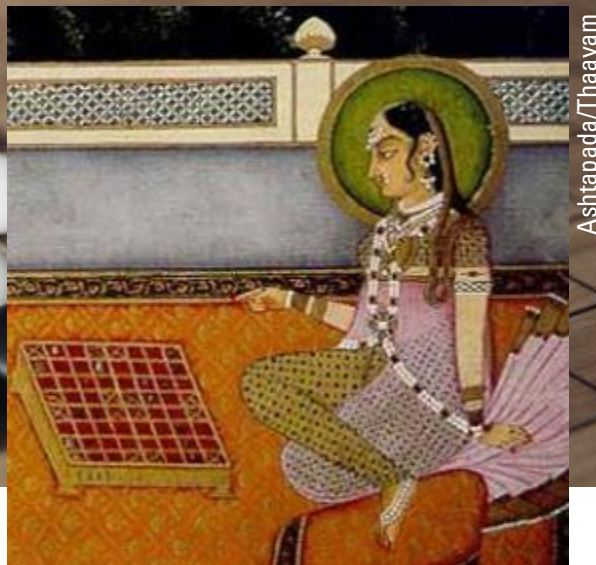


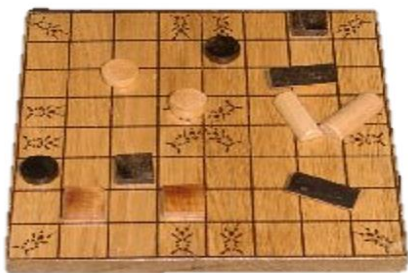
Astratti PerGioco

Newsletter #40 | 24 marzo 2023 | www.pergioco.net



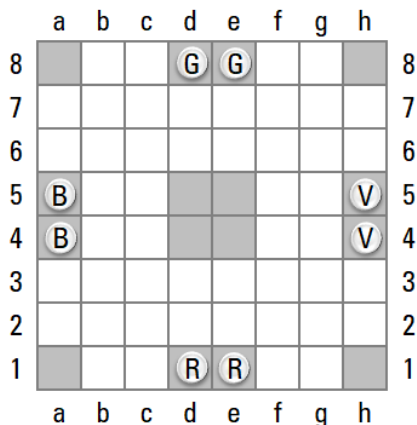
Ashtapada/Thaayam

Ashtapada



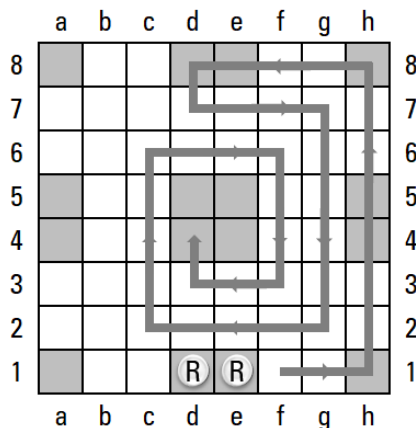
L'Ashtapada è un gioco di percorso indiano databile attorno al V secolo a.C. e si sviluppa su un tavoliere 8x8, lo stesso sul quale, qualche secolo più tardi, si giocherà il Chaturanga, precursore degli Scacchi Occidentali. Il suo nome significa infatti "otto passi", "otto caselle".

Al gioco partecipano quattro giocatori, ciascuno dei quali dispone di due pedine, collocate ad inizio partita, come illustrato qui sotto.



Le pedine si muovono sulla base dell'esito del lancio di quattro conchiglie (càuri), con la funzione di dadi. Il percorso da seguire,

obbligatorio, è quello illustrato nel diagramma seguente, con riferimento alle pedine rosse.



Il lancio delle conchiglie determina i seguenti punteggi: 8, 4, 3, 2, 1. Il punteggio "3" è l'unico che consente al giocatore di effettuare la prima mossa, che è convenzionalmente di una sola casella, ed è anche l'unico che consente di reintrodurre in gioco una pedina precedentemente catturata da un avversario. Il punteggio ottenuto deve sempre essere utilizzato interamente per il movimento di una sola delle due pedine.

Se una pedina raggiunge una pedina avversaria su una casella chiara, la rimanda al punto di partenza. Le caselle scure sono dei rifugi, in cui le pedine sono immuni da cattura. Sulle caselle chiare non è ammessa la presenza di due o più pedine; sulle caselle scure, invece, posso trovarsi più pedine, anche di colori diversi. Vince il giocatore che raggiunge con

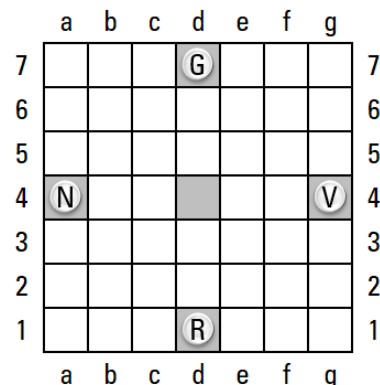
le proprie pedine il quadrato centrale con un lancio "3".

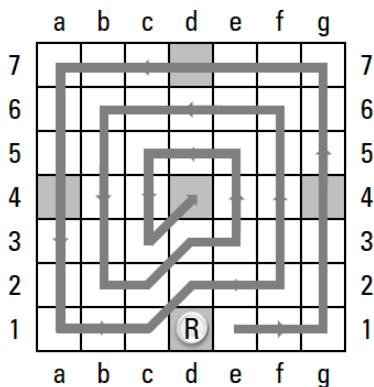
Varianti

Alcuni studiosi hanno proposto diverse ricostruzioni delle regole del gioco, in particolare con riferimento al percorso delle pedine sul tavoliere. Secondo alcuni si procede a zig-zag, secondo altri in una spirale concentrica antioraria. Esistono numerose varianti, che utilizzano tavoliere di diverse dimensioni, un numero diverso di pedine ed anche regole diverse.

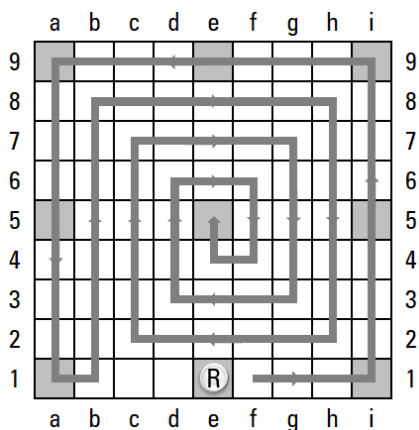
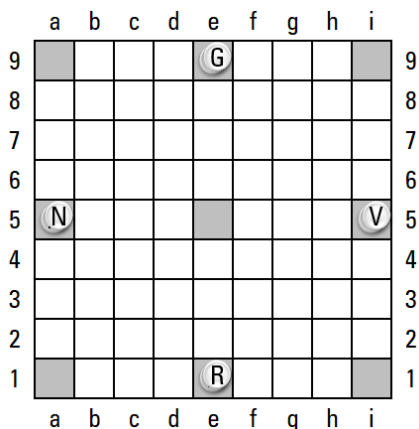
Ashta-Kashte

Questa variante si gioca su un tavoliere 7x7 con una sola casella-obiettivo centrale. Si gioca con le stesse regole dell'Ashtapada, ma secondo alcuni autori il lancio "4" darebbe però diritto ad un ulteriore lancio delle conchiglie. Il percorso delle pedine (generalmente due a testa) si snoda lungo un percorso a spirale concentrica antioraria.

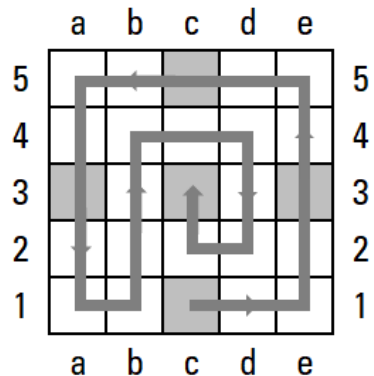




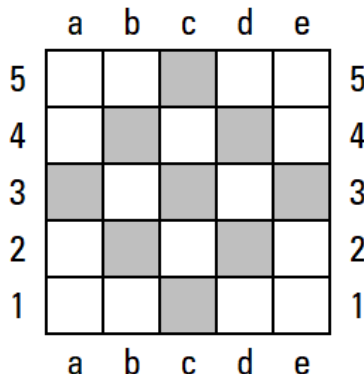
Saturankam. Questa variante si gioca su un tavoliere 9x9, su cui si muovono otto pedine (due per ciascun giocatore).



Sadurangam. Questa variante, detta anche Ashta-Changa, si gioca su un tavoliere 5x5, su cui si muovono otto pedine (due per ciascun giocatore).

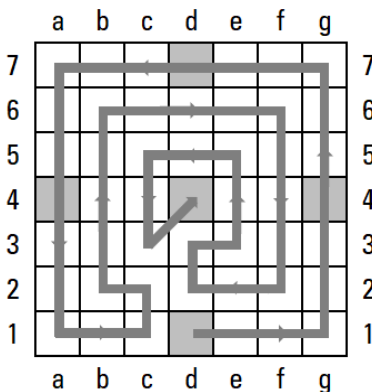
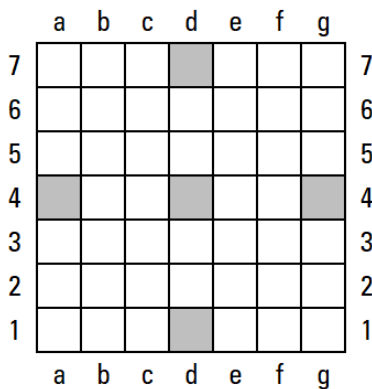


Gavalata. Questa variante, citata sia da Stewart Culin che da Harold James Ruthven Murray, si gioca su un tavoliere 5x5, con nove caselle-rifugio. Le pedine entrano in gioco dalle caselle c1, a3, c5, e3 e si muovono lungo un percorso in senso orario, che però non ci è noto.



Das(h)apada. Questa variante, citata da Harold James Ruthven Murray, si gioca su un tavoliere 10x10, lo stesso talvolta utilizzato nell'antico gioco Scale e Serpenti.

Thaayam. In questo gioco, che deriva dall'Ashta-Changa, ciascuno dei giocatori dispone di quattro pedine, poste fuori dal tavoliere all'inizio della partita.



Il lancio delle conchiglie (càuri) consente di ottenere i seguenti punteggi: 1 (+ rilancio), 2, 4 (+

rilancio), 8 (+ rilancio).

Per fare entrare una pedina nel tavoliere è necessario un lancio di valore "1". Il percorso delle pedine è obbligato ed è quello illustrato nella figura in basso al centro.

Non è consentito frazionare il valore del lancio per muovere più di una pedina. Pedine dello stesso giocatore possono coesistere nella medesima casella. Raggiungere una casella occupata da pedine avversarie significa "catturarle", rimandandole fuori dal tavoliere.

Le pedine sulle caselle scure ("palazzi") non possono essere catturate. La cattura dà sempre diritto ad un ulteriore lancio di càuri.

Quando una pedina raggiunge nel palazzo opposto a quello di partenza un'altra pedina appartenente alla stessa squadra, le due pedine possono sovrapporsi e muoversi da quel momento in poi come un'unica pedina. Questo "gemellaggio" è facoltativo, ma diventa definitivo una volta effettuato. Le pedine "gemelle" si muovono di un punteggio pari alla metà del valore ottenuto con il lancio dei càuri, eventualmente approssimato per difetto.

Se ad esempio si ottiene 4-8-3 è possibile muovere le pedine gemelle di 7 caselle; è anche possibile utilizzare l'8, muovere le pedine sovrapposte di 4 caselle e utilizzare i 7 punti rimasti per muovere un'ulteriore pedina.

L'obiettivo è portare tutte le proprie pedine nella casella centrale con un lancio esatto.

Una pedina nella casella centrale non può più essere catturata. Una volta che tutte e quattro le pedine si trovano nella casella centrale è necessario effettuare quattro lanci di valore "1" (anche non consecutivi) per far uscire le pedine dal tavoliere e vincere definitivamente la partita.

Testi e diagrammi
a cura di Marino Carpignano.
Contatti: pergioco@pergioco.net.

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle varianti consulta la pagina www.pergioco.net/ashtapada.html.