

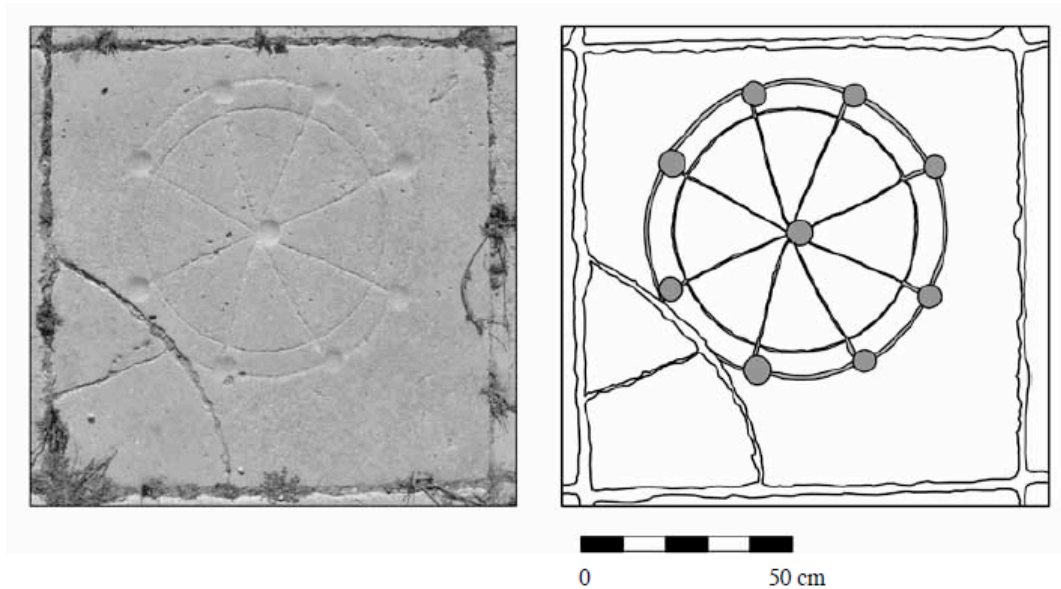
Il gioco del « mulino circolare »

Un'invenzione degli archeologi

Si gioca in due.

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

La tavola da gioco consiste in un cerchio, attraversato da 4 linee intersecanti (che creano una sorta di ruota). In questo modo sono disponibili 9 posizioni in cui collocare le pedine.



Struttura del gioco

Sullo schermo appare la tavola da gioco vista dall'alto. Sulla sinistra, ci sono le tue tre pedine bianche. Le pedine nere sulla destra sono del tuo avversario o del computer.

Obiettivo del gioco

L'obiettivo è quello di essere i primi a piazzare le tre pedine in fila, includendo il punto centrale.

Svolgimento della partita

1. I giocatori, a turno, collocano le loro pedine nelle posizioni vuote sulla tavola da gioco (cioè i punti in cui si incrociano le linee).
2. Una volta che tutte e sei le pedine sono collocate sulla tavola, i giocatori, a turno, spostano le loro pedine lungo le linee verso una posizione vicina. I giocatori sono obbligati a spostare una pedina quando è il loro turno.
3. Le pedine possono spostarsi solo in una posizione adiacente ; non possono balzare oltre un'altra pedina ; due pedine non possono occupare la stessa posizione.

Fine del gioco

I giocatori continuano a muovere le loro pedine, a turno, fino a quando uno dei due riesce a disporre in fila le sue tre pedine (occupando anche la posizione centrale). Questo giocatore è il vincitore.

Le nostre proposte per le regole

Le regole sono state proposte da Carl Blümlein nel 1918, e sono sin'ora accettate. Comunque, l'esistenza di un gioco del mulino rotonda non è attestata da nessuna parte; solamente incisioni a forma di ruota sono abbondantemente diffuse nelle pavimentazioni delle antiche città romane.

Ci si accorgerà che è facile bloccare l'avversario nelle posizioni distribuite lungo la circonferenza, costringendolo ad abbandonare la posizione centrale.

In effetti il giocatore che occupa la posizione centrale è in svantaggio, ma se entrambi i giocatori provano ad evitare questa situazione, allora il gioco non funziona; dunque è poco verosimile che sia mai esistito il gioco del mulino giocato su una tavola circolare.

Ulteriori letture

- Florian Heimann, The loop within circular three men's morris, *Board Game Studies Journal Online*, 8, 2014, p. 51-61.
- Claudia-Maria Behling, Der sog. Rundmühle auf der Spur – Zug um Zug zur Neudeutung römischer Radmuster, in: Elisabeth Trinkl (ed.), *Akten des 14. Österreichischen Archäologentages am Institut für Archäologie der Universität Graz vom 19. bis 21. April 2012*, Wien 2014, p. 63-70.
- Ulrich Schädler, Encore sur la « marelle ronde » : 100 ans après Carl Blümlein, in : V. Dasen, T. Haziza (éds.), *Jeux et jouets, Kentron* 34, 2018, p. 87-98.
- Véronique Dasen (éd.), *Ludique. Jouer dans l'Antiquité*, catalogue de l'exposition, Lugdunum, musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019, Gent, 2019.

U. Schädler /trad. A. Pace © ERC Locus Ludi