



HistoryGames.it®

Ricostruzioni Archeologiche di Giochi da Tavolo Antichi



Giochi delle grandi civiltà,
Giochi romani, Giochi medievali

Ricerca Archeologica Il Progetto "LUDUS INTABULA!"



Mi chiamo Monica Silvestri ho conseguito la laurea magistrale in Conservazione dei Beni Culturali con indirizzo archeologico all'Università della Tuscia di Viterbo. Vivo in Umbria e lavoro come archeologa e come formatrice didattica. Da molti anni conduco una ricerca sulle regole e le abitudini del mondo ludico antico, scovando fra gli scaffali di biblioteche e librerie, sbirciando con occhio vigile tanto nelle vetrine di grandi musei europei quanto nei piccoli musei locali o visionando reperti connessi col gioco nei magazzini archeologici, facendo

ricognizioni nei siti archeologici. **Tutto per uno scopo preciso: giocare e far giocare come si faceva nel mondo antico!** Grazie alla passione per il gioco da tavolo e al lavoro di archeologa nasce il progetto "LUDUS IN TABULA!" per far conoscere i tanti giochi da tavolo dell'area del Mediterraneo antico che si perdono nelle maglie del tempo.

È un modo diverso per viaggiare nel passato e per poter continuare a diffondere la conoscenza di questi giochi che fanno parte della nostra tradizione e che non devono essere dimenticati.

Durante gli anni degli studi universitari ho avuto modo di conoscere due giochi da tavolo di epoca romana che utilizzavamo come intrattenimento nei campi scuola di archeologia sperimentale. Da allora ho cominciato a cercare informazioni sui giochi da tavolo antichi e non mi sono più fermata. Quasi contemporaneamente allo studio intrapreso sui giochi da tavolo antichi ho iniziato anche a ricostruirli seguendo le tecniche dell'archeologia sperimentale, cercando di usare gli stessi materiali dell'epoca e applicando in pratica le notizie acquisite dalle fonti. Non esiste un negozio che venda tutti i giochi studiati e tirati fuori dalla

storia, per cui, per forza di cose, ho dovuto ricostruirli per poterli provare e vedere se le regole ipotizzate funzionassero o meno. Per fortuna ho una buona manualità e nel tempo ho appreso molti trucchi artigianali quali l'uso dello scalpello, il taglio del legno, la pittura, etc.. La mia laurea è stata fondamentale, non avrei potuto altrimenti avere accesso a tutta una serie di fonti in latino e greco, riconoscere le tracce lasciate nelle pietre dei monumenti, capire i meccanismi sociali che si nascondono dietro il mondo del gioco, avere familiarità con le materie prime usate nelle varie epoche. Scelgo delle aree archeologiche dove andare a scovare la presenza dei giochi e conduco questa ricerca anche in moltissimi musei per registrare quali tipi di reperti connessi ai giochi sono stati trovati. Il lavoro di ricerca dei giochi la faccio essenzialmente sul campo, grazie alla ricognizione, cioè all'osservazione delle tracce incise sui vari monumenti dell'epoca, e contemporaneamente la ricerca si basa sulle fonti storiche coeve. Per quanto riguarda le regole mi baso sugli studi fatti in precedenza da altri studiosi, soprattutto inglesi e americani,

sempre affiancando quanto trovo alle fonti antiche, che siano scritte o dipinte, scolpite o incisi.

Promuovo personalmente i miei giochi partecipando a numerosi eventi legati al mondo del gioco e organizzo una ludoteca storica grazie alle ricostruzioni dei giochi che metto a disposizione del pubblico. Organizzo un workshop sulla storia del gioco nel mondo antico.



Riproduzioni Archeologiche

I giochi sono realizzati in collaborazione con l'artigiano Gualtiero Tumolo che si occupa di tecniche artigiane sin dal 1998 come ragazzo di bottega in un laboratorio di restauro in Carnia su strumenti antichi a percussione su corda (pianoforti, armonium, clavicembali). Dal 2005 al 2010 studia all'istituto d'Arte A. Bertoni di Saluzzo e si diploma in restauro del legno e policromi. Finiti gli studi si applica per



conseguire un secondo diploma in oreficeria presso lo stesso istituto d'arte. Nel tempo ha lavorato in vari laboratori come collaboratore e come titolare mantenendo sempre passione e competenze in svariati campi artistici e artigianali acquisendo così tecniche specifiche. Al momento ha un suo laboratorio attrezzato dove realizza opere artigianali e artistiche sia proprie che su commissione.

La realizzazione materiale dei giochi da tavolo è curata fin nei più piccoli dettagli, infatti i giochi:

- *Sono riprodotti in cuoio pirografato e in legno inciso o tarsia.*
- *Le decorazioni sono dipinte con colori naturali atossici.*
- *Sono forniti di pedine in pasta di vetro, ceramica, metallo e dadi in legno.*
- *Contengono un depliant illustrativo con la storia del gioco, le regole e un'immagine tratta da testi, pitture o graffiti del periodo storico. Le ricostruzioni delle regole di gioco sono il frutto della ricerca archeologica.*
- *Sono confezionati in scatole con la propria grafica. Su richiesta le scatole possono essere in legno.*
- *Su ordinazione si eseguono lavori personalizzati.*



Dimensioni della Pelle
circa 30x30 cm

Dimensione della scatola
35x9x10 cm

Chi siamo

Giochi - Indice

Giochi delle grandi civiltà

Tavola Reale di Ur	7
Il gioco dei 58 buchi.....	8
Il gioco della palma.....	9
Senet	10
Mehen	11
Il gioco delle venti caselle.....	12

Giochi dell'Antica Roma

Terni lapilli	13
Tria	14
Ludus latruncularum.....	15
Duodecim scripta	16
Tabula.....	17

Giochi medievali

Alquerque	18
Tris.....	18
Mulino	20
La volpe e le oche	21
Tablut	22
Tavola reale	23
Tavola delle quattro stagioni	24
Tavola dell'astronomia.....	25

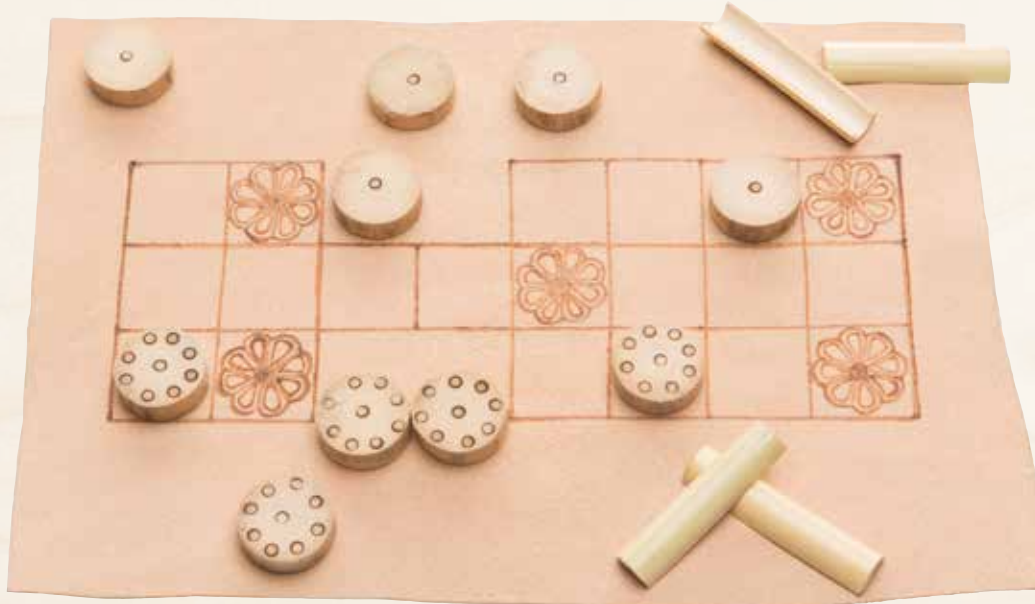
Dadi e Accessori

Dadi in legno e lanciadadi.....	26
La Zara	27
Dadi Etruschi	27
Astragali Pedine	28
Giochi a sacchetto	29
Giochi in legno.....	30
Eventi	31
Contatti	33

Tavola Reale di Ur

Gioco sumero di percorso

La Tavola reale ritrovata ad Ur (antica Mesopotamia) è uno dei giochi da tavolo più antichi al mondo. Le regole sono tratte da una tavoletta cuneiforme che lo descrive come un gioco di percorso in cui due giocatori devono entrare da una casella della tabella e percorrerla fino all'uscita. Ci sono delle caselle speciali.



Il gioco dei 58 buchi

Gioco sumero ed egiziano di percorso

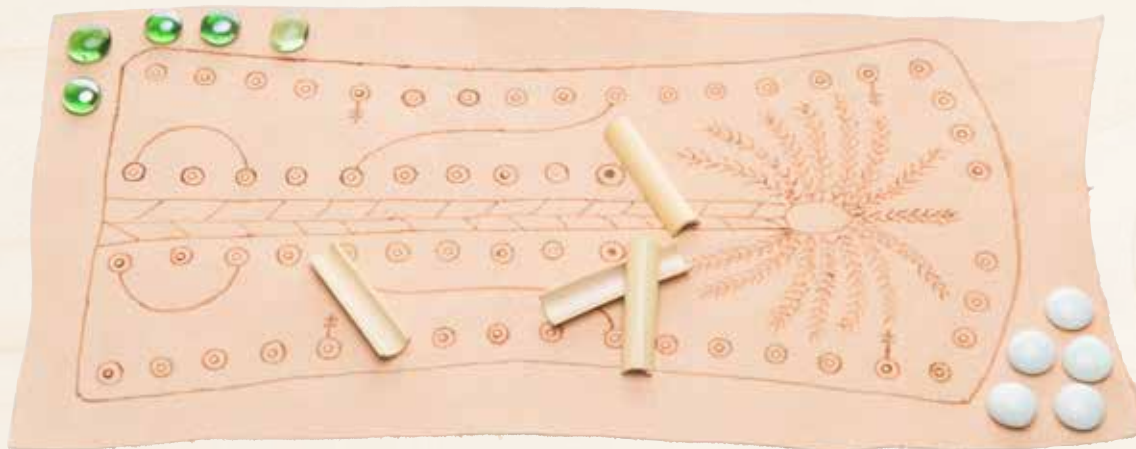
Il Gioco dei 58 buchi è molto simile al Gioco dei cani e degli sciacalli o della Palma. E' sostanzialmente un gioco di fortuna e velocità tra due sfidanti senza nessuna interazione fra essi. Per muovere i pezzi sulla tavola i giocatori lanciano quattro bastoncini a due facce. Ci sono delle caselle speciali.



Il gioco della palma

Gioco egiziano di percorso

Il Gioco della palma è anche conosciuto come Gioco dei cani e degli sciacalli, per via di alcuni ritrovamenti archeologici con pedine rappresentanti cani e sciacalli. Come il Gioco dei 58 buchi è sostanzialmente un gioco di fortuna e velocità tra due sfidanti senza nessuna interazione fra essi. Per muovere i pezzi sulla tavola i giocatori lanciano quattro bastoncini a due facce. Ci sono delle caselle speciali.

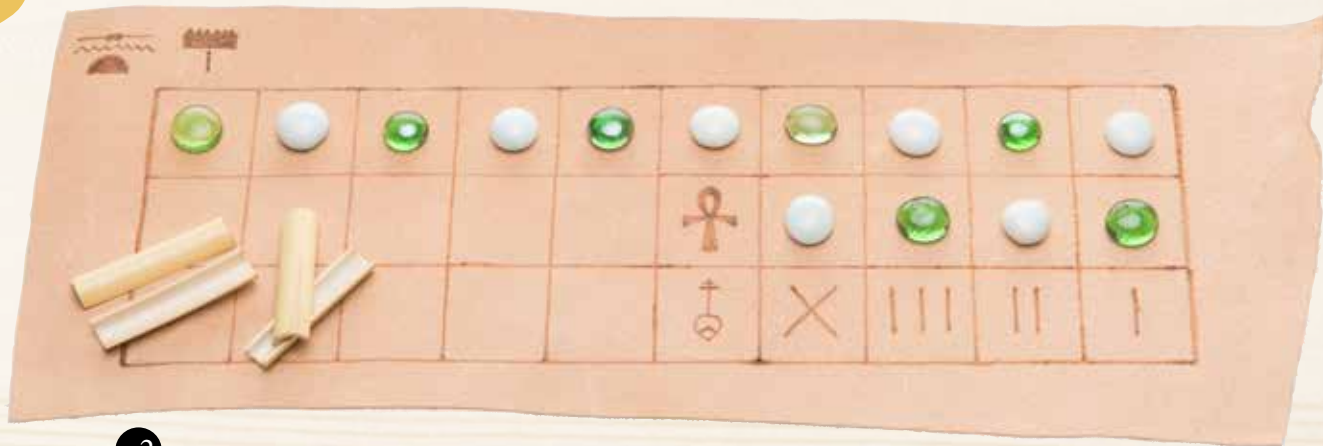


cod. 1003

Senet

Gioco egiziano di percorso

Senet è un gioco di velocità e strategia tra due sfidanti. Era uno dei giochi più praticati nel mondo egizio e fortemente simbolico per la religione egizia. Molti esemplari provengono da tombe reali e raffigurazioni monumentali. Per muovere i pezzi sulla tavola i giocatori lanciano quattro bastoncini a due facce. Ci sono delle caselle speciali contrassegnate da geroglifici



Mehen

Gioco egiziano di percorso

Il Mehen, o Gioco del Serpente, è, forse, il più antico gioco da tavolo egizio ed uno dei più antichi in assoluto, essendo molto diffuso già nell'Antico regno. Il giocatore deve muovere le proprie pedine fino a trasformarle in iena o leone. Per muovere i pezzi sulla tavola i giocatori lanciano 4 bastoncini a due facce.



x2 x4



cod. 1005

Il gioco delle venti caselle

Gioco egiziano di percorso

Molto popolare in Egitto, visti i numerosi ritrovamenti nelle tombe, la cui origine resta incerta, forse proviene dal Medio Oriente o dal continente indiano, luoghi dove ne sono stati ritrovati altri esemplari. Due giocatori devono entrare da una casella della tabella e percorrerla fino all'uscita. Ci sono delle caselle speciali.



cod. 1006

Terni lapilli

Gioco romano di strategia

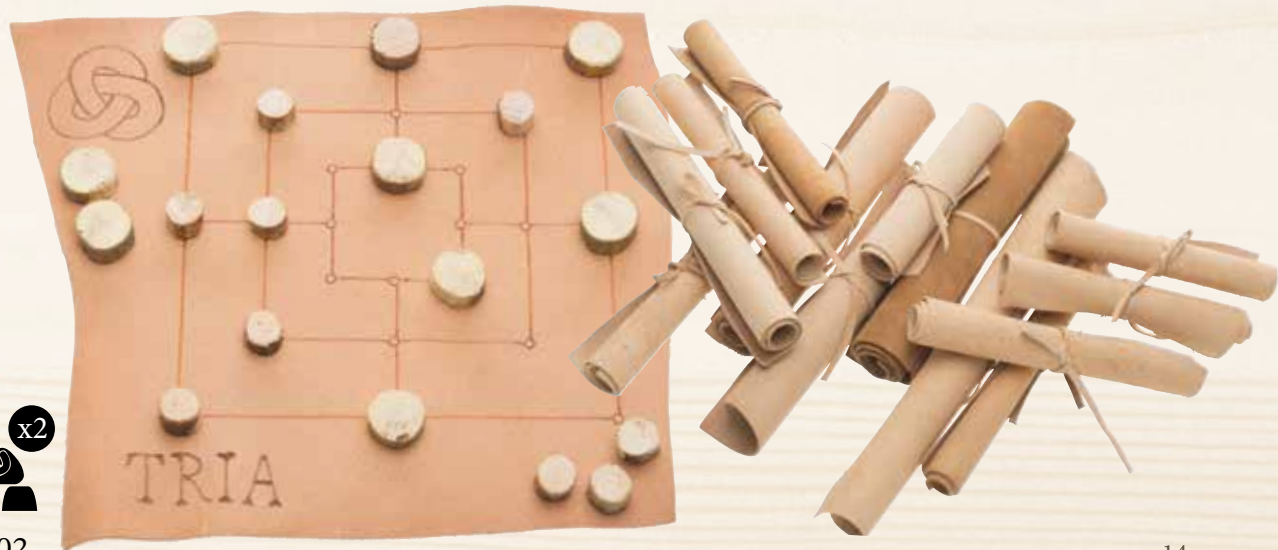
Terni lapilli è stato disegnato a caselle, ad incroci e soprattutto a cerchio, sulle pietre degli ambulacri degli anfiteatri, sui pavimenti dei monumenti pubblici e sui gradini di numerosi teatri. È l'antenato del moderno tris, ma con regole diverse che rendono il gioco molto più interessante rispetto alla versione attuale. Data la sua semplicità si consiglia come gioco propedeutico alla logica del gioco da tavolo.



Tria

Gioco romano di strategia

Tria è la versione ampliata del Terni lapilli ma non va confuso con esso. È presente su diversi monumenti romani o su edifici medievali che riutilizzano pietre di epoca precedente. Si gioca con nove pedine anziché tre e con maggiori possibilità di mossa la strategia di gioco è diversa da quella del Terni lapilli.

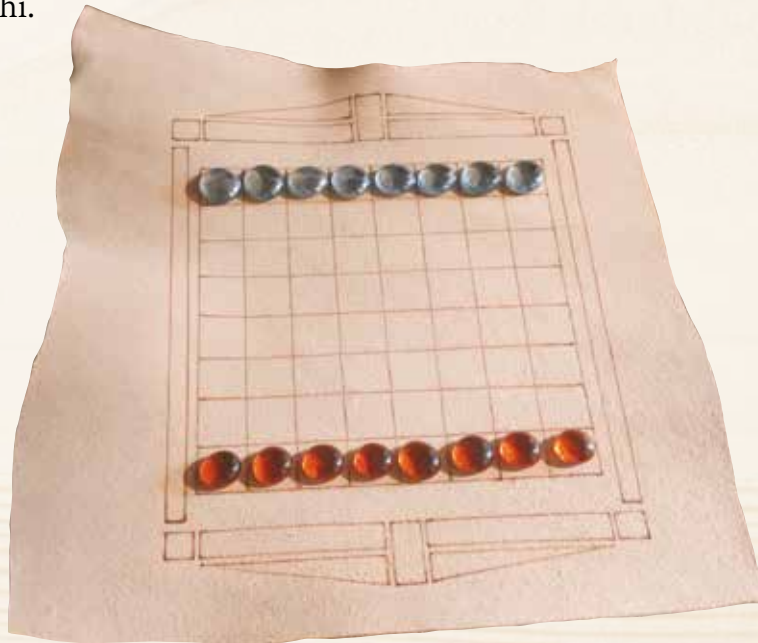


cod. 2002

Ludus latrunculorum

Gioco romano di strategia e scontro diretto

Gioco semplice nelle regole ma molto avvincente nella strategia. Nella versione che proponiamo, quella più vicina alla documentazione fornita dalle fonti, simula una battaglia fra due schieramenti avversari di otto soldati. Viene considerato uno degli antenati degli scacchi.



Duodecim scripta

Gioco romano di percorso e strategia

Le pedine, mosse dal lancio di tre dadi, compiono un percorso spesso indicato dalle lettere di sei parole latine appositamente sistemate, anche a discapito della grammatica creando giochi di parole, frasi di scherno e persino menù di taverne. E' il predecessore della Tabula ed è un antenato del moderno Backgammon.



N.B.: è disponibile in varie frasi trovate nelle città dell'Impero romano, fra cui la più famosa è quella proveniente dal Castrum dei Pretoriani, ma sono disponibili anche le versioni con semplici segni geometrici o floreali.



Tabula

Gioco romano di percorso e strategia

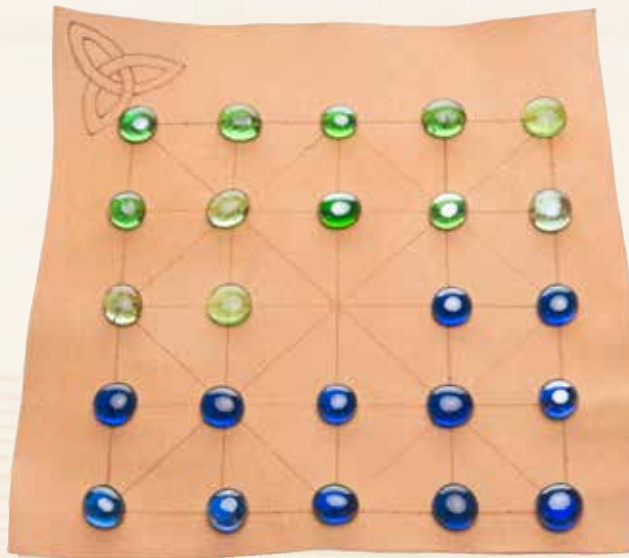
La Tabula, molto probabilmente derivato dal Duodecim Scripta, è anch'esso un antenato del moderno Backgammon. Più veloce rispetto al Duodecim Scripta, è un gioco avvincente in cui si combinano strategia, velocità e fortuna. Le pedine sono mosse dal numero che dà il lancio dei tre dadi. Le regole sono tratte dalla famosa partita di Zenone.



Alquerque

Gioco medievale di strategia

Di origine molto antica, secondo i reperti archeologici risalirebbe almeno al tempo del faraone Ramses I, ma venne introdotto in Spagna durante la dominazione araba e dalla Spagna si diffuse nel resto dell'Europa. Le regole sono tratte dal *Libro de los juegos* commissionato da Alfonso X di Castiglia nel XIII secolo. Può essere considerato un antenato della dama.



cod. 3001

Tris

Gioco medievale di strategia

È la versione medievale del Terni lapilli e quindi anch'esso risulta un antenato del moderno Tris. Nel *Libro de los juegos* questo gioco è menzionato col nome di Alqueque de tres. Si conosce la versione a incroci e a caselle, ma non quella a cerchio.



Mulino

Gioco medievale di strategia

Mulino è sostanzialmente una versione medievale del romano Tria, l'odierno Filetto. Risulta il gioco più attestato fra quelli incisi sulle pietre dei monumenti di epoca medievale, soprattutto nei posti di guardia e nei chioschi delle chiese. Si gioca con nove pedine, infatti nel *Libro de los juegos* è menzionato col nome di Alqueque de nueve.

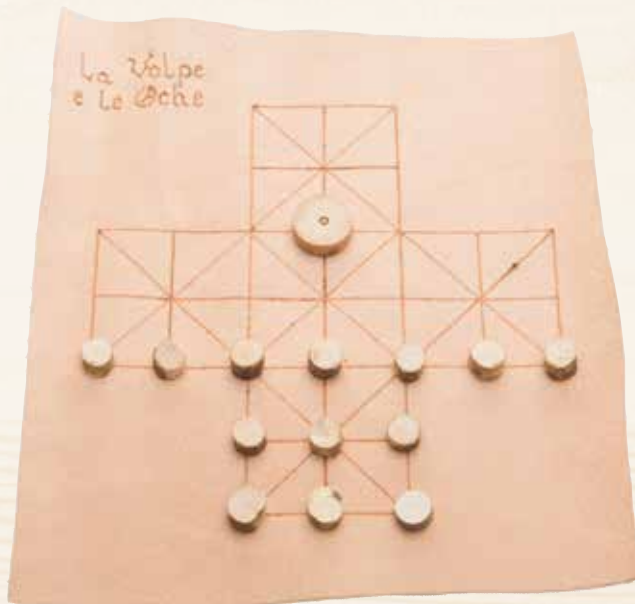


cod. 3003

La volpe e le oche

Gioco medievale di caccia

Deriva dall'antico gioco nordico chiamato Halatafl, derivato a sua volta dallo Hnefatafl. Nel *Libro de los juegos* questo gioco è menzionato col nome di De Cercar la Liebre. L'obiettivo del gioco è differente per i due partecipanti, come fosse una simulazione di caccia.



Tablut

Gioco medievale di strategia

Derivato dal gioco vichingo Hnefatafl, Tablut in epoca medievale era giocato nell'Europa settentrionale. È conosciuto anche con il nome Linneo. Simboleggia il confronto fra due schieramenti marcatamente diversi: gli avversari si confrontano ad armi impari, secondo regole diseguali, che li differenziano per dotazione di pezzi, movimento e obiettivi.



cod. 3005

Tavola reale

Gioco medievale di percorso

Tavola Reale è una delle versioni medievali del gioco romano Tabula. Nel *Libro de los juegos* ne sono descritte quindici varianti. Viene raffigurato in numerosi dipinti e codici medievali. E' l'antenato più diretto del moderno Backgammon, ma si gioca in maniera diversa e più avvincente.



Tavola delle quattro stagioni

Gioco medievale di percorso

Questo gioco è l'unica versione medievale di gioco delle tavole da quattro giocatori. È descritta fra le varianti dei giochi delle tavole nel *Libro de los juegos*. Ogni giocatore sceglie un colore corrispondente ad una stagione e si posiziona nel proprio comparto. Anche questo gioco è un antenato del moderno Backgammon, ma con quattro giocatori cambia la strategia di gioco, divenendo più coinvolgente.



cod. 3007

Tavola dell'astronomia

Gioco medievale di percorso

Questo gioco è l'unica versione di gioco da tavolo medievale da sette giocatori. È descritta fra le varianti dei giochi delle tavole nel *Libro de los juegos*. Ogni giocatore sceglie un colore corrispondente ad un pianeta e si posiziona nel proprio comparto. Lo scopo dei giocatori è quello di vincere tutte le poste degli avversari. Anche questo gioco è un antenato del moderno Backgammon, ma con sette giocatori cambia completamente la strategia di gioco.



Dadi in legno e lanciadadi

I dadi in legno a sei facce sono fatti a mano con i pallini e i cerchietti come quelli antichi. Si possono acquistare i dadi in numero e misura variabili insieme ad un libricino con le note storiche e le regole di gioco. I giochi che prevedono i dadi sono confezionati con set di dadi in legno. È possibile commissionare anche il lanciadadi o bussolotto, detto in epoca romana Fritillus, e la Turricola o Torretta lanciadadi con piani inclinati interni.



cod. 4001

La zara

Gioco medievale con i dadi

La Zara era, nel Medioevo, il gioco d'azzardo con i dadi più diffuso e conosciuto, era così in voga da meritarsi una menzione da parte di Dante. Il set si compone di 3 dadi in legno fatti a mano, sacchetto e libricino con regole e aneddoti, fra cui il passo di Dante. Può essere corredato da lanciadadi.

cod. 4002



Dadi etruschi

I dadi etruschi erano, come quelli romani, contrassegnati da pallini, tranne una coppia in avorio che invece aveva i punti indicati dalle rispettive parole etrusche, da uno a sei. Nel libricino sono riportate le note storiche e lo sviluppo del dado con relativa traduzione.



cod. 4003



Astragali

Gli astragali o tali, erano usati in alternativa ai dadi, ma avevano quattro valori, anziché sei, corrispondenti alle quattro facce dell'ossicino. Si possono acquistare le riproduzioni degli astragali in terracotta in numero di quattro insieme ad un libricino con le note storiche e le regole di gioco. Riprodotti anche in metallo.

cod. 4004 MT



cod. 4004 TC



Pedine

Riproduzioni storiche

Set da 15 pz - bifacciali

Tutte le pedine sono fedeli riproduzioni. A dischetto decorate con cerchi concentrici o texture a osso di seppia, o a sezione convessa. Le pedine sono realizzate in metallo (nickel-free) effetto bronzo invecchiato e effetto in argento invecchiato.

A richiesta sono ordinabili riproduzioni in osso e metallo nobile.

cod. 4005 Argento o Bronzo



Giochi a sacchetto

Giochi di vari periodi storici

Alcuni dei nostri giochi si possono realizzare su pelle all'interno di un sacchetto richiudibile con laccetto. Giochi realizzabili: Terni lapilli e Tris, Tria e Mulino, Ludus latruncolorum, Alquerque, Volpe e oche, Tablut e Zara.



Giochi in Legno fatti a mano

Su richiesta è possibile avere delle repliche
in legno di giochi antichi
con set di gioco in legno fatti a mano.

Giochi in legno



Eventi

È possibile organizzare incontri, conferenze sul gioco da tavolo nel mondo antico, workshop teorici o pratici, serate a tema, corsi sul gioco antico a scuola, allestimenti scenografici di ambienti romani o medievali, tornei di gioco storico, ludoteche e consulenze storiche.



presenta l'esclusiva collezione
di gioielli finemente lavorati a mano.
La riproduzione storica di antichi gioielli
di epoca medievale e romana.



Historygames ha realizzato una linea inedita di monili, ispirata al gioco da tavolo nel mondo antico, riproducendo la foggia delle pedine e di alcuni elementi decorativi antichi su ciondoli, orecchini e anelli, allo scopo di divulgare la cultura del gioco e delle civiltà passate anche attraverso i gioielli.

È possibile visionare il catalogo completo dei Gioielli su: <https://www.historygames.it/gioielli>

DA OGGI PUOI ACQUISTARE
TUTTI I NOSTRI GIOCHI
COMODAMENTE DA CASA

ENTRA
IN
NEGOZIO

 <https://eshop.historygames.it>



si accettano bonifici
e pagamenti con



20 anni di ricerca archeologica

VERA PELLE

FATTI A MANO

la confezione contiene le regole



NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE A 3 ANNI. Conservare le regole con il gioco.



CONTATTI

Monica Silvestri +39 347 6268 125
Gualtiero Tumolo +39 329 7920 931
e-mail: info@historygames.it
web: www.historygames.it
www.facebook.com/historygames.it

Unico distributore: Historygames



DIRITTI DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE

I Contenuti presenti sul catalogo, quali ad esempio: i testi, i disegni, le immagini, le fotografie, i loghi ed ogni altro materiale pubblicato in qualsiasi formato, compresi la grafica, i colori, gli schemi, i caratteri sono protetti da diritti di proprietà intellettuale di cui Historygames o altri soggetti sono titolari. È vietata la riproduzione, la modifica, la duplicazione, la copia, la distribuzione, la vendita, o comunque lo sfruttamento delle immagini e dei contenuti del catalogo senza previa autorizzazione scritta da parte di Historygames e di ogni altro titolare anche degli eventuali marchi registrati pubblicati. È severamente vietata ogni riproduzione anche parziale o qualsiasi utilizzo dei contenuti per fini commerciali e/o pubblicitari; qualsiasi violazione di tale disposizione potrà comportare sanzioni penali o civili. In nessun caso l'Utente può alterare, cambiare, modificare o adattare il materiale messo a disposizione da Historygames.

© 2017 Historygames - Tutti i diritti riservati



Historygames.it[®]

