

Degli antichi giochi da tavoliere incisi nella pietra, di Sergio Marchi.

Una definizione essenziale di **tavoliere**, ce lo descrive come un “Tavolo da gioco per la dama, scacchi o dadi”. In effetti, i giochi in questione sono solo di due tipi.

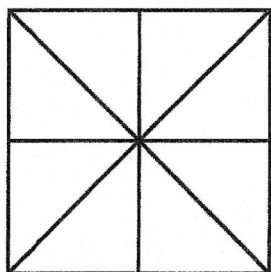
Il primo tipo, è il gioco di allineamento, in pratica il filetto in tre varianti (tria, filetto con le diagonali, filetto semplice).

Il secondo tipo, è il gioco di cattura, come l'alquerque (uno degli antenati della dama, insieme agli scacchi) e il gioco del lupo e delle pecore (derivato da quello romano dei “latrunculi”).

La **pietra**, a cui fa riferimento il titolo, solitamente è l'arenaria, ma sono anche presenti incisioni su marmo e su ardesia. Le incisioni su marmo, a parità di condizioni (agenti atmosferici, inquinanti e calpestio), sono più durature di quelle in arenaria, mentre quelle in ardesia, solitamente solo graffite, tendono a scomparire in tempi relativamente brevi.

Già nella preistoria, l'uomo ha sentito la necessità di dedicare al gioco un pò del tempo, che il lento progresso tecnico gli lasciava libero dalle occupazioni di vitale importanza, quali il procurarsi nutrimento ed evitare di essere mangiato dalle fiere. Gli schemi di gioco, in origine semplici, hanno poi evoluto verso forme via via più complesse.

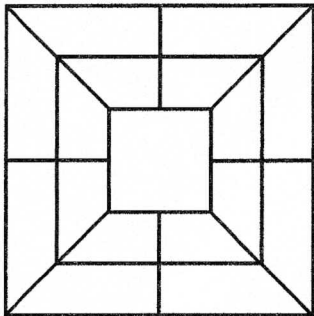
Il più semplice dei giochi della tradizione popolare è la **tria**, formata da un quadrato diviso in otto spicchi da due mediane e due diagonali. Si gioca in due ed ognuno dei giocatori ha a disposizione tre pedine dello stesso colore. Lo scopo del gioco, consiste nel porre le proprie pedine lungo una medesima fila, sia essa orizzontale, diagonale o



verticale. Un poco come il gioco del "tris", ovvero quello che disegnano i bambini sul quaderno di scuola o per terra, con le croci e i cerchi. La differenza, rispetto al "tris", sta nel fatto che in quello le pedine sono statiche, cioè una volta diseguate non possono essere mosse, mentre nella tria si devono muovere le pedine poste dopo i primi tre turni. Inoltre, nel "tris" si pongono un totale massimo di nove segni, mentre la tria prevede, appunto solo tre pedine per parte, cioè in totale sei. Nella tria, le mosse sono possibili in

ogni direzione e non è prevista, generalmente, la possibilità di "mangiare" pedine all'avversario.

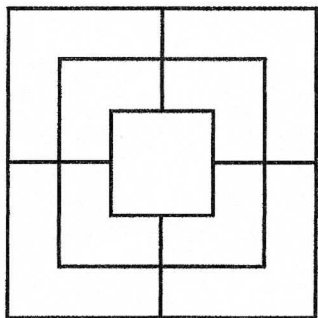
La tria, è un gioco molto antico. Presso i Romani, veniva chiamata “il gioco delle nove fossette” ed è citata da Ovidio.



Dalla tria, inserendo altri due quadrati concentrici all'interno del primo, si ricava lo schema del **filetto con le diagonali**, generalmente senza mediane e diagonali nel quadrato più interno. Questa variante del filetto, attualmente, si gioca soprattutto negli Stati Uniti ed è oggetto di tornei internazionali fra questi ed il Canada. Da noi ebbe ampio sviluppo nei secoli dodicesimo e tredicesimo, poi venne soppiantata dal filetto semplice, senza diagonali di sorta, che possiamo ritrovare sul

retro delle scacchiere in legno. E', comunque, sopravvissuto nella cultura popolare, fino agli anni cinquanta del ventesimo secolo, ed è per questo che se ne possono trovare ancora degli esemplari in buono stato di conservazione.

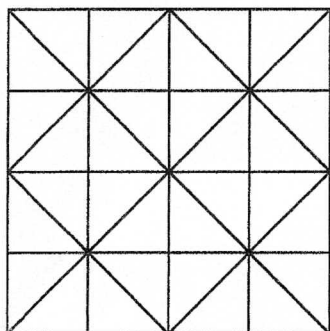
Nel **filetto senza diagonali**, le pedine a disposizione di ciascun giocatore sono nove, mentre in quello con le diagonali sono dodici. Nel primo, gli allineamenti permessi sono solo orizzontali e verticali, nel secondo anche diagonali ed ogni volta che un giocatore realizza un allineamento di tre pedine, ne "mangia" una all'avversario. Il gioco termina quando uno dei due giocatori rimane con sole due pedine oppure viene impossibilitato a muoversi dalle pedine nemiche.



Anche il filetto semplice era conosciuto nell'antica Roma e menzionato da Marziale, ma la sua origine è probabilmente più antica, forse in Egitto, intorno al 1400 a.C.

Esemplari di tavole per il gioco del filetto sono stati ritrovati in tutta l'Europa: nelle rovine della città di Troia, siti sepolcrali dell'Età del Bronzo, inciso sulle tavole delle navi vichinghe, nell'Acropoli di Atene.

E veniamo all'**alquerque** e alla sua straordinaria storia. Un alquerque è composto da quattro trie, disposte a quadrato, sul quale si dispongono dodici pedine per parte. Lo schema iniziale prevede che le ventiquattro pedine occupino tutti gli incroci, che sono venticinque, tranne quello centrale.



A partire dal basso a sinistra, le righe sono occupate secondo il seguente schema: prima riga, cinque bianche, seconda riga, cinque bianche, terza riga, due bianche, vuoto, due nere, quarta riga, cinque nere, quinta riga cinque nere. Lo spazio vuoto, quindi, potrà essere occupato da colui che muove per primo in una delle quattro mosse possibili. La mossa iniziale, a parità di bravura dei giocatori, determina il successivo svolgimento del gioco, quindi si tira a sorte chi giocherà per primo. Si gioca con regole simili a quelle della dama, ma le differenze fondamentali risiedono nel fatto

che tutte le pedine si muovono non solo in diagonale, ma anche in avanti e di fianco. Inoltre, quando una pedina raggiunge la penultima riga, non avanza più finché non può mangiare. Il gioco termina, quando uno dei due giocatori rimane senza pedine o se le trova tutte immobilizzate.

La **storia dell'alquerque**, comincia lontano nel tempo. Il più antico tavoliere definibile di questa specie, trovato in alcune tombe della necropoli di Giza, in Egitto, sembrerebbe risalire al 2300 a.C. Sempre in Egitto, ne troviamo un esemplare, in tutto e per tutto simile a quelli odierni, nel tempio funerario del faraone Seti I, presso il villaggio di Gurna, nella zona di Tebe Ovest, risalente al XIV° Secolo a.C. Gli arabi sono venuti a contatto con l'esistenza di questo tavoliere nel settimo secolo dopo Cristo, a seguito della loro conquista dell'Egitto, allora in mano bizantina. Furono gli Arabi, durante la loro espansione nell'area mediterranea, a portarlo in Europa, nell'ottavo Secolo. Fu, precisamente, in terra di Spagna che il tavoliere acquistò tanta fama che là, ancora oggi, il termine alquerque serve per designare quasi tutta la categoria di giochi da tavoliere.

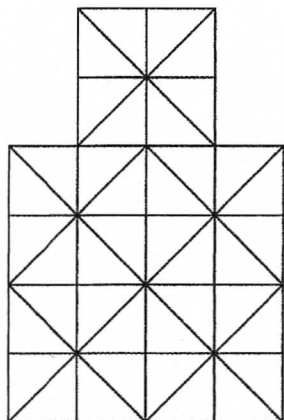
Ma, perché il nome di alquerque? Esso non è altro che la storpiatura iberica del termine al-quirkat, cioè "il quadrato" in lingua araba. Dunque, **"il quadrato"** per eccellenza, questo ne dimostra la fama e la fortuna nei secoli.

Durante le guerre per la "Reconquista" della Penisola Iberica, furono i Catalani i primi a venire in contatto con questa realtà ludica del mondo arabo. Una preziosa testimonianza grafica, a questo proposito, ci viene dal **Codice dei Giochi di Alfonso X il Saggio**, uno dei re iberici, che aveva acquisito un sapere enciclopedico, per i suoi tempi. Uno dei tanti disegni che illustrano quest'opera, terminata nel 1283, ci mostra

Nel 1307, un cavaliere Templare, Ruggero da Flor, sfuggito all'arresto di massa dei suoi confratelli, riunì una compagnia di valenti soldati, fra i quali si distinsero, in particolare, quelli di origine catalana. Questo fatto, causò il nome con cui questi mercenari vennero riconosciuti quale prima Compagnia di Ventura, la Compagnia Catalana. Per il loro ardimento e la loro capacità militare, essi vennero presto richiesti da vari Stati e Signorie d'Europa. Persino i Bizantini si avvalsero della loro "professionalità", al punto che il Da Flor, celebre per aver tenuto testa perfino al potente ammiraglio angioino Ruggero di Lauria, poté sposare la figlia dell'Imperatore e divenire "Megadux", la seconda carica dell'Impero. Perduto il proprio fondatore, assassinato in una congiura di palazzo, i mercenari della Compagnia Catalana, anche in piccole unità combattenti, continuarono ad esercitare la loro attività per molti anni. Vennero assoldati, in più occasioni, anche dalla Repubblica di Genova, e della loro presenza su questo territorio fa fede anche l'alquerque ritrovato fra i resti di una fortezza sopra Rapallo. Ma quella che ci interessa più da vicino, è la testimonianza conservata nella Cattedrale di Sarzana. Essa consiste nella lapide, che ricorda la sepoltura di un giovane mercenario catalano, caduto nel 1487 nella battaglia di Sarzana. Egli, militava al servizio del Banco di San Giorgio, quindi a favore della Repubblica di Genova contro quella di Firenze.

Fu uno degli ultimi eredi di quelle milizie mercenarie e, certamente, non possiamo escludere la presenza, durante quei secoli, di alcuni suoi Compagni e quindi dell'alquerque nelle terre di Lunigiana.

Ancora più complesso e particolare, il **gioco del lupo e delle pecore**, nato nelle nebbie del nord Europa quando l'Impero Romano d'Occidente stava per cadere. Documentato in una Saga Islandese intorno al 1300, venne probabilmente introdotto in Italia dai mercenari scozzesi in fuga dopo la battaglia di Pavia del 1525.



Questo gioco, trova molta diffusione nell'Appennino Settentrionale. Il gioco del lupo e delle pecore, si presenta come un alquerque, al quale è stata aggiunta una tria, affiancandola al centro di uno dei lati. Per convenzione, si fa riferimento al lato superiore del quadrato.

Le regole di questo gioco, nel territorio apuano, prevedono lo schieramento di dodici pecore contro un lupo. Le pecore possono muoversi solo in avanti e di fianco, non in diagonale, il lupo può muoversi in ogni direzione e mangia le pecore come nella dama. Lo schema iniziale, vede le pecore schierate ad occupare le prime due righe e la prima ed ultima posizione della terza, il lupo occupa la posizione centrale della quinta. Il gioco termina quando le pecore riescono occupare per intero la quinta tria, detta "ovile",