

## Ludus XII scriptorum – Il gioco dei 12 punti

Si gioca in due.

**Per giocare servono:** 15 pedine per ciascun giocatore (nere o bianche), 2 dadi, 1 tavola da gioco.

La tavola da gioco consiste in tre file parallele di 12 caselle. Dei simboli, formando qualcosa di simile alle “sbarre” del moderno backgammon, dividono le file in settori di sei caselle ciascuna. Le 12 caselle nella fila centrale sono indicate con la lettera A, le sei nel primo settore sono indicate con la lettera B, quelle nel secondo settore sono indicate dalla lettera C, quelle nel terzo settore sono indicate dalla lettera D e la lettera E indica le caselle del quarto settore. Questa disposizione determina la direzione secondo cui si muovono le pedine.

### Struttura del gioco

Sullo schermo appare la tavola da gioco vista dall’alto. Sulla destra ci sono 15 pedine bianche. Il tuo avversario o il computer hanno 15 pedine nere. Utilizzando il cursore è possibile selezionare e spostare una pedina all’interno del tavolo da gioco (*drag & drop*). Sempre usando il cursore è possibile lanciare i due dadi. La schermata mostra sia le caselle che possono essere occupate che i dadi da lanciare.

2° settore							1° settore					
C	C	C	C	C	C		B	B	B	B	B	B
o	o	o	o	o	o		o	o	o	o	o	o
A1	A2	A3	A4	A5	A6		A7	A8	A9	A10	A11	A12
o	o	o	o	o	o		o	o	o	o	o	o
D	D	D	D	D	D		E6	E5	E4	E3	E2	E1
3° settore							4° settore					

### Obiettivo del gioco

L’obiettivo del gioco è quello di muovere le tue 15 pedine attraverso le 36 caselle della tavola da gioco, (ovvero di partire dalla casella A1 sino alla A12, quindi dalla B alla C e dalla D alla E6-E1). Il vincitore è il giocatore che per primo riesce a far uscire dalla tavola da gioco tutte le sue 15 pedine dopo averle radunate nell’ultimo quarto del tabellone (caselle E6-E1).

### Svolgimento della partita

Come puoi vedere sullo schermo, all’inizio del gioco le pedine sono fuori dalla tavola. Il giocatore con le pedine bianche (tu!), inizia il gioco. All’inizio di ogni turno ciascun giocatore deve lanciare i dadi, quindi muovere le proprie pedine.

All'inizio, entrambi i giocatori devono far entrare tutte le loro pedine nella linea centrale (caselle dalla A1 alla A12). Solo dopo possono farle avanzare verso la prima tavola da gioco (caselle B) e più avanti. Le pedine possono muoversi solo in avanti e in senso antiorario.

Finché tutte le 15 pedine non sono ancora in gioco, almeno una pedina deve essere messa in gioco in ogni turno. E volete, potete usare entrambi i dadi per una sola e stessa pedina e inserire una sola pedina. Se non è possibile inserire una pedina perché le caselle corrispondenti sono occupati dall'avversario, il lancio viene annullato.

Il giocatore lancia i dadi con un click del cursore. A seconda del numero ottenuto, muove una o due delle sue pedine. Per farlo deve selezionare e spostare, mediante il cursore, una pedina nella casella desiderata. È poi il turno dell'avversario. Le mosse seguono le seguenti regole:

1. Il numero ottenuto dal lancio dei dadi può essere utilizzato per muovere una sola pedina, ma si può anche decidere di utilizzarlo per muovere due pedine. Per esempio, dopo aver ottenuto da un lancio 2+5, si può decidere se muovere una pedina di 7 caselle (si guardi il prossimo paragrafo), oppure si può spostare una pedina di 2 e un'altra di 5. L'ordine con cui muovere le pedine è deciso dal giocatore.
2. I valori ottenuti dal lancio dei dadi devono essere utilizzati separatamente e non possono essere sommati. Se una pedina viene mossa due volte, deve muoversi usando ciascun numero individualmente; secondo il nostro esempio, avanzerà dunque prima di due caselle, poi di cinque (o vice versa), ma non di sette. Se uno o più numeri ottenuti non possono essere sfruttati (o utilizzati) secondo le regole, non sono da considerare.
3. Doppi: se ottenuti a coppie (=due numeri uguali) i valori sono giocati due volte; per esempio una coppia di quattro (4+4) vale come un 4+4+4+4.
4. Non c'è limite al numero di pedine che possono occupare la medesima casella nello stesso momento, ma una casella non può essere occupata da pedine di entrambi i giocatori.
5. Una pedina può essere mossa in una casella vuota o già occupata da una o più pedine dello stesso giocatore. Una pedina può essere mossa in una casella già occupata da una sola pedina dell'avversario, in questo caso detta "blot".  
In quest'ultimo caso, la pedina dell'avversario è catturata. Due pedine dello stesso colore nella medesima casella sono protette dagli eventuali colpi dell'avversario e nello stesso tempo ne impediscono l'accesso.
6. Il riposizionamento delle pedine colpite: la pedina catturata è collocata nel cerchio al centro della tavola da gioco. La pedina deve essere rimessa in gioco partendo dalla casella A1, prima di muovere altre pedine. Se la pedina non può essere rimessa in gioco perché la casella indicata dal lancio del dado è già occupata, allora il giocatore perde il turno.

Le seguenti regole riguardano l'uscita delle pedine dal tavolo da gioco:

Non appena un giocatore ha raccolto tutte le sue pedine nell'ultimo settore della tavola (E6-E1), allora può cominciare a farle uscire dal campo da gioco. Il giocatore può togliere una pedina alla volta dalla tavola a seconda del numero ottenuto dopo aver lanciato il dado. Per esempio, dopo aver ottenuto un 4+2, una pedina può essere rimossa dalla casella E4 (la quart'ultima casella, contata dalla fine della tavola da gioco) e una dalla casella E2 (penultima casella, cioè la seconda casella, contata dalla fine della tavola da gioco). Le pedine rimosse appaiono ora fuori dalla tavola da gioco. In alternativa, una pedina può essere mossa in avanti nella tavola da gioco senza essere rimossa.

Se non ci sono pedine in una casella corrispondente al numero ottenuto con il lancio dei dadi e non ci sono pedine nelle caselle più alte, allora una pedina può essere rimossa dalla casella vicina più bassa. Per esempio, si ottiene un 4 dal lancio del dado, ma non ci sono pedine nella quart'ultima casella (E4); ma se ci sono ancora pedine nelle caselle E5 o E6, una pedina da questa posizione può avanzare di 4 caselle. Comunque, se non ci sono pedine rimaste in E5 o E6, una pedina da E3 può essere rimossa anche con un 4. Se E3 non è occupata, allora si può rimuovere una pedina da E2 e così via.

Se durante questa fase una pedina viene catturata dall'avversario, il giocatore non può continuare a far uscire le sue pedine sino a quando la pedina catturata viene reinserita e ha raggiunto l'ultimo settore della tavola da gioco (E1-E6).

### **Fine del gioco**

È vincitore il giocatore che per primo riesce a far uscire dalla tavola da gioco tutte le sue 15 pedine.

### **Nostre proposte per le regole**

Le regole qui proposte si basano su quanto osservabile in una tavola da gioco rinvenuta nel porto di Ostia (CIL XIV 5317). Le caselle sono indicate con lettere dell'alfabeto, che sembrano indicare la direzione del percorso. Le 12 caselle nella fila centrale, indicate dalla lettera A, pare abbiano una funzione differente rispetto a quelle più esterne (lettere B, C, D, E). Altre testimonianze suggeriscono che questo tipo di tavole fosse usato per un gioco appartenente alla famiglia del backgammon. Le fonti latine lo chiamano gioco *Duodecim scripta* o *Ludus duodecim scriptorum*, ovvero “gioco dei 12 punti” perché “scripta” sono i punti presenti sui dadi. Da questo si può dedurre che per giocare era necessario utilizzare due dadi a sei facce.

Nel periodo tardo, il gioco venne reso più veloce utilizzando tre dadi e non usando la terza fila di caselle (si veda il “Tavli di Zeno”).

### **Ulteriori letture**

- Ulrich Schädler, XII Scripta, Alea, Tabula – New Evidence for the Roman History of "Backgammon", in: Alexander J. de Voogt (Hrsg.), *New Approaches to Board Games Research*, Leiden 1995, p. 73-98.
- Ulrich Schädler, Du 36 cases au backgammon, in: Isabelle Bardiès-Fronty, Anne-Elisabeth Dunn-Vaturi (Hrsg.), *Art du jeu, jeu dans l'art*, Paris 2012, p. 146-149.
- Ulrich Schädler, Zwischen perfekter Balance und Hochspannung – die Geschichte des Backgammon im Überblick, in: U. Schädler (Hrsg.), *Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele*, Darmstadt 2007, p. 31-41.
- Véronique Dasen (éd.), *Ludique. Jouer dans l'Antiquité*, catalogue de l'exposition, Lugdunum, musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019, Gent, 2019.