

Il “Tavli” di Zenone




Si gioca in due.

Per giocare servono: 15 pedine per ciascun giocatore (nere o bianche), 3 dadi, 1 tavola da gioco.

La tavola da gioco: La tavola da gioco consiste in tre file parallele di 12 caselle. Simboli di separazione dividono lo spazio in settori da sei caselle ciascuna.

Struttura del gioco

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

2° settore							1° settore					
12	11	10	9	8	7		6	5	4	3	2	1
o	o	o	o	o	o		o	o	o	o	o	o
12/13	11/14	10/15	9/16	8/17	7/18		6/19	5/20	4/21	3/22	2/23	1/24
o	o	o	o	o	o		o	o	o	o	o	o
13	14	15	16	17	18		19	20	21	22	23	24
3° settore							4° settore					

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è quello di muovere le tue 15 pedine attraverso le 24 caselle delle file esterne della tavola da gioco (dalla casella 1 alla 12 e dalla 13 alla 24). 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 settore del tabellone (caselle 19-24).

Svolgimento della partita

Come si può 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.

Il gioco ha due fasi. Nella prima, entrambi i giocatori devono piazzare tutte le loro 15 pedine nella prima sezione della tavola da gioco (caselle dalla 1 alla 6, in alto a destra sullo schermo). Solo dopo possono avanzare dalla casella 7 alla 24. Le pedine possono muoversi solo in senso antiorario.

Il giocatore lancia i tre dadi con un click del cursore. A seconda dei valori ottenuti, muove una, due o tre 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. I valori ottenuti dal lancio dei dadi possono essere utilizzati per muovere una sola pedina, ma si può anche decidere di utilizzarli per muovere più pedine. Per esempio, dopo aver ottenuto da un lancio 2+5+6, si può decidere se muovere una pedina di 13 caselle, oppure si può spostare una pedina di 2+6=8 caselle e un'altra di 5. Si può anche muovere una pedina di 2, un'altra di 5 e la terza di 6. L'ordine con cui muovere le pedine è deciso dal giocatore.

2. Ogni dado deve essere utilizzato separatamente, cioè non si può sommare i valori. 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 (ma non di sette) o prima di sei e quindi di due (ma non di otto) o in altro ordine. Se uno o più numeri ottenuti non possono essere sfruttati (o utilizzati) secondo le regole, non sono da considerare.
3. Doppi: quando si sono tirati “dadi doppi” (= due numeri uguali) i numeri sono giocati due volte; per esempio una coppia di quattro (4+4) vale come un 4+4+4+4. Tre numeri uguali corrispondono a tre doppi (dadi A+B, A+C, B+C), così che il numero può essere spostato 12 volte.
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 spostata
 - in una casella vuota o
 - in una casella già occupata da una o più pedine dello stesso giocatore o
 - in una casella già occupata da una sola pedina dell'avversario. Queste pedine isolate vengono chiamate “blot”.

In quest'ultimo caso, la pedina isolata dell'avversario è “mangiata”. 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 rientro delle pedine colpite: la pedina catturata è collocata nel punto direttamente adiacente nella fila centrale. La pedina deve essere rimessa in gioco da qui, prima di muovere altre pedine. Se la pedina non può rientrare in gioco perché la casella indicata dal lancio del dado è già occupata, allora il giocatore perde il turno.

Esempio: una pedina viene catturata alla quarta casella e viene collocata alla quarta casella della fila centrale. Con un 2 può rientrare nella quinta casella, con un 6 nella nona casella. Una pedina catturata nella ventunesima casella va comunque posizionata nella quarta casella della fila centrale e fatta rientrare in gioco nello stesso modo, ovvero ripartendo dalla casella 4. Questo significa che se una pedina viene catturata quanto più è avanti nel percorso, tanto più strada dovrà rifare quando sarà rimessa in gioco.

Durante la prima fase, quando i giocatori mettono le loro pedine in gioco, si applicano le seguenti modifiche a queste regole:

- 1) Una pedina può solo essere spostata in una casella vuota o occupata dalle proprie pedine. Le singole pedine (“blots”) bloccano le caselle e non possono essere catturate.
- 2) L'introduzione delle pedine ha la precedenza sullo spostamento di pedine già sul tavolo da gioco. Solo se il numero ottenuto dal lancio del dado non permette di far entrare una pedina allora si può muovere una nella prima tavola, ma non oltre la casella 6.
- 3) Una volta che un giocatore ha introdotto tutte le sue 15 pedine e si è mosso oltre la prima tavola, le sue pedine isolate (“blots”) nella prima tavola possono essere catturate.

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 (caselle dalla 19 alla 24, nella parte in basso a destra dello schermo), 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+1, una pedina può essere rimossa dalla casella 21, una dalla casella 23 e una dalla casella 24. 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 levata dalla casella vicina più bassa. Per esempio, si ottiene un 4 dal lancio del dado, ma non ci sono pedine nella quart'ultima casella (casella 21); ma se ci sono ancora pedine nelle caselle 20 o 19, una pedina da questa posizione può avanzare di 4 caselle. Comunque, se non ci sono pedine rimaste in 20 e 19, una pedina dalla casella 22 può essere levata anche con un 4. Se la casella 22 non è occupata, allora si può rimuovere una pedina da 23 e così via.

Se durante la "levata" una pedina viene mangiata, il giocatore non può continuare a togliere le sue pedine sino a quando la pedina mangiata viene reinserita e ha raggiunto l'ultima parte della tavola da gioco.

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 poema di Agathias di Myrina (Anthologia Graeca IX, 482) in cui viene descritto un presunto gioco dell'imperatore bizantino Zenone (V sec. d.C.). Da questa descrizione, sembra che la tavola consistesse in 24 caselle e che i giocatori avessero 15 pedine bianche o nere, da muovere tutte nella stessa direzione, e che venissero utilizzati 3 dadi. Ulteriori dettagli rivelano che si doveva trattare di un gioco della famiglia del backgammon. Sino all'epoca bizantina, comunque, le tavole da gioco romane di questo tipo erano costituite di tre file, invece che di due, di 12 caselle. La fila centrale spesso è differente dalle altre due file esterne. Pensiamo dunque abbia avuto una funzione differente. Altrimenti ci siamo orientati alle regole del gioco tedesco di età medievale chiamato "puff".

Agathias termina il poema con la raccomandazione "Tablên pheugete pantes". Non è possibile stabilire se il termine tablê significhi "gioco da tavolo" o "tavola da gioco" o indichi il nome del gioco. Quindi, la sentenza può essere tradotta sia in "evitare tutti i giochi da tavolo" ma anche in "evitare il gioco del tavli".

Ulteriori letture

Ulrich Schädler, XII Scripta, Alea, Tabula – New Evidence for the Roman History of "Backgammon", in: Alexander J. de Voogt (ed.), *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 (éd.), *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 (= *Jeux de l'Humanité. 5000 ans d'histoire culturelle des jeux de société*, Genève 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.