

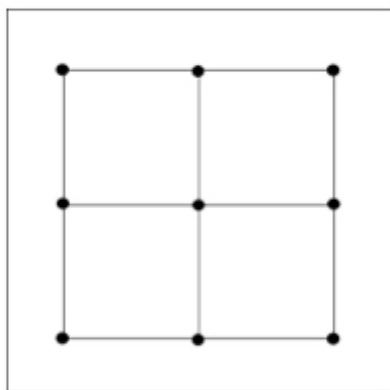
Gioco del mulino

Si gioca in due

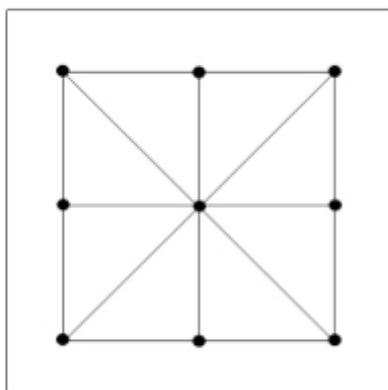
Per giocare servono: 3 pedine (bianche o nere) per ciascun giocatore, 1 tavola da gioco.

La tavola da gioco è costituita da un quadrato intersecato verticalmente, orizzontalmente e diagonalmente da 4 linee. Si ottengono così 9 posizioni in cui collocare le pedine.

A



B



Struttura del gioco

La schermata di gioco mostra la tavola da gioco vista dall'alto. Sulla sinistra, le tre pedine bianche sono quelle a tua disposizione. Quelle nere, sulla destra, sono del tuo avversario o del computer.

Obiettivo del gioco

L'obiettivo è quello di riuscire, per primo, a mettere in fila le proprie tre pedine. Ci sono otto combinazioni per collocare le tre pedine in fila.

Svolgimento della partita

1. I giocatori piazzano, a turni alterni, le loro pedine nelle posizioni vuote sulla tavola da gioco (cioè sui punti di intersezione delle linee).
2. Dopo aver piazzato tutte le pedine sulla tavola da gioco, ciascun giocatore può muovere, quando è il suo turno, le proprie pedine in una posizione adiacente vuota, seguendo le linee presenti sulla tavola da gioco. I giocatori possono muovere, a turno, solo una pedina alla volta.
3. Le pedine possono muoversi solo nelle posizioni vuote adiacenti, non possono essere mosse in posizioni già occupate da un'altra pedina, e non possono oltrepassare un'altra pedina.

Fine del gioco

Il gioco procede con i giocatori che muovono a turno le loro pedine. Risulta vincitore il giocatore che riesce per primo a disporre le sue pedine in fila.

Nostre proposte per le regole

Le regole del gioco del mulino sono ben conosciute. Sono già descritte dal re Alfonso X di Spagna nel suo “Libro dei Giochi” (“Libro de los juegos”) del 1284. Il poeta latino Ovidio lo menziona brevemente in due dei suoi scritti (*Ars Amatoria*, III 365-66, and *Tristia*, II 480-81): scrive che il vincitore è il giocatore capace di congiungere le sue tre pedine sulla tavola da gioco. Sfortunatamente Ovidio non cita il nome del gioco in latino, né spiega con precisione quale siano le regole del gioco. Tavole di questo tipo sono spesso incise nei pavimenti delle antiche città romane, ma ci possono essere varianti: una senza le due diagonali, l'altra, anch'essa senza le diagonali, ma con collegamenti incrociati tra i centri dei quattro lati.

Ulteriori letture

- Ulrich Schädler / Ricardo Calvo, *Alfons X. “der Weise”, Das Buch der Spiele*, Wien/Berlin 2009, p. 295-96, 306.
- 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