una tavola, dal quale si deduce l'esistenza di un tavoliere di diciotto caselle per lato. Il reperto è stato rinvenuto a Wimose, su una delle maggiori isole danesi, in una tomba romana risalente all'incirca al 400 d.C. In un manoscritto inglese del X secolo (regno di Re Athelstan di Wessex, 925-940) è invece raffigurato un tavoliere con la disposizione iniziale dei pezzi e le sommarie istruzioni per il gioco. Dato che il testo inizia con le parole "*Incipit alea evangelii quam Dubinsi...*" alcuni autori chiamano questo gioco *Alea evangelii*. In realtà la letteratura sull'argomento è decisamente articolata

e spesso discordante: alcuni autori chiamano *Alea evangelii* il gioco sul tavoliere 19 x

19, e chiamano invece *Hnefatafl* il gioco noto come *Throw-board*, variante *Ap Ifan*; altri ancora lo chiamano semplicemente *Tafl*.

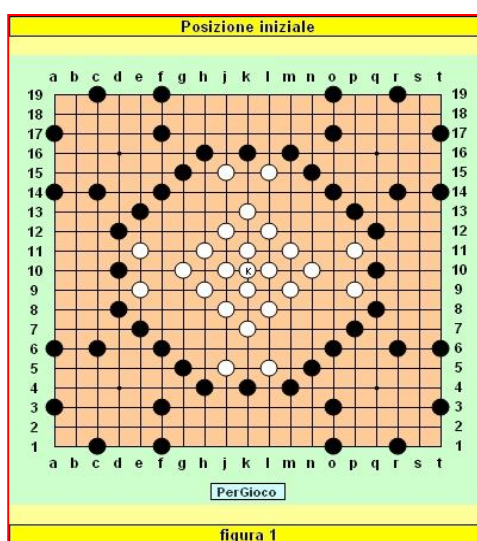
La diffusione della famiglia dei “giochi di tavoletta” (*Tafl*) è legata alle migrazioni compiute nel Nord Europa dai Vichingi. Tale cultura ludica è testimoniata da uno scritto di Rögvaldr Kali, databile tra il 1135 e il 1158, in cui compare una strofa che si riferisce alla tavoletta del gioco. Ne trascriviamo la traduzione in inglese dal norvegese antico, a cura di Gunnora Hallakarva: *I can play at Tafl, / Nine skills I know, / Rarely forget I the runes, / I know of books and smithing, / I know how to slide on skis, / Shoot and row, well enough; / Each of two arts I know, / Harp-playing and speaking poetry.*

Lo *Hnefatafl* sembra che abbia avuto come precursore il gioco greco *Penthe grammai*, citato da Sofocle nel V secolo a.C. Con questo gioco lo *Hnefatafl* sembra condividere la modalità di cattura. Un altro antico gioco greco potrebbe esserne l’antenato: si tratta del Gioco della Città (o *Plinthion*), citato da Cratino. Alcuni autori hanno evidenziato una connessione anche con l’antico gioco romano *Latrunculi*, e persino con l’egizio *Seega*.

Nel corso dei secoli la pratica di questo gioco ha portato a una progressiva semplificazione, sfociata poi nella nascita del *Tablut*. Il tavoliere dello *Hnefatafl*, infatti, è assai vasto per gli obiettivi che si pone e le regole su cui si basa, con il rischio di rendere la partita un po’ troppo lunga. L’alto numero dei pezzi in campo fa di questo gioco un vero esercizio di abilità e di strategia, portando a un elevatissimo numero le varianti da considerare a ogni mossa.

Alcuni autori chiamano *Hnefatafl* il gioco del *Tablut*, ma si tratta di una imprecisione, se non di un vero e proprio errore.

Al contrario del *Tablut* le pedine si posizionano negli incroci e non nelle caselle. Questo aspetto ed anche il numero di intersezioni che compongono la griglia di gioco (19 x 19) ricordano il gioco del Go. Si tratta, in questo caso, di una pura coincidenza, considerata la distanza tra le culture e le epoche, che caratterizzano i due giochi.



## Regole

Il gioco è composto da:

- un tavoliere quadrato di 19 x 19 (intersezioni o incroci);



- 24 pedine bianche;
- 1 pedina bianca con il Re;
- 48 pedine nere.

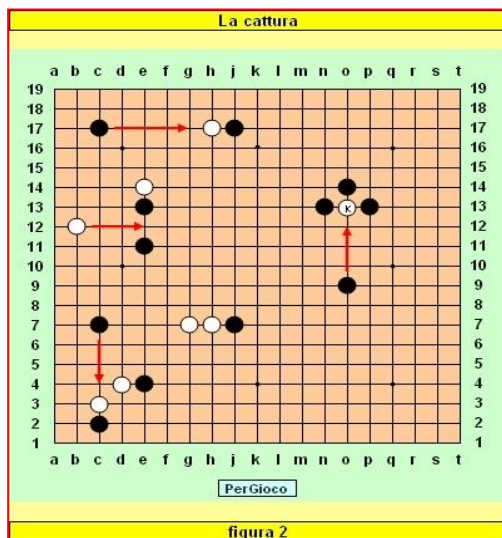
Si gioca in due. Le pedine si posizionano negli incroci e non nelle caselle.

La posizione iniziale è quella riprodotta in figura 1. Il Re bianco è posto inizialmente nella casella centrale (K 10) ed è qui rappresentato da un cerchio con la lettera "K". Inizia il Bianco.

Il movimento dei pezzi, Bianchi o Neri che siano, è uguale per tutti.

La pedina (o il Re) si sposta da una intersezione a un'altra libera con un movimento solo ortogonale. La lunghezza del movimento è di una o più intersezioni, purché non vi siano ostacoli sul percorso e non si effettuino cambi di direzione. È comunque escluso il movimento in diagonale.

Contrariamente al *Tablut*, l'intersezione centrale, in cui inizialmente è posto il Re, non ha alcun ruolo particolare e, una volta che il Re l'ha abbandonata, diventa identica a qualsiasi intersezione presente sul piano di gioco.



La cattura può essere effettuata sia dai Bianchi che dai Neri. Essa avviene per "custodia", quando cioè una pedina viene "chiusa" da due pedine avversarie lungo una linea retta di tre caselle. È esclusa la cattura in diagonale. Fra le pedine che catturano può anche esservi il Re.

In figura 2 la pedina nera in c 17 può muovere in g 17 catturando la pedina in h 17.

La cattura deve essere un fenomeno "attivo" da parte di chi la realizza. Essa cioè si verifica quando un giocatore compie il movimento utile a chiudere il pezzo avversario. Una pedina può quindi muovere tra due pedine avversarie senza venire catturata. In figura 2 la pedina bianca in b 12 può muovere in e 12

senza essere catturata dalle pedine nere in e 11 ed e 13. Anzi, in questo caso può addirittura catturare la pedina in e 13.

È possibile solo la cattura di pedine singole. In figura 2 la pedina nera in c 7 può muovere in f 7, ma le pedine bianche in g 7 e h 7 non vengono catturate.

È inoltre possibile la cattura multipla. In figura 2 la pedina nera in c 7 può muovere in c 4 catturando contemporaneamente le pedine in c 3 e d 4.

Il Re può essere catturato solo per accerchiamento, quando cioè quattro pedine lo chiudano da tutte e quattro le direzioni possibili.

In figura 2 la pedina nera in o 9 muove in o 12 e cattura il Re.

Ogni pedina catturata viene rimossa dal tavoliere.

Quando il Re viene catturato la partita ha immediatamente termine con la vittoria del Nero. Non appena il Re Bianco raggiunge una intersezione perimetrale la partita ha immediatamente termine con la vittoria del Bianco.

L'obiettivo del gioco è quindi differente per i due partecipanti:

- Il Bianco ha l'obiettivo di portare il Re fino ad una qualsiasi delle intersezioni perimetrali del tavoliere;
- Il Nero ha l'obiettivo di impedire la fuga del Re bianco, ponendolo in condizione di non potersi muovere o catturandolo.

### **Varianti**

Le varianti consistono nel limitare il movimento del Re, in modo da rendere più difficile la vittoria del Bianco.

#### **Variante 1**

In questa variante, ferme restando le regole illustrate, il Re può muoversi di una sola intersezione per volta.

#### **Variante 2**

In questa variante, ferme restando le regole illustrate, il Re può muoversi di una o di due intersezioni per volta.

#### **Variante 3**

In questa variante, ferme restando le regole illustrate, il Re può muoversi liberamente, come nel gioco classico, ma può essere "immobilizzato" dall'avversario. Quando cioè viene "chiuso" da due pedine avversarie lungo una linea retta di tre caselle il Re non può muoversi finché rimane in quella situazione. È comunque esclusa la possibilità di immobilizzare il Re chiudendolo in diagonale.

## ***Tablut***



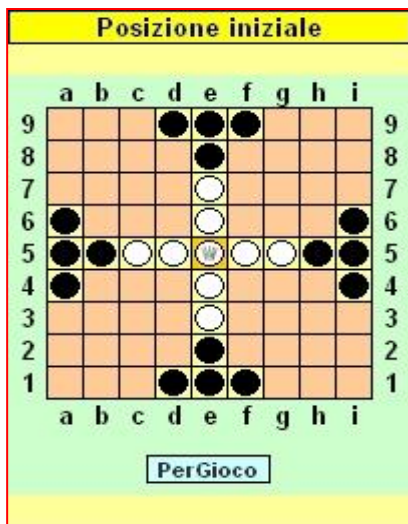
Nel 1732 il naturalista svedese Carlo Linneo compì un viaggio in Lapponia e si interessò ad uno strano gioco, il *Tablut*, il cui tavoliere venne ricopiato da un originale ricamato su pelle di renna. Il *Tablut* ha comunque origini molto più antiche e probabilmente due antenati: l'*Halatafl* e lo *Hnefatafl*; frammenti delle loro componenti risalgono al 400 d.C. Il *Tablut* conferma la larghissima diffusione che nel corso del medioevo ebbero in Europa e in Asia tutti quei giochi in cui i due avversari si confrontano ad armi impari, secondo regole diseguali, che li differenziano per dotazione di pezzi, movimento e obiettivi.

Probabilmente anche nel *Tablut* l'elemento ispiratore è quello della caccia, dove cacciatore e preda non possono essere posti sullo stesso piano; questa immagine iniziale è stata successivamente trasposta in campo militare, per simboleggiare il confronto fra due schieramenti marcatamente diversi.

Imparentati con il *Tablut* sono senz'altro due altri giochi che risalgono più o meno all'anno 1000: il primo è stato rinvenuto in Irlanda e si chiama *Fithcheall*; il secondo, rinvenuto in Galles, si chiama *Tawlbwrdd*, poi ribattezzato come *Trow-board*.

Il *Tablut* ricorda in qualche modo anche il moderno *Agon* per la presenza di una casella centrale denominata Trono e per la particolare tipologia dei pezzi utilizzati (Re/Regina e Guardie). Le differenze, comunque, sono significative; in particolare l'obiettivo del gioco è curiosamente antitetico: nel *Tablut* il Re si trova inizialmente nella casella del Trono e cerca di raggiungere il bordo del tavoliere, in *Agon* invece la casella del trono costituisce la meta della Regina.

## Regole



Il gioco è composto da:

- un tavoliere di caselle quadrate 9 x 9 (nove caselle quadrate per lato). La casella centrale del tavoliere è il "Konakis", ovvero il Trono;
- 8 pedine bianche (i Guerrieri Svedesi);
- 1 pedina bianca con il re Svedese;
- 16 pedine nere (i Soldati Moscoviti).

Si gioca in due. Le pedine si posizionano nelle caselle e non negli incroci.

La posizione iniziale è quella riprodotta in figura 1.

Inizia il Nero.

Il movimento dei pezzi, Bianchi o Neri che siano, è uguale

per tutti.

La pedina (o il Re) si sposta da una casella a un'altra libera con un movimento solo ortogonale. La lunghezza del movimento è di una o più caselle, purché non vi siano ostacoli sul percorso e non si effettuino cambi di direzione. È comunque escluso il movimento in diagonale.

La casella del Trono può essere occupata solo dal Re bianco. Dal Trono non è nemmeno possibile transitare, una volta che il Re se ne è allontanato.

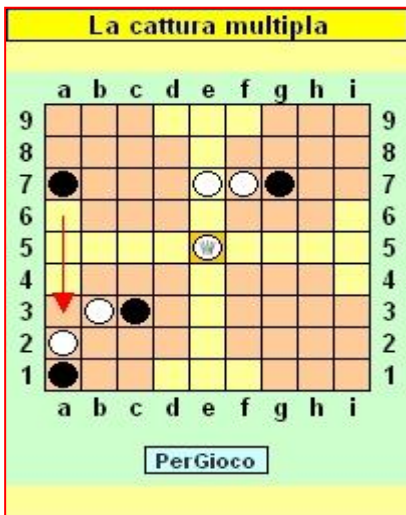
La cattura può essere effettuata sia dai Bianchi che dai Neri. Essa avviene per "custodia", quando cioè una pedina viene "chiusa" da due pedine avversarie lungo una linea

retta di tre caselle. È esclusa la cattura in diagonale. Fra le pedine che catturano può anche esservi il Re.

In figura 2 la pedina nera in a 7 può muovere in d 7 catturando la pedina in e 7.

La cattura deve essere un fenomeno "attivo" da parte di chi la realizza. Essa cioè si verifica quando un giocatore compie il movimento utile a chiudere il pezzo avversario. Una pedina può quindi muovere tra due pedine avversarie senza venire catturata.

In figura 2 la pedina bianca in h 2 può muovere in b 2 senza essere catturata dalle pedine nere in b 1 e b 3. Anzi, in questo caso può addirittura catturare la pedina in b 3.



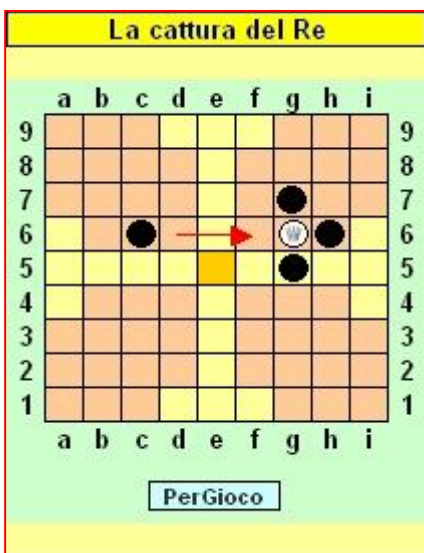
È possibile solo la cattura di pedine singole. In figura 3 la pedina nera in a 7 può muovere in d 7, ma le pedine bianche in e 7 e f 7 non vengono catturate.

È inoltre possibile la cattura multipla. In figura 3 la pedina nera in a 7 può muovere in a 3 catturando contemporaneamente le pedine in b 3 e a 2.

Il Re può essere catturato solo per accerchiamento, quando cioè quattro pedine lo chiudano da tutte e quattro le direzioni possibili.

In figura 4 la pedina nera in c 6 muove in f 6 e cattura il Re.

Il Re viene catturato anche quando si trova circondato da



tre pezzi avversario ed il quarto lato è il Trono.

In figura 5 la pedina nera in c 6 muove in f 6 e cattura il Re.

Il Re non può essere catturato quando si trova nella casella del Trono. Ogni pedina catturata viene rimossa dal tavoliere. Quando il Re viene catturato la partita ha immediatamente termine con la vittoria del Nero.

Non appena il giocatore Bianco vede la possibilità di condurre il proprio Re su una casella perimetrale, deve annunciare "Raichi!".

Se le caselle perimetrali raggiungibili per la vittoria

sono due, deve annunciare "Tuichi!".

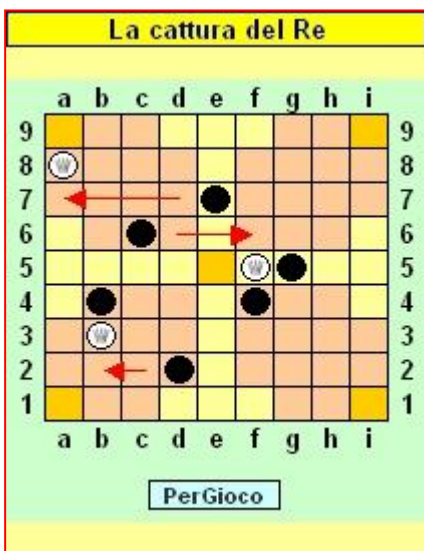
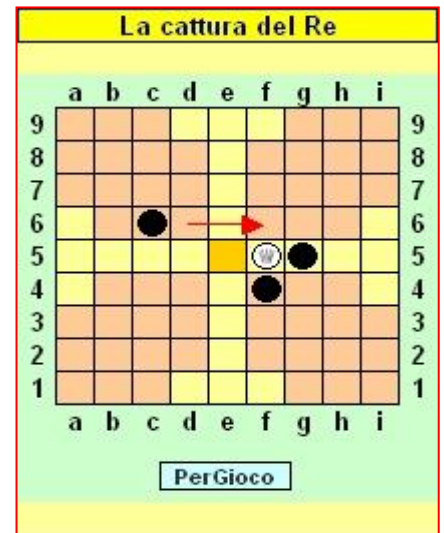
Non appena il Re Bianco raggiunge una casella perimetrale la partita ha immediatamente termine con la vittoria del Bianco.

L'obiettivo del gioco è quindi differente per i due partecipanti:

- Il Bianco ha l'obiettivo di portare il Re fino ad una qualsiasi

delle caselle perimetrali del tavoliere;

- Il Nero ha l'obiettivo di impedire la fuga del Re bianco, ponendolo in condizione di non potersi muovere o catturandolo.



## Varianti

### Variante Skoglund (con cinque Troni)

Le regole di questa variante sono state sviluppate da Martin Skoglund, con la collaborazione di Inga Lundström.

La differenza principale sta nel tavoliere. Invece di un Trono ve ne sono ben cinque. Le caselle dei Troni valgono, ai fini della cattura, come pedine avversarie. Una pedina viene quindi catturata anche quando viene chiusa fra un Trono e una pedina avversaria. Anche il Re può partecipare alle catture.

Un'altra differenza sta nella cattura del Re. In questa variante il Re può essere catturato:

- quando viene chiuso da due sole pedine avversarie;
- quando viene chiuso da tre pedine avversarie e la quarta casella è il Trono centrale;
- quando viene chiuso da una pedina avversaria e l'altra casella è un Trono periferico;
- quando viene chiuso da quattro pedine avversarie (anche se si trova nella casella centrale del Trono).

Nella figura in alto sono illustrati i primi tre modi di cattura del Re.

Solo il Re può sostare nelle caselle dei Troni; tali caselle sono comunque transitabili dalle altre pedine.

Il Re Bianco vince quando raggiunge uno dei Troni periferici (in a 1, a 9, i 9 o i 1).

## ***Mereles* o danza dei nove pezzi**

Il *Merels* è un gioco molto antico ed era conosciuto come “il gioco sull'altro lato della tavola” poiché parecchie scatole, risalenti al periodo anglo-sassone e vichingo, avevano un *Hnefatalf* da un lato e una *Mereles*, o danza dei nove pezzi, dall'altro.

La tavola da gioco è stata ritrovata in numerosi e, a volte, inaspettati luoghi come sulle panche delle chiese, in fasciami di imbarcazioni, scolpite sulle rocce e tegole. Questo ci fa dedurre che il gioco fosse molto praticato e diffuso. La parola “*Merels*” viene utilizzata durante il periodo anglosassone ma deriverebbe dal tardo latino “*merrelus*” che significava “*monetina o gettone*”.

La danza dei nove pezzi è un gioco semplice, con una tavola da gioco veloce da creare e le pedine (pezzi) possono essere una serie di pietre o ossi, di colore nero (o rosso) e bianchi.

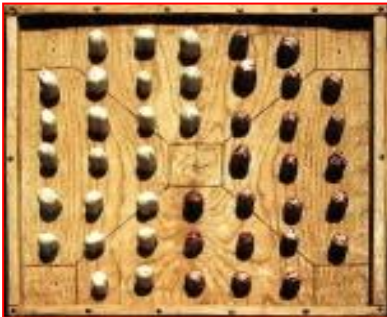
Il gioco è noto anche oggi ma le regole originarie sono andate perse; di seguito verranno esposte le regole odierne:

## **Regole del gioco**

1. La tavola da gioco è costituita da tre quadrati concentrici connessi da linee che si intersecano al centro di ogni lato del quadrato.
2. i giocatori iniziano il gioco con 9 pezzi (pedine) fuori dalla tavola. Ogni giocatore, a turno, mette ogni sua pedina su una delle intersezioni;
3. quando tutti i pezzi sono stati messi sulla tavola, i giocatori, a turno, spostano le pedine tra le intersezioni cercando di allineare 3 proprie pedine; i movimenti sono totalmente liberi purché ci si muova tra le intersezioni (un movimento a turno). Al completamento di una linea di 3 pedine, il giocatore che ha allineato le pedine rimuove una pedina avversaria dal gioco e viene eliminata dal gioco;

4. il vincitore del gioco è chi rimuove tutti i pezzi dell'avversario.

## Halatafl



L'*Halatafl* è uno dei tanti giochi nordici derivati per semplificazione dallo *Hnefatafl*, anche se, in effetti, il sistema di cattura è differente. Viene citato nella Saga di Grettis, scritta probabilmente da un monaco islandese alla fine del XIII secolo. In Spagna lo si trova come *De Cercar la Liebre* nel manoscritto di Alfonso X il Saggio (1283). In Inghilterra lo ritroviamo anche fra gli oggetti posseduti dal re Edoardo IV (1461-1483); in un suo inventario si fa riferimento, infatti, a “due volpi e ventisei segugi d'argento”,

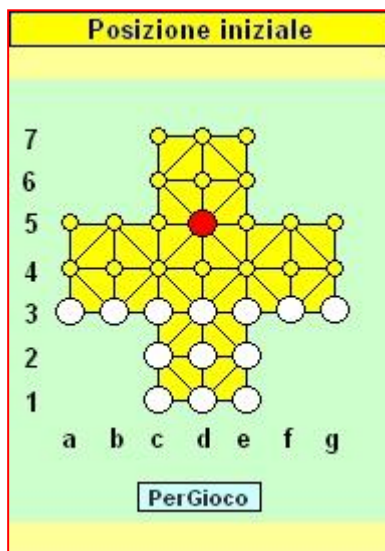
e cioè a due set di pedine. Nella Francia del XVI secolo lo scrittore François Rabelais è fra i primi a parlare di “*renard*” (volpe) nel *Gargantua e Pantagruel*. Il gioco si diffonde poi in Gran Bretagna e nel resto d'Europa con il nome La Volpe e le Oche (*Fox and Geese* in inglese) o anche come La Volpe e le Galline o la Volpe e le Pecore.



Tutti gli antichi tavolieri di questo gioco hanno in comune la struttura a croce mentre è estremamente variabile la lunghezza dei bracci, sui quali stanno da un minimo di 25 a un massimo di 65 caselle per le pedine. Il tavoliere di Alfonso X ha 25 caselle, sulle quali si scontrano dodici pedine contro una. Il più diffuso, comunque, è il tavoliere a 33 posizioni e 13 oche. Su questo stesso tavoliere, attorno al 1600, il numero delle oche viene portato a 17. Alcuni autori quando parlano di *Halatafl* parlano di un gioco (di cui non conosciamo le regole) che si gioca su un tavoliere 7 x 7, identico a quello dell'irlandese *Fithcheall*. A

ben guardare il tavoliere dell'*Halatafl* si può ottenere togliendo quattro incroci da ogni angolo del tavoliere 7 x 7.

Dall'*Halatafl* derivano senz'altro il *Tablut* e il più tardo *Asalto*. Un altro gioco legato all'*Halatafl* è il francese *Assault*, dove uno dei quattro bracci costituisce una fortezza, all'interno della quale due Ufficiali rispondono all'attacco di ventiquattro Soldati nemici.



## Regole

Il gioco è composto da:

- un tavoliere a forma di croce con 33 incroci;
- 13 pedine bianche (le Oche);

- 1 pedina nera, o rossa (la Volpe).

Si gioca in due. Le pedine si posizionano negli incroci e non nelle caselle.

La posizione iniziale è quella riprodotta a fianco.

Inizia il Bianco.

L'obiettivo del gioco è differente per i due partecipanti:

- Il Bianco ha l'obiettivo di immobilizzare la Volpe, impedendole qualsiasi mossa;
- Il Nero (la Volpe) ha l'obiettivo di catturare tutte le pedine nemiche o tante quante sono necessarie per rendere l'avversario inoffensivo, incapace cioè di bloccare le sue mosse. Ogni giocatore può effettuare una sola mossa, quando è il suo turno.

Le pedine bianche (Oche) si spostano da un incrocio ad un altro adiacente, libero, con un movimento solo ortogonale. La lunghezza del movimento è quindi di un solo incrocio ed è escluso il movimento in diagonale.

La Volpe si sposta di un incrocio per volta, in qualsiasi direzione, anche in diagonale.

La Volpe può catturare le pedine nemiche come nella Dama, saltando cioè la pedina adiacente (nei sensi ortogonale e diagonale) e andando a occupare un incrocio vacante che sta dietro quest'ultima.

È possibile la cattura multipla; la Volpe può compiere cioè più salti successivi, anche cambiando direzione.

Le pedine catturate vengono tolte dal gioco.

Le Oche non possono catturare la Volpe, ma devono cercare di immobilizzarla, impedendole qualsiasi mossa.

## Il gioco delle cinque pietre

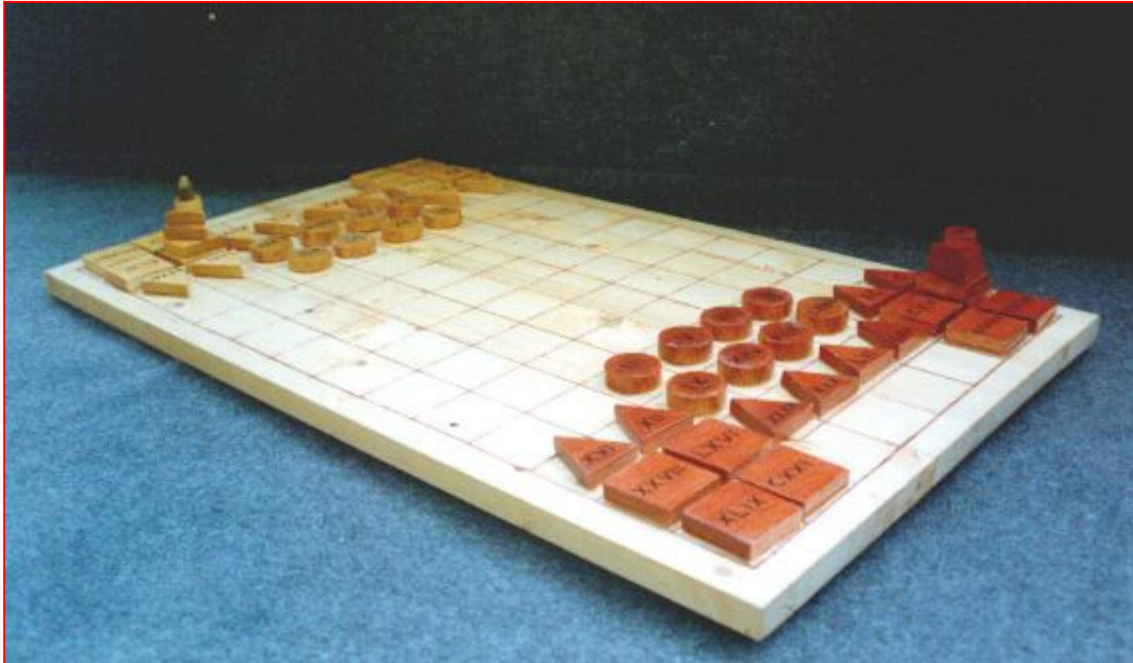
Ci sono numerose versioni di questo tipo di gioco ma saranno qui descritte solo le due principali:

1. la più giocata consisteva nel tenere nel pugno cinque sassolini, questi sassolini venivano lanciati in aria e si cercava di riprenderne quanti più possibili con il dorso della stessa mano. Il vincitore era colui che riusciva a prendere più sassi;
2. Un'altra versione, invece, consisteva nel tenere un sassolino nel palmo della mano mentre le altre venivano lasciate per terra. Quella contenuta nella mano, veniva lanciata per aria; mentre il sasso è in area, il giocatore deve prendere, velocemente, prima una pietra, poi, se riesce con una deve provare con due, tre e così via pietre dal terreno con la stessa mano che ha lanciato il sasso e poi riprendere lo stesso prima che tocchi terra.



# Arithmomachia o Ludus Philosophorum

di Alessandro Fedi. Maggio 2004



## Introduzione

*Arithmomachia* è un gioco da tavolo per due persone. Il nome è di derivazione greca: la prima parte, *arithmo*, significa “numero”, ma può essere letta anche come *rithmo*, ossia “armonia”; la seconda parte, *machia*, significa “battaglia”. Dunque l’*Arithmomachia* è la “battaglia dei numeri”, o meglio ancora la “battaglia delle armonie numeriche”, riferendosi così alla sostanza del gioco che è, come vedremo, quella di creare delle proporzioni numeriche tra pedine numerate.

Gioco privilegiato dalla classe intellettuale medievale, è conosciuto anche con l’espressione di *ludus philosophorum* (“il gioco degli intellettuali”).

## Un po’ di storia

Secondo Peter Mebben, la più antica evidenza scritta dell’esistenza dell’*Arithmomachia* risale al 1030, a Wurzburg. In una competizione tra le scuole delle cattedrali di Worms e Wurzburg – entrambe molto rinomate nel campo dell’aritmetica – fu redatto un testo di disputa contenente sequenze numeriche basate sul “*De institutione arithmetica*” di Boezio; sulla base di questo testo, un monaco di nome Asilo creò un gioco – *Arithmomachia*, appunto – utile agli studenti dei due monasteri per imparare la teoria numerica di Boezio.

La prima stesura fu adattata da altri scolari.

*Hermannus Contractus*, rispettato monaco a Reichenau, rimaneggiò le regole di Asilo e aggiunse alcune note sulla teoria musicale (una seconda versione vuole invece che l’autore originale sia proprio Hermannus Contractus).



Vi è anche chi ritiene che l'attribuzione sia da darsi al vescovo di Cambrai, *Wibold*, che nel 965 invitò i monaci locali a smettere di giocare a dadi e giocare invece “la battaglia fra le virtù e i vizi”. Vi sono comunque diverse ipotesi che rivendicano un'origine ancora più antica, viste alcune corrispondenze fra la disposizione ed il movimento dei pezzi e la disposizione ed il movimento delle armate Romane. Fra l'XI e il XII secolo *Arithmomachia* si diffuse un po' alla volta in tutta la Germania e la Francia. Le regole vennero ulteriormente estese. Fra il XII e il XIII secolo il gioco giunse anche in Inghilterra. Giovanni di Salisbury scrive nel suo “*Policraticus*” (1180) che “la conoscenza della battaglia dei numeri è una fonte di divertimento e di profitto (I, 5)”. Anche Roger Bacon commentò l'*Arithmomachia*, nella sua “*Communio mathematica*” (I,3,4).

A lungo *Arithmomachia* rimase in competizione con gli Scacchi e ci fu un periodo in cui fu persino più rispettata degli Scacchi medesimi. La ragione di ciò sta nel fatto che *Arithmomachia* era l'unico gioco previsto nei programmi delle scuole e università medievali – un privilegio che gli Scacchi non ricevettero mai, in quanto gioco di ispirazione militare che non rispettava i canoni delle sette arti liberali. *Arithmomachia* trovò la massima diffusione nel XVI secolo, in particolare come conseguenza dell'invenzione della stampa.

Regole furono scritte da Shirwood (1474), Faber (1496), Boissiere (1554/56), Ries (1562), Fulke/Lever (1563), Selenus (1616). I maggiori centri di diffusione rinascimentale erano l'Inghilterra, la Francia, l'Italia e la Germania orientale. Alla fine del XVII secolo *Arithmomachia* perse popolarità e cadde nell'oblio.

## Cenni sulla teoria numerica di Boezio

Anicius Manlius Severinus Boethius nacque intorno al 480 a (o presso) Roma e morì a Pavia nel 524.

I testi matematici di Boezio, per quanto di scarsa qualità, erano tra il meglio che si potesse trovare nell'alto medioevo e furono utilizzati per secoli in una Europa piuttosto arretrata nel campo della matematica. L'*Arithmetica* di Boezio era basata sul lavoro di *Nicomaco* e per gli scolari medievali fu la massima base di studio per la teoria numerica di Pitagora. Boezio fu una delle maggiori fonti di approvvigionamento per il quadrivio. La matematica di Boezio è dominata dal concetto di “progressione numerica”; vi sono progressioni aritmetiche ( $a+b*n$ ), progressioni geometriche ( $a*(b^n)$ ), progressioni armoniche ( $1/(a+(b/n))$ ) e altre ancora...

## Regole del gioco

Come abbiamo potuto vedere, non esiste un unico set di regole per *Arithmomachia*. Durante la storia plurisecolare del gioco esse sono cambiate spesso e in maniera consistente; la loro complessità, ad esempio, è passata dalle poche pagine scritte a mano della prima versione fino alle oltre cento pagine stampate nelle versioni più tarde. Probabilmente, nella prima fase di diffusione del gioco, ogni scuola adottava delle regole proprie, ossia quelle ritenute più adatte per una comprensione delle basi aritmetiche del

gioco. È inoltre evidente che le maggiori fonti documentarie riguardano le versioni rinascimentali del gioco, mentre sulle prime versioni medievali non è rimasto altrettanto materiale; l'unica versione medievale disponibile è quella di Asilo (XI sec.). Non esistono al momento evidenze archeologiche: nessuna pedina è mai stata ritrovata, né medievale né rinascimentale.

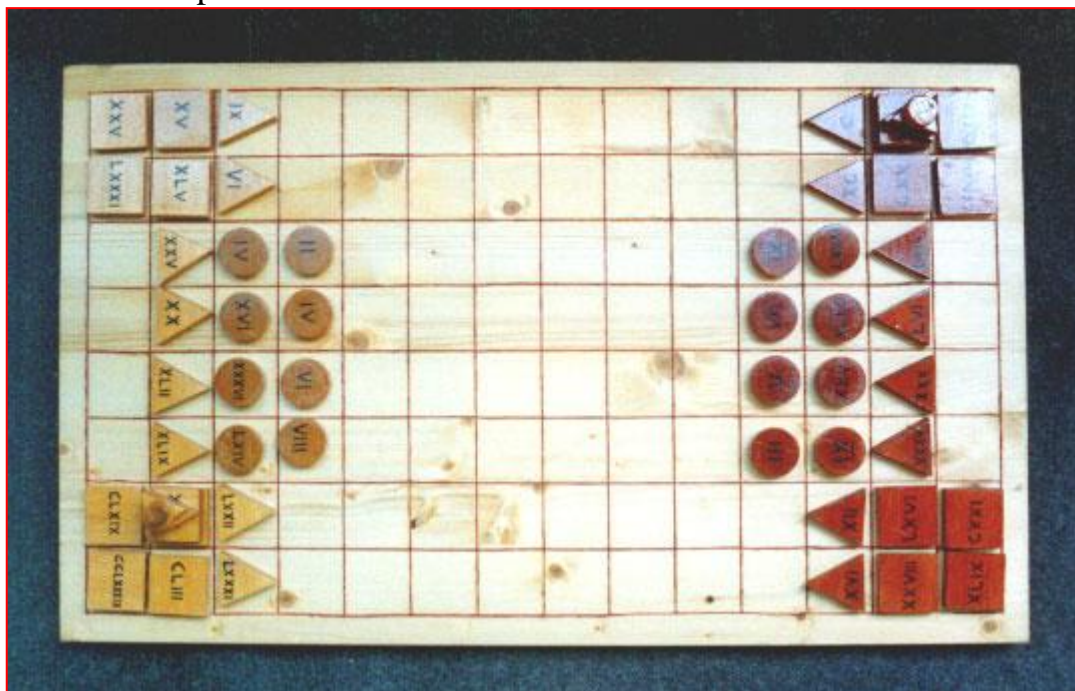
Il presente set di regole, pertanto, non intende rappresentare una specifica versione del gioco: l'obiettivo che mi sono posto è stato quello di creare un set di regole plausibile per un utilizzo in area italiana nella seconda metà del XIII secolo, estrapolando i caratteri generali e le regole base del gioco, con particolare riferimento alla versione di Asilo, e intervenendo con correzioni personali là dove mi è parso non vi fosse chiarezza nelle fonti consultate. Con lo stesso spirito che – credo – ha animato nel tempo i diversi autori, in tutte le situazioni di dubbio ho deciso di ricorrere al criterio della massima giocabilità, pur senza trascurare l'aspetto più affascinante ed educativo di questo gioco, ossia la manipolazione dei numeri.

## La tavola da gioco

La tavola da gioco è composta da 112 caselle: 8 caselle di larghezza e 14 di profondità.

## Le pedine

Le pedine sono in numero di 23 più 1 re per ciascun giocatore; il re è formato da 5 o 6 pedine disposte in guisa piramidale (vedremo più avanti una descrizione più dettagliata). Le pedine, eccetto quelle costituenti il re, sono dipinte sulle due facce con colori contrastanti (bianco e nero, rosso e blu,...) e su ciascuna di esse riportano un valore numerico; l'uso dei due colori deriva dal fatto che le pedine catturate al nemico vengono reintrodotte in gioco dalla propria parte. Fa eccezione il re, che non cambia schieramento e, se catturato, viene semplicemente rimosso: le sue pedine sono di un solo colore, ma riportano anch'esse un valore numerico. Le pedine hanno anche una diversa forma geometrica: 8 sono rotonde, 8 triangolari e 7 quadrate. I due re hanno alla base due pedine quadrate, sormontate da due triangolari e, infine, da una o due pedine rotonde.



Vediamo ora quali numeri devono essere riportati su ciascuna pedina. Le pedine sono divise in sei ranghi da 4 elementi ciascuno.

Il primo rango di cerchi è costituito dai numeri base: 2, 4, 6, 8 per un giocatore (che da ora in poi, per questo motivo, verrà definito come il lato pari) e 3, 5, 7, 9 per l'altro giocatore (che chiameremo lato dispari).

Il secondo rango di cerchi è costituito dal quadrato dei numeri base: 4, 16, 36, 64 per le pari e 9, 25, 49, 81 per le dispari.

Il primo rango di triangoli è costituito dalla somma dei due ranghi precedenti: 6, 20, 42, 72 per le pari; 12, 30, 56, 90 per le dispari.

Il secondo rango di triangoli è ottenuto sommando 1 a ciascun numero base ed elevando al quadrato il valore risultante: si ottiene 9, 25, 49, 81 per le pari e 16, 36, 64, 100 per le dispari.

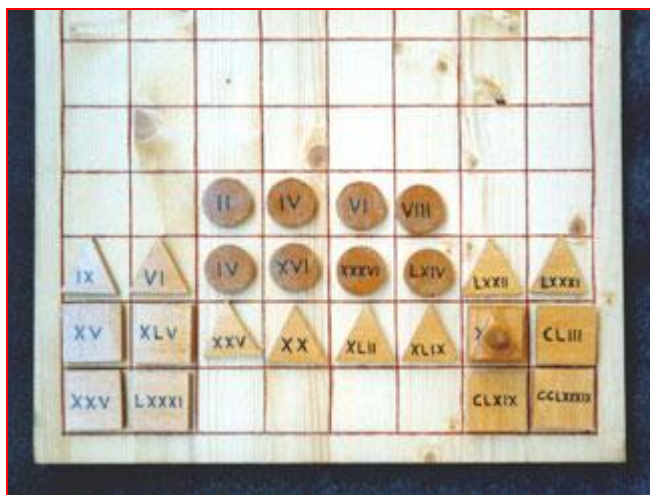
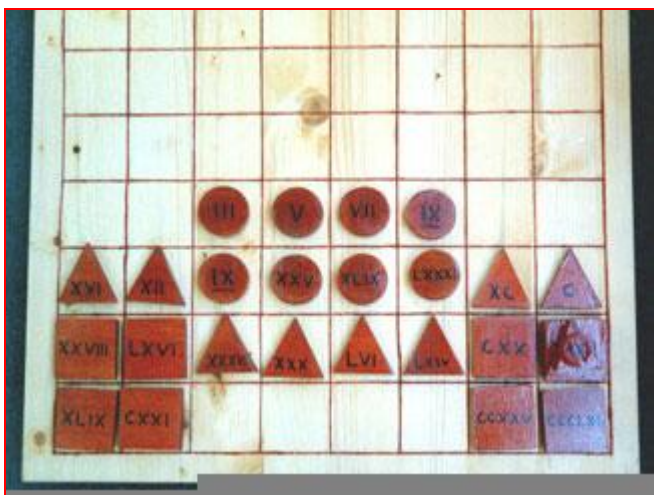
Il primo rango di quadrati è dato dalla somma dei due ranghi di triangoli: 15, 45, 91(re), 153 per le pari e 28, 66, 120, 190(re) per le dispari.

Il secondo rango di quadrati è ottenuto sommando 1 al doppio di ciascun numero base ed elevando al quadrato il valore risultante: si ottiene 25, 81, 169, 289 per le pari e 49, 121, 225, 361 per le dispari.

I valori dei due re sono dati dalla somma dei valori riportati su ciascuna delle pedine costituenti gli stessi. Il re pari è costituito da 6 pedine, che riportano i seguenti valori numerici: 1 sul cerchio più piccolo; 4 sul secondo cerchio; 9 e 16 sui due triangoli; 25 e 36 sui due quadrati. Analogamente, il re dispari è costituito da 5 pedine coi seguenti valori: 16 sull'unico cerchio, 25 e 36 sui due triangoli, 49 e 64 sui due quadrati.

## Preparazione

All'inizio del gioco le pedine vengono disposte in "ordine di battaglia".



L'inizio del gioco spetta al giocatore dispari, il quale ha minori possibilità di catturare pezzi e realizzare armonie.

Grazie a questa disparità, è possibile far scontrare giocatori di diverso livello.

## Scopo del gioco

Attraverso mosse tattiche, ogni giocatore deve per prima cosa eliminare il re nemico. Successivamente, deve realizzare un "trionfo" (v. oltre). La realizzazione di un "trionfo eccellente" porta alla conclusione definitiva del gioco. Con i trionfi minori ("trionfo mediocre" e "grande trionfo") il gioco prosegue, ma i giocatori possono accordarsi per dare loro un valore di vittoria parziale.

## Movimento dei pezzi

I giocatori muovono alternativamente una pedina alla volta in una casella vuota, secondo regole caratteristiche di ciascuna forma geometrica. Anche le caselle attraversate dalle pedine nel loro movimento devono essere vuote: non è possibile "saltare" altre pedine.

Le pedine si possono muovere in qualsiasi direzione (orizzontale, verticale e diagonale).

I *cerchi* si muovono esclusivamente di una casella.

I *triangoli* si muovono esclusivamente ed esattamente di due caselle.

I *quadrati* si muovono esclusivamente ed esattamente di tre caselle.

Il *re* si muove come il pezzo che si trova alla sua base. All'inizio del gioco, dunque, si muoverà di tre caselle, come un quadrato; ma se, nel corso del gioco, dovesse perdere entrambi i quadrati, si muoverà solo più di due caselle (come i triangoli) e, se dovesse perdere anche entrambi i triangoli, si muoverà solo più di una casella (come un cerchio).

Il *re* non può essere volontariamente separato nelle sue unità costituenti.

## La cattura dei pezzi

Esistono cinque diversi modi per catturare i pezzi dell'avversario: *incontro*, *assedio*, *imboscata*, *assalto* e *proporzione*.

In tutti i casi il *re* può catturare sia con il suo numero totale (dato dalla somma dei numeri che lo costituiscono in quel momento) sia con un singolo pezzo; non sono ammesse somme parziali. In ogni caso, la distanza per la cattura equivale a quella di movimento, anche se il pezzo catturante è di una forma geometrica che normalmente prevedrebbe una distanza diversa (ad es. un *re* ancora completo si muove e cattura a tre caselle di distanza, anche se il singolo elemento utilizzato è un triangolo o un cerchio).

Analogamente esso può essere catturato nella sua totalità oppure un pezzo alla volta, eccetto che nell'assedio dove può essere catturato solo nella sua interezza.

**Ogni volta che un pezzo è catturato, esso viene rigirato in modo da cambiare schieramento.** Fanno eccezione i pezzi costituenti il *re*, che non possono cambiare

schieramento e vengono dunque semplicemente eliminati dalla tavola da gioco. Per catturare un pezzo avversario, non si deve entrare fisicamente nella casella da esso occupato: è necessario solamente che vi sia questa possibilità, ovvero il pezzo da catturare deve trovarsi ad una distanza che corrisponda al movimento della pedina catturante. In pratica, se una pedina prima o dopo il proprio movimento si trova alla propria distanza di movimento da una pedina avversaria, ed esistono le condizioni per la cattura, la pedina avversaria è catturata. Nel caso in cui la cattura avvenga prima del movimento, ciò sostituisce il movimento stesso ed il turno del giocatore è finito. Le catture non sono obbligatorie.

La cattura per *incontro* avviene quando un pezzo (prima o dopo la propria mossa) si trova alla distanza di movimento da un pezzo avversario che ha il suo stesso numero; in tal caso il pezzo avversario è catturato.

La cattura per *assedio* avviene quando tutti i movimenti di una pedina sono impediti e ad impedirli contribuiscono esclusivamente pedine avversarie; in tal caso, la pedina assediata viene catturata dall'avversario. Come sempre, se effettuata prima della mossa, la cattura per assedio sostituisce la mossa stessa.

La cattura per *imboscata* avviene quando due pedine si trovano entrambe alla distanza di movimento da una pedina avversaria e la loro somma o prodotto è uguale al valore della pedina avversaria.

La cattura per *assalto* avviene quando una pedina (prima o dopo il proprio movimento) si trova ad una distanza da una pedina avversaria tale che il prodotto fra il proprio numero e la distanza (contando anche entrambe le case occupate) è uguale al numero della pedina avversaria; in tal caso l'avversario è catturato. Ad es. se la mia pedina ha il numero 4 e si trova a 4 caselle (comprese le due occupate) dal 16 avversario, posso catturare la pedina avversaria. Resta la regola che la pedina che compie l'assalto deve essere ad una corretta distanza di movimento dall'avversario.

La cattura per *proporzione* avviene quando due pedine, che si trovino (prima o dopo il movimento di una di esse) alle debite distanze di movimento da una pedina avversaria, formino con essa una proporzione (v. oltre); in tal caso la pedina avversaria è catturata. Questo tipo di cattura può essere effettuato solo se ciò porta alla realizzazione di un trionfo, quindi non prima che sia stato catturato il re avversario.

## Le proporzioni

Come già detto, obiettivo del gioco è costruire con le proprie pedine una o più proporzioni (o "armonie") numeriche, così da realizzare un "trionfo". Quando il trionfo avviene tramite una cattura (v. sopra), vale la regola classica per cui le pedine catturanti devono trovarsi alla debita distanza di movimento da quella avversaria. Differente è la situazione se le pedine appartengono già tutte al giocatore. In primo luogo, il trionfo deve essere realizzato nella metà Scacchiera avversaria; inoltre, non trattandosi di una cattura, non ha valore la distanza di movimento delle pedine. Allora, perché un'armonia di tre pezzi sia valida, essi devono trovarsi in linea (orizzontale, verticale o diagonale) in caselle adiacenti oppure formare tre vertici di un quadrato di

lato tre caselle. Per le armonie di quattro pezzi, essi devono obbligatoriamente formare i quattro vertici di un quadrato di lato tre caselle.

Nella proporzione *aritmetica* fra tre numeri, la differenza fra il più grande e il medio è uguale alla differenza fra il medio e il più piccolo. Se  $a, b, c$  sono i tre numeri di grandezza crescente:  $(c-b)=(b-a)$ .

Esistono due tipi di proporzione *geometrica*. Nel primo caso, fra tre numeri, il rapporto fra il più grande ed il medio è uguale al rapporto fra il medio e il più piccolo:  $a, b, c \Rightarrow (c/b)=(b/a)$ . Nel secondo caso, fra quattro numeri:  $a, b, c, d \Rightarrow (d/c)=(b/a)$ .

Nella proporzione *armonica* o *musicale* fra tre numeri, il rapporto fra il più grande ed il più piccolo è uguale al rapporto fra la differenza tra il più grande ed il medio e la differenza fra il medio e il più piccolo:  $a, b, c \Rightarrow (c/a)=(c-b)/(b-a)$ .

Per come sono distribuite le pedine all'inizio del gioco, nessuno dei giocatori può realizzare una proporzione armonica (e dunque un "trionfo eccellente", v. oltre) con le sole pedine inizialmente a disposizione. Pertanto, la cattura di almeno un pezzo nemico (oltre al re) è condizione necessaria per vincere il gioco.

## I tre trionfi

Esistono tre tipi di trionfo: trionfo mediocre, grande trionfo e trionfo eccellente. L'imminenza di un trionfo (cioè la possibilità di realizzarlo al turno successivo) deve essere annunciata nella mossa precedente, cosicché l'avversario possa tentare di evitarlo con la propria mossa; il giocatore però non è tenuto a dire con quali pedine e in quale modo potrebbe ottenere il trionfo. Questa regola non vale quando il trionfo è realizzato tramite cattura.

Si ha un trionfo mediocre quando con tre pedine si realizza una delle tre proporzioni sopra citate.

Si ha un grande trionfo quando con 4 pedine si realizzano contemporaneamente due delle tre proporzioni.

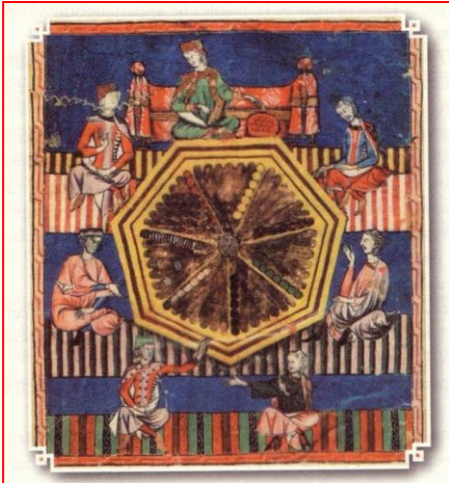
Si ha un trionfo eccellente quando con 4 pedine si realizzano contemporaneamente tutte e tre le proporzioni.

## Il gioco delle tavole con l'astronomia

Questo gioco così come il gioco delle tavole delle Quattro Stagioni, rappresenta una versione aumentata del gioco delle tavole; le regole sono simili ma offrono la possibilità di gioco a più persone.

### Regole generali

1. il gioco è composto da un tavoliere con sette lati. La parte interna di ogni lato è composta da 7 caselle. Si utilizzano 3 dadi a 6 facce;



2. fra ogni lato ci deve essere una divisione, che separa entrambi i lati. Dalla divisione deve partire una linea che arriva fino al centro del tavoliere;

3. ciascuna pedina deve essere dei colori dei pianeti (vedi punto 4); le pedine devono essere tante quante sono le caselle; cioè 7;

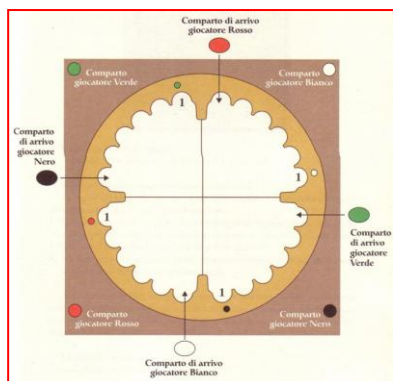
4. sopra ogni lato deve essere raffigurato il pianeta cui appartiene quel lato; disegnato e colorato del colore che gli compete: Saturno di nero, Giove di verde, Marte di rosso, il Sole di giallo, Venere di viola, Mercurio di molti colori differenti, la Luna di bianco.

Ovviamente le pedine che appartengono ad un pianeta devono essere del suo colore;

5. tutte le 7 pedine devono essere “intavolate” (posizionate) nella prima delle sette caselle, posta sul lato sinistro di uno dei sette lati e devono sempre giocare verso destra secondo i punti che si otterranno dal lancio dei 3 dadi a 6 facce;
6. non si deve contare la casella in cui le pedine sono intavolate (quelle di partenza) ne l'altra casella che sta a lato destro di quella dove sono intavolate le altre 7 pedine di un giocatore avversario (partenza di un giocatore avversario);
7. si può intavolare (muovere in una casella) di cui al punto 6 sopra, cioè la casella di partenza di un avversario, nel caso vi sia una sola pedina avversaria, che può essere catturata o che la casella sia vuota.
8. ogni giocatore ha 7 poste di valore concordato;
9. se un giocatore cattura una pedina avversaria, non deve farla tornare al punto di partenza ma la toglie dal gioco e riceve una posta del giocatore possessore della pedina;
10. il gioco prosegue finché resta un solo giocatore, che risulterà essere il vincitore;
11. dopo varie partite, si è inserita la seguente regola opzionale: il vincitore, come nel caso previsto al punto 9 sopra, avrà diritto a ricevere un'ulteriore posta dagli altri 6 giocatori. In questa maniera i giocatori cercheranno di vincere e non solo di sopravvivere;

# Il gioco delle Tavole delle quattro (El Mundo)

## Regole generali



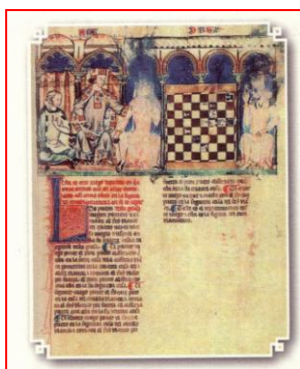
1. il gioco è composto da un tavoliere diviso in 4 comparti rotondi, con 6 caselle ognuno; 48 pedine rotonde, di cui 12 verdi (primavera), 12 rosse (estate), 12 nere (autunno) e 12 bianche (inverno); 3 dadi a sei facce;
2. ogni giocatore sceglie una stagione e il comparto di partenza composto dalle sei caselle; il giocatore verde avrà alla sua destra il rosso; il rosso avrà alla sua destra il nero che a sua volta avrà il bianco. Si fa la battaglia e il giocatore che vince gioca per primo; poi toccherà al giocatore alla sua destra e così via;
3. i giocatori iniziano a giocare con tutte le 12 pedine fuori dal tavoliere; ogni giocatore, nel proprio turno, tira i tre dadi e deve fare entrare le pedine nel suo comparto di partenza, dalla casella 1 (vedi schema);
4. quando un giocatore ha intavolato (mosso nelle caselle) tutte le pedine nel suo comparto, potrà iniziare a muovere verso destra, nei comparti avversari. La regola è valida anche se il giocatore ha 1 o 2 pedine ancora fuori gioco. Es: il giocatore rosso ha 1 pedina ancora fuori dal comparto; tira 1, 6, 5 con i dadi; deve far entrare la pedina rimanente, dopodiché può muovere le altre pedine sul tavoliere verso i comparti avversari;
5. i punti ottenuti con i dadi possono essere sia sommati e quindi giocati con una sola pedina sia giocati separatamente con 3 o con 2 pedine. Es: tiro di 3 dadi = 5 + 1 + 6; si può muovere una pedina di 12 caselle oppure una pedina di 5 una di 1 e una di 6, oppure due pedine di 6, infine una pedina di 11 e una di 1;
6. due pedine sovrapposte su una casella non impediscono il passaggio di pedine avversarie ma impediscono alle pedine avversarie di fermarsi in quella casella;
7. una pedina si definisce ferita se è da sola in una casella e una pedina avversaria arriva in quella stessa casella. La pedina ferita deve tornare fuori dal tavoliere. Il giocatore che ha una o più pedine ferite (fuori dal tavoliere) deve farle entrare di nuovo in gioco dalla prima casella a sinistra del suo comparto prima di muovere pedine già presenti sul tavoliere;
8. una pedina che cattura una pedina avversaria termina così il suo movimento;
9. nel caso che un tiro dei dadi non possa essere completato dalle pedine (per la presenza di pedine avversarie), il tiro è perso e il giocatore non



può muovere le proprie pedine. Il suo punto può essere usato dal primo giocatore alla sua destra se anche questo non può usare il punto allora lo passa al secondo giocatore a destra e se anche questo non può utilizzarlo il tiro è perso. Il giocatore che eventualmente ha “guadagnato” in questo modo il tiro, può ancora tirare normalmente nel suo turno di gioco;

10. i giocatori, una volta arrivati con le loro pedine nel comparto esattamente di fronte a quello proprio di partenza ( secondo giocatore alla loro destra), possono iniziare a togliere le pedine dal tavoliere. Le pedine sono tolte quando un tiro di dado permette di arrivare ed uscire dall’ultima casella a destra del comparto di arrivo.

## Il gioco degli Scacchi

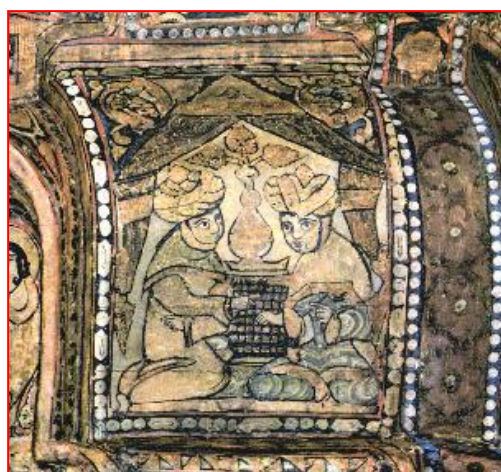
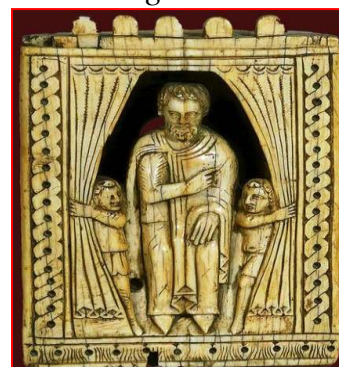


Le origini degli Scacchi si perdono nella notte dei tempi ma l’ipotesi più accreditata è il luogo d’origine in India; infatti alcuni antichi poemi persiani, risalenti al VI-VII secolo d.C., descrivono in dettaglio un antico gioco da tavolo, chiamato *Chatrang*, che ha notevoli analogie con l’odierno gioco degli Scacchi. Questi stessi poemi definiscono lo *Chatrang* derivante dallo *Chaturanga*, un gioco più antico, sempre di provenienza indiana.

A sostegno di questa tesi nel 1972 nell’Uzbekistan del Sud vi sono stati ritrovamenti di antichi pezzi dello *Chaturanga* datati intorno al II e III secolo d.C. nulla esclude che le origini siano ancora più antiche.

La diffusione del nuovo gioco ebbe una rapida diffusione anche grazie ai commerci e con il trascorrere del tempo le regole e il nome dello *Chatrang*, cambiavano a seconda della regione di adozione.

Inizialmente gli studiosi pensarono che il gioco avesse raggiunto l’impero romano grazie ai contatti con gli Arabi (IX–X secolo d.C), tuttavia nel 1932 in Molise, nell’antica città di Venafro (IS), furono ritrovati, in una necropoli, alcuni pezzi intarsiati in osso. Tali

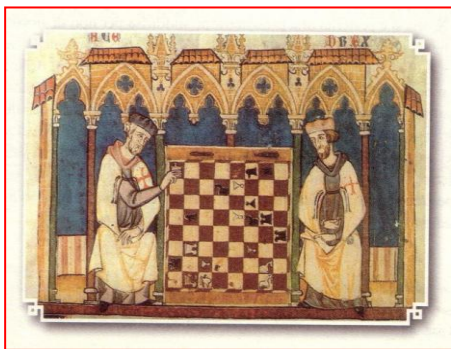


pezzi riproducono alcuni componenti del gioco degli Scacchi. I pezzi di Venafro sono stati datati intorno al V secolo d.C. quindi possiamo dedurre che, questo gioco simile allo *Chatrang* o alle sue varie forme, era giunto in territorio romano ben prima di quanto si ritenesse. Infatti alcuni studiosi ritengono che il gioco sia giunto a contatto con il Mondo romano già nel II–III secolo d.C. grazie a dei legionari impegnati nelle numerose guerre in terre d’oriente; forse proprio dalla Persia. In effetti numerose fonti letterarie dell’epoca fanno menzione

del “*latruncolorum lusus*”, definito come il “gioco dei soldati”, che presentava numerose analogie con il gioco degli Scacchi anche se, probabilmente, ne differiva per l’uso congiunto dei dadi.

Nel 1996 nella regione dell’Essex, in Gran Bretagna, in una tomba, è stata ritrovata una Scacchiera con bordi in rame e ventuno pedine in vetro simili a quelle utilizzate per la dama. Secondo l’archeologo Philip Crummy, del Colchester Archeological Trust, il reperto corrisponderebbe ad una versione del *latrunculum lusus* e risalirebbe al I secolo d.C. purtroppo non è stato possibile ricostruire le regole di questo gioco.

## Gli Scacchi nel medioevo



Le prime testimonianze scritte di epoca medievale sul gioco degli Scacchi risalgono intorno all’anno 1000 d.C. e sono di provenienza iberica dato che in questa regione fu forte l’influenza degli arabi.

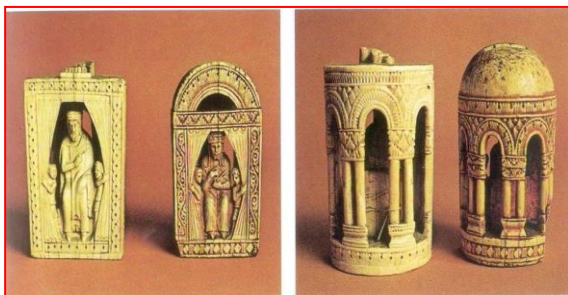
Tantissimi poemi citano il gioco degli Scacchi come il componimento francese “*Les échecs amoureux*”, che vanta 30.060 versi unicamente incentrati su questo gioco ma è grazie al frate Jacopo da Cassole dell’ordine dei Domenicani,

morto verso il 1325, che il gioco degli Scacchi conobbe una rinascita dopo la proibizione di giocare promulgata da Papa Alessandro II verso la fine del IX secolo<sup>11</sup>. Infatti il frate nel trattato “*Liber de moribus hominum et officiis nobilium super ludo schacorum*” utilizza gli Scacchi come fonte di ammaestramenti morali.



I primi veri e propri trattati Scacchistici ebbero come unico argomento la problemistica; ovvero la risoluzione precostruita di pezzi sulla Scacchiera che potevano portare alla vittoria o al pareggio di uno dei due schieramenti attraverso difficili sequenze di mosse.

Celebri sono i codici miniati *Bonus Socius* e *Civis Bononiae*. Nella Biblioteca Nazionale di Firenze è conservato un esemplare del primo codice su pergamena e presenta 194



problemi Scacchistici. Altro codice miniato importantissimo è il *Tractatus partitorum Schachorum Tabularum et Merelorum Scriptus anno 1454* conservato nella Biblioteca di Modena. Il codice è costituito da 347 fogli finemente decorati; le soluzioni sono riportate sia in latino che in antico volgare lasciando sottintendere una vasta diffusione del gioco in

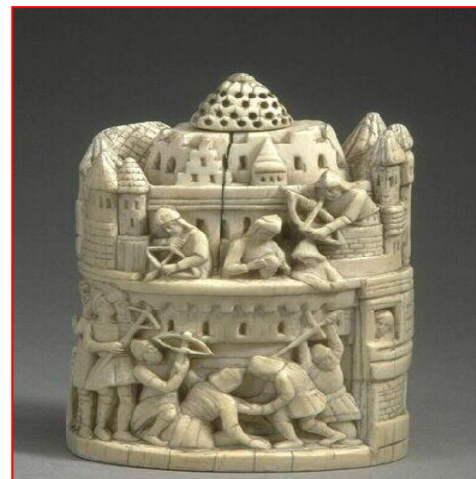
<sup>11</sup> Pare che la causa della proibizione fosse una lettera datata 1061, scritta da Pier Damiani, cardinale di Ostia, nella quale l’alto prelato condannava gli Scacchi come gioco d’azzardo poiché molti giocatori dell’epoca utilizzavano i dadi per stabilire quale mossa si dovesse compiere snaturando così il gioco degli Scacchi.

ogni ceto sociale e culturale.

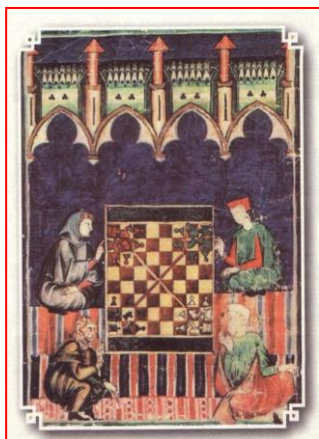
Nel medioevo il gioco classico degli Scacchi differisce con quello odierno per i movimenti di alcuni pezzi:

1. La Regina può muovere di un solo quadrato e in diagonale; nella sua prima mossa può muovere di tre quadrati in diagonale e “saltare” sopra altri pezzi;
2. Gli Alfieri muovono in diagonale di soli tre quadrati;
3. i Pedoni possono, nella loro prima mossa, muovere di tre quadrati ma solo se non è stata fatta ancora nessuna cattura.

Nel medioevo la Scacchiera non presentava i quadri bianco e nero ma era monocroma<sup>12</sup>.



## Il gioco degli Scacchi delle quattro stagioni

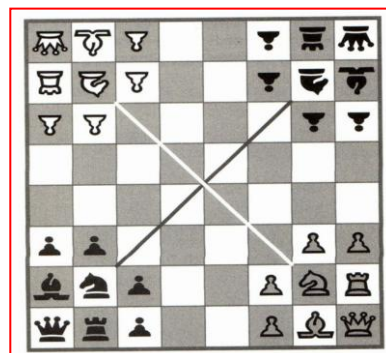


### Regole generali

1. il gioco è composto da una Scacchiera classica 8 x 8; sulla Scacchiera si devono posizionare due linee diagonali, in modo tale da ottenere una divisione in quattro settori;
2. le diagonali separano le zone in cui devono muovere i pedoni, dato che quelli che si trovano sul lato destro devono andare in quella direzione e a sinistra muovono quelli che stanno a sinistra. Durante il loro

movimento dovranno catturare in diagonale secondo lo schema classico di cattura dei pedoni;

3. i pezzi sono in tutto 32 e vanno intavolati ai quattro lati del tavoliere; per ogni giocatore che intavola devono esserci otto pedine, e cioè: un Re, una Torre, un Cavallo, un Alfiere e quattro Pedoni. I pezzi muovono come nel gioco classico degli Scacchi;
4. i pezzi vanno intavolati come segue: i Re nelle caselle d'angolo del tavoliere, la Torre sul lato destro del Re, l'Alfiere sul lato sinistro e il Cavallo davanti al re. I due dei pedoni guardino verso un angolo del tavoliere e gli altri due verso l'altro;

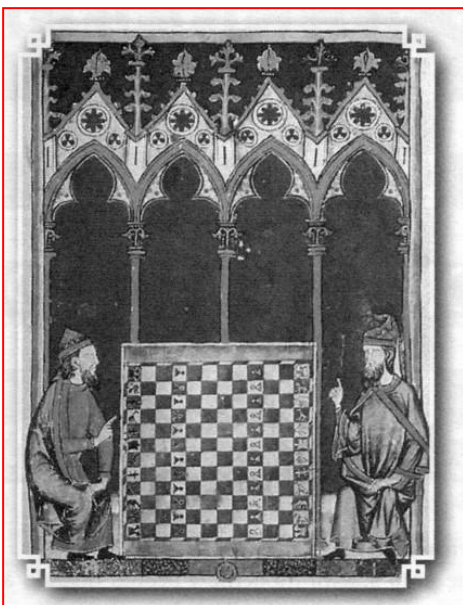


<sup>12</sup> La Scacchiera moderna con i quadrati bianchi e neri si diffuse intono al 1500 circa.

5. negli Scacchi delle quattro stagioni non c'è la regina, finché non la si ottiene con la trasformazione dei pedoni;
6. in tale gioco ci sono quattro Re e devono giocare quattro giocatori, ciascuno con le pedine del proprio colore, che sono: Primavera-verdi, Estate-rosse, Autunno-nere, Inverno-bianche;
7. all'inizio del gioco va stabilita la posta.

## Il gioco

1. il giocatore con i pezzi verdi (primavera), gioca per primo e deve andare verso il lato destro, contro il giocatore che ha i pezzi rossi (estate). Il giocatore con i pezzi rossi (estate) deve andare contro quelli neri (autunno). Il giocatore con i pezzi neri (autunno) deve giocare ugualmente verso destra cioè verso i pezzi bianchi (primavera). Questa regola è valida solo per la prima mossa poi ogni giocatore muove secondo la propria volontà;
2. quando un giocatore cattura l'altro o da scacco al Re, gli viene data una posta;
3. il primo giocatore che viene eliminato, tramite uno scacco matto, dovrà dare al giocatore che ha dato "matto" ( inteso come il giocatore che ha dato il matto decisivo), tanto denaro quanti sono i pezzi che ancora possiede nella Scacchiera (una posta per pezzo), poi li toglie tutti dal gioco;
4. il secondo giocatore che viene eliminato dovrà lasciare sul tavoliere tutto il denaro guadagnato (solo quello vinto durante il gioco) e tutti i pezzi che gli restano al momento in cui perde;
5. il terzo giocatore che viene eliminato deve dare al vincitore tanto denaro quanti sono i pezzi che gli restano (1 posta per tutto);
6. il vincitore si prende tutto il denaro sul tavoliere.



## Il grande *Acedrex* Il gioco degli Scacchi aumentati

### Regole del gioco

Si utilizza una Scacchiera con 12 x 12 quadrati, numerata con a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l e da 1 a 12.

Ogni giocatore possiede i seguenti pezzi: 1 Re, 1 Aanca (uccello esotico), 2 coccodrilli, 2 unicorni, 2 giraffe, 2 leoni, 2 Torri e 12 Pedoni.

Le posizioni di partenza sono:

Bianchi – Torri in a 1 e l 1; Leoni in b 1 e k 1; unicorni in c 1 e j 1; Giraffe in d 1 e i 1; Coccodrilli in e 1 e h 1; Re in f 1; Aanca in g 1; i pedoni nella quarta linea di casella (a-l riga 4).

Neri – Torri in a 12 e l 12; Leoni in b 12 e k 12; unicorni in c 12 e j 12; Giraffe in d 12 e i 12; Coccodrilli in e 12 e h 12; Re in f 12; Aanca in g 12; i pedoni nella quarta linea di casella (a-l riga 9).

## Tipi di movimento

**PEDONI:** si muovono come negli Scacchi moderni; quando arrivano dall'altro lato del tavoliere, possono tramutarsi nella pedina relativa alla casella avversaria di arrivo. Se l'arrivo è nella casella del re il pedone prende il valore dell'Aanca.

**TORRE:** come negli Scacchi moderni.

**LEONE:** in linea retta, orizzontale o verticale fino a quattro caselle. Può saltare altri pezzi.

**UNICORNO:** la prima mossa è come quella del cavallo dei moderni Scacchi, poi nelle mosse seguenti come il coccodrillo e il pezzo non può mai tornare indietro verso il proprio lato di partenza (in diagonale non può saltare altri pezzi).

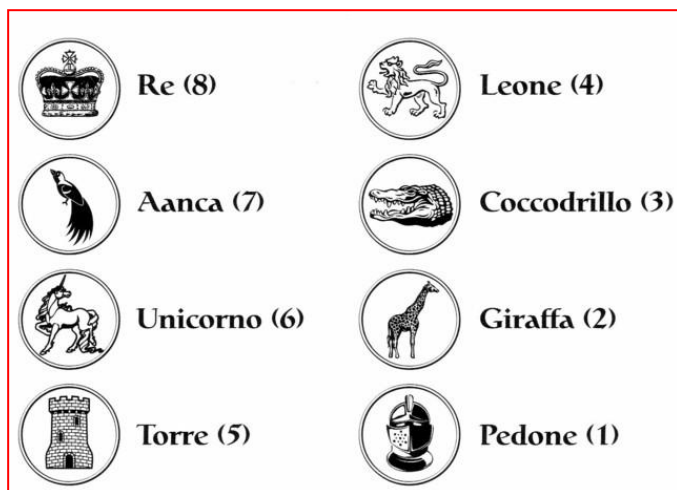
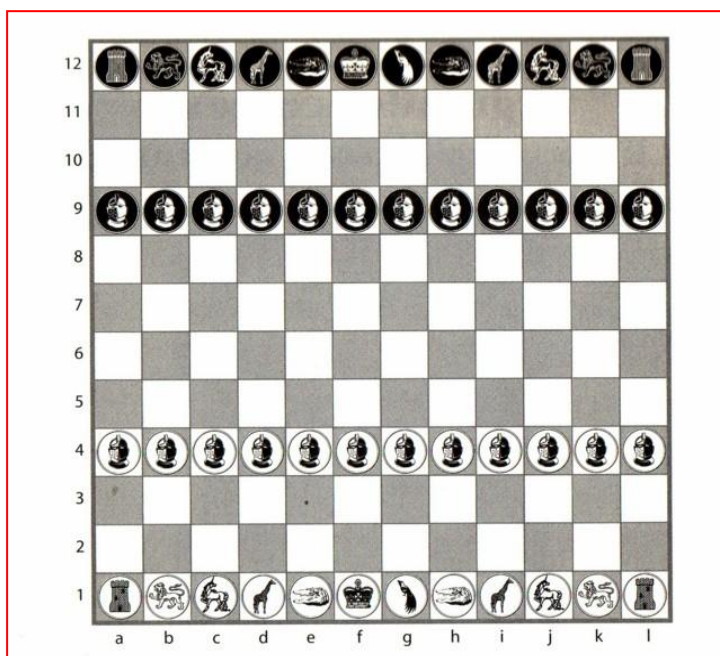
**GIRAFFA:** muove come il cavallo degli Scacchi moderni ma con spostamenti 5 x 2. Può saltare altri pezzi.

**COCCODRILLO:** in diagonale di quante caselle vuole.

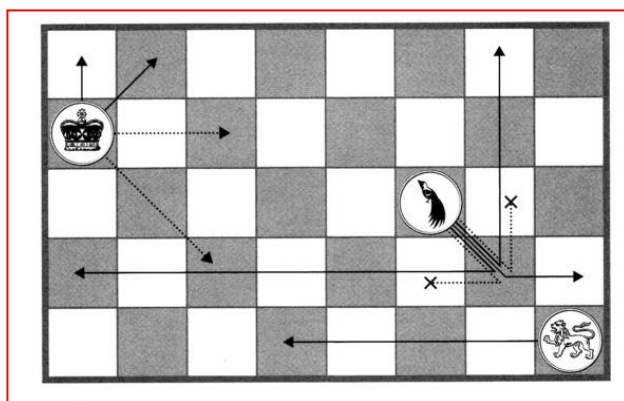
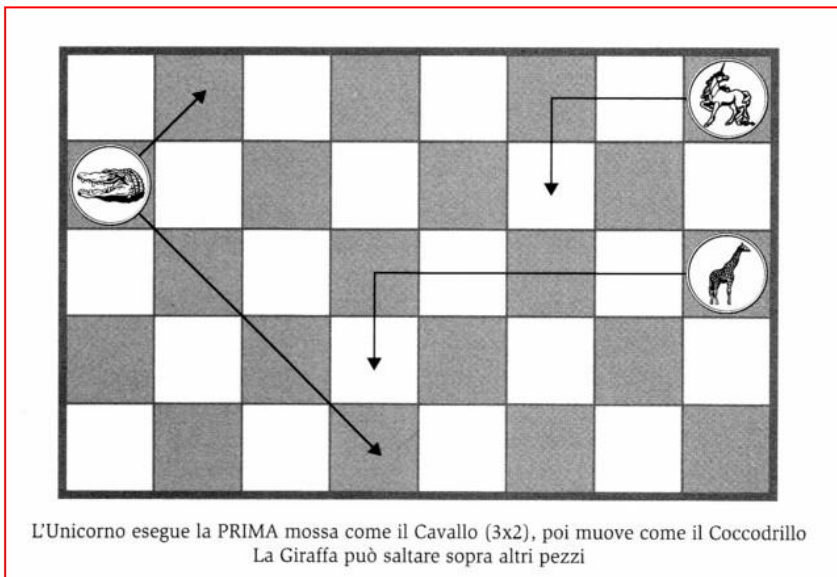
**RE:** una casella in ogni direzione; durante la prima mossa può muovere anche di due caselle. L'Arrocco non è previsto.

**AANCA:** prima casella in diagonale, poi di quante caselle si vuole in linea retta, orizzontale o verticale ma non può entrare in una casella adiacente alla casella di partenza e di diverso colore.

Per rendere più veloce il gioco si può utilizzare un dado a otto facce; ogni giocatore, per la sua mossa, tira il dado, e muove il pezzo corrispondente al



valore (vedi tabella); fra più pezzi corrispondenti al valore, il giocatore può scegliere il pezzo da muovere. Se il tiro di dado corrisponde a un pezzo che non è possibile muovere, il giocatore può muovere un pedone.



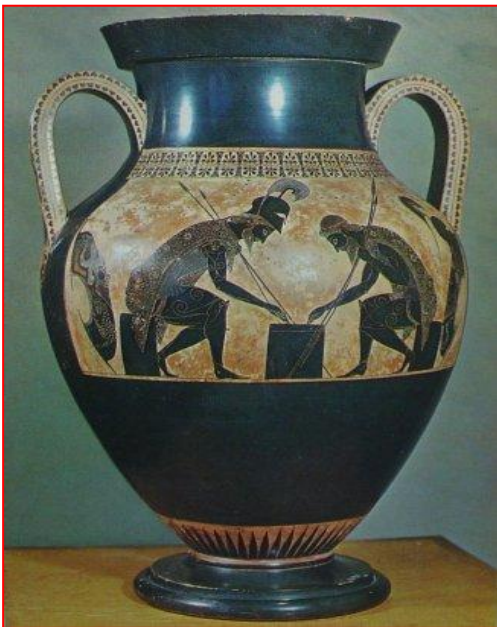
## La Dama

Un completo di questo tipo di gioco fu rinvenuto in Egitto, nella città di El-Mahash, risalente al periodo predinastico. Attualmente la damiera è conservata al museo di Bruxelles.

Il gioco praticato nell'antico Egitto, aveva in comune con la Dama odierna solo la damiera (tavola da gioco) e le pedine da gioco. Non si è in grado di stabilire delle analogie fra l'antico gioco egiziano e quello della dama attuale, perché le pergamene del periodo, pur conservando le immagini dei giocatori, non riportano le regole in modo completo e chiaro.

Secondo lo studioso tedesco Videmann la difficoltà più grande consisterebbe nel linguaggio "mistico" utilizzato dagli egiziani, anche quando "parlavano di cose semplici". Probabilmente le regole per catturare le pedine avversarie erano simili a quelle della Dama moderna ma le pedine si muovevano sulle linee e non sui quadrati come la dama odierna.

Presso gli antichi greci erano conosciuti due giochi con la damiera: la “*petteia*” e la “*cubea*”. La *Petteia* si giocava con la damiera e le pedine, mentre nella *Cubea* veniva utilizzato anche un dado che veniva lanciato prima di ogni mossa. La parola “*Petteia*” deriva dal termine greco “*pessos*”, plurale “*pessoî*” che indicavano le pedine di gioco. Per la prima volta il termine “*pessoî*” viene utilizzato da Omero nell’*Odissea* descrivendo i pretendenti di Penelope ma questo termine poteva indicare qualsiasi tipo di pedina. Ritroviamo l’uso di questo termine nelle *Storie* di Erodoto nel descrivere le vite



degli antichi abitanti della Lidia.

Troviamo anche una raffigurazione di una damiera su un’anfora di Exekias (530-525 a.C.), conservata al museo etrusco – gregoriano de Vaticano, in cui sono raffigurati Achille ed Ajace seduti, mentre giocano. L’unica testimonianza archeologica che riguarda questo gioco è il gruppo di terracotta ritrovato ad Atene da K. Bursian e del quale diede per la prima volta notizia Hugo Blumner nel 1855: “*il gruppo di terracotta di Atene illustra questo gioco (la Petteia) rappresentando un ragazzo e una donna che giocano attorniti dal pubblico. La damiera è composta da 42 quadrati con 12 pedine piatte distribuite in modo irregolare. Non si può, nonostante tutto, l’esatta posizione delle pedine sulla damiera*”.

Più tardi il termine “*pessoî*” fu rimpiazzato dal termine “*polis*” (città). Questo termine fu utilizzato per la prima volta da Euripide (480-406 a.C.) nella sua tragedia *Le Supplici*. Uno degli abitanti di Tebe chiede a Teseo come era governato il suo paese; Teseo risponde che nella democratica Atene come le pedine (*pessoî*) del gioco “*polis*”, tutti gli abitanti sono uguali.

Le regole del gioco della *Petteia* “*polis*” sono descritte nell’“*Onomastikon*” dell’ oratore Giulio Polluce, scritto intorno al 170 d.C. L’oratore spiega che i giocatori devono portare le pedine dall’altra parte della damiera, nella propria “città” e se la pedina viene circondata da pedine dell’altro colore, essa può essere eliminata.

Nel mondo romano i giochi che utilizzavano una Scacchiera erano il “*Duodecim scripta*” e il “*Tabula*” (descritti sopra).

Marco Terenzio Varrone (116-27 a.C.) per primo menziona il gioco del “*Ludus Latrunculorum*” (descritto sopra).

Sommando quello che si conosce dei giochi “*Petteia*” e “*Latrunculorum*” si può affermare attendibilmente che i due giochi erano identici e che le regole erano le seguenti:

1. la Scacchiera per il gioco era composta da caselle non dipinte di colori diversi;
2. le caselle erano chiamati “campi”;
3. su ciascun campo poteva essere messa solo una pedina;
4. tutte le pedine erano soggette alle stesse regole di spostamento e presa;

5. le pedine si spostano in linea retta (avanti, indietro e lateralmente ) e il loro raggio di azione era uguale a quello della torre negli Scacchi;
6. la pedina veniva presa, se non poteva essere liberata dalle pedine avversario che la circondavano. Questa presa si distingue radicalmente dal gioco della dama (dove la pedina deve scavalcare la pedina dell'avversario);
7. l'arrivo della pedina all'estremità della damiera non dava al giocatore nessun vantaggio.

Nel medioevo il gioco della Dama viene menzionato esattamente come “*Jeu de dame*” nel poema inglese *Sir Farumbras* del 1380. il manoscritto è conservato ad Oxford ed esiste una edizione tipografica nel 1879. il poema in questione si tratta di una rielaborazione del testo francese di una canzone cavalleresca intitolata *Fierabras* e risalente al 1170. Il testo originale della canzone è stato pubblicato a Parigi nel 1860 nella raccolta *Antica poesia francese*.

Nel testo francese l'autore descrive gli Scacchi, il Tric Trac e la Dama ma nella traduzione inglese si fa menzione del anche il “*Jeu de dame*”; il fatto che il traduttore, utilizzi il termine francese nel testo inglese sta a dimostrare che, probabilmente, in Inghilterra, la Dama non era ancora diffusa.

Una canzone cavalleresca francese composta da Benois de Saint-Mor intitolata “*Romanzo di Troia*”, tradotto, probabilmente da un poeta scozzese vissuto tra il 1320 e il 1330 , con il titolo di “*Caduta di Troia*” e poi ulteriormente tradotta in lingua inglese in una versione del 1440 viene usato, per la prima volta, il termine “*draughtes*” .

La parola *draughtes* si incontra anche prima, nel poema *Il libro della duchessa*, scritto nel 1369 Geoffrey Chaucer (1343-1400). In questo poema si narra la storia di un cavaliere che si è messo a giocare con una dama frivola: la fortuna. Il gioco viene chiamato da Chaucer “*the chesse*” (Scacchi), ma i pezzi vengono chiamati “*draughtes*” cioè pedine.

Questa confusione di termini Scacchistici e damistici era frequente nel XII-XIII secolo; questo perché il termine “Dama”, deriva dagli Scacchi e per un certo periodo fu usato per indicare entrambe i giochi.

Nel manoscritto di Abul Facht (1251) si nomina il gioco “*Farisia*”, gioco che lo stesso autore reputa simile agli Scacchi e molto diffuso fra gli europei ma, secondo lo storico Van der Linde nel suo libro *La storia degli Scacchi* del 1881, gli arabi non conoscevano ancora la dama ma utilizzavano la parola con cui, “gli europei” chiamavano questo gioco ovvero la regina degli Scacchi (Dama) e perciò l'arabo l'ha tradotta nel corrispondente “*farisia*” .

Ma chi erano questi europei di cui si parla nel manoscritto arabo? Si presuppone che non fossero gli spagnoli, infatti come sappiamo dal codice Alfonsino, in cui la dama non è trattata nel suo “libro dei giochi”, la parola dama sarà usata solo nel XVI secolo.

La tesi più probabile è che furono i Francesi a diffondere il gioco della Dama in tutta l'Europa e nel medio oriente. Attraverso fonti letterarie e sulla base di documenti, sembra che la dama sia apparsa nel XI secolo nel sud della Francia e che dal XII secolo si sia diffusa in tutto il territorio francese e nel XIII e XIV secolo ha proseguito la sua espansione in Inghilterra.



Possiamo concludere che la dama si affermò nel corso del XV secolo reggendo molto bene la concorrenza con gli Scacchi, Tric-Trac e le carte.

## La Dama

Qui di seguito, verrà riportata una variante della dama conosciuta con il nome di “*dama spagnola*” perché è una delle varianti più interessanti dal punto di vista storico poiché compare (pare nel 1500) la presa lunga della Dama.

## Regole

1. damiera 8x 8 con 12 pedine;
2. si gioca sulle caselle bianche e non sulle nere; la casella in basso a destra è bianca;
3. le pedine hanno la mossa “corta” cioè di una casella. Possono muovere e catturare solo in avanti;
4. la promozione a dama avviene soltanto sull’ultima fila di caselle opposte al proprio lato di partenza;
5. la Dama ha la cosiddetta presa “lunga” cioè può mangiare pezzi avversari anche a distanza illimitata. L’unico obbligo è rappresentato dal fatto che la casella dopo il pezzo mangiato sia libera;
6. la dama può essere catturata anche dalle pedine;
7. la cattura è obbligatoria, pena la “soffiata” del pezzo.

## L’Alquerque



L’Alquerque o Filetto viene, oggi, spesso stampato sul lato opposto della Scacchiera classica per Dama. Si giocava in varie maniere, alcune, simili a quella moderna mentre altre con un tavoliere e un numero di pedine molto diverso.

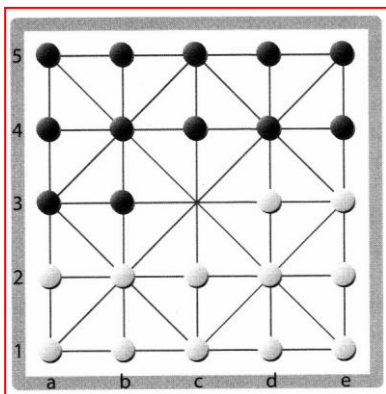
Tracce di questo gioco sono state trovate in Cina, Egitto, Creta, Grecia e Roma.

## Regole generali

1. il gioco è composto da un tavoliere diviso in 25 intersezioni segnate con dei punti; su di essi vengono poste le pedine dei giocatori che, a seconda del gioco, sono 12 o meno;

- partendo dalla posizione centrale ogni pedina si può muovere in verticale, orizzontale o diagonale in un punto adiacente purché questo sia vuoto;
- le catture si realizzano scavalcando una pedina nemica in posizione adiacente fino al punto d'intersezione posto nella stessa direzione che, ovviamente, deve essere vuoto. Se, per esempio, nella prima mossa le bianche occupano il punto centrale con 1.d3-c3, le nere devono effettuare 1.b 3-d 3 lasciando vuoto b 3; il bianco replica 2.e 3-c 3, catturando la pedina nera posta in d 3;
- le catture sono obbligatorie; se un giocatore non le esegue l'altro elimina la pedina che avrebbe dovuto effettuare la cattura. Questo procedimento si chiama “*soplar*” la pedina.

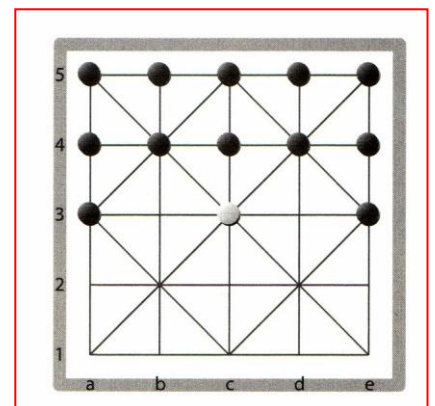
## Il gioco dell'Alquerque de doze



- ogni giocatore dispone di 12 pedine, che si collocano nei punti d'intersezione, lasciando libero il punto centrale (vedi schema);
- muove prima il bianco;
- vince chi cattura tutte le pedine avversarie.

## Il gioco dell'Alquerque: caccia alla lepre

- Una pedina va collocata al centro del tavoliere e dodici pedine di colore differente vanno disposte in modo da riempire le due linee al di sotto o al di sopra, nonché le due caselle alle estremità della linea centrale (vedi schema 2);
- le dodici pedine non possono catturare la pedina isolata ma devono fare in modo che non possa più muoversi;
- la pedina isolata, invece, deve cercare di sfuggire all'accerchiamento catturando 3 delle 12; infatti, con 9 pedine, l'accerchiamento non è più realizzabile;
- inizia a muovere la pedina isolata.



## BIBLIOGRAFIA

- COCCOLI G., *Giocare nel medioevo conoscere e costruire i giochi in uso fra XIII e XIV secolo. Un'esperienza ricerca storica*, Aiep Editore, Repubblica di San Marino 2004.
- *Il Libro de Los Juegos*, di Alfonso X el Sabio, edizione critica a cura di Paolo Canettieri, edizioni Cosmopoli, 1996.
- RIZZI A., *Ludus/Ludere: giocare in Italia alla fine del Medioevo*, Fondazione Benetton-Viella, Treviso-Roma 1995.
- VERDON J., *Feste e giochi nel medioevo*, Baldini Dalai Editore, 2004.
- L. ZDEKAUER, *Il giuoco in Italia nei secoli XIII e XIV*, 1986.
- L. ZDEKAUER, *Il gioco d'azzardo nel Medioevo italiano*, Firenze 1993.
- *Gioco e giustizia nell'Italia di Comune*, a cura di Gherardo Ortalli, Viella 1993.

## FONTI

- HENRICO DE SEGUGIO, *Summa aurea*, Venetis 1574.

## SITI CONSIGLIATI

L'articolo di Fedi A., *Arithmomachia o Ludus Philosophorum*, è tratto dal sito ...  
Regia Anglorum ([www.regia.org](http://www.regia.org))  
[www.pergio.net](http://www.pergio.net)