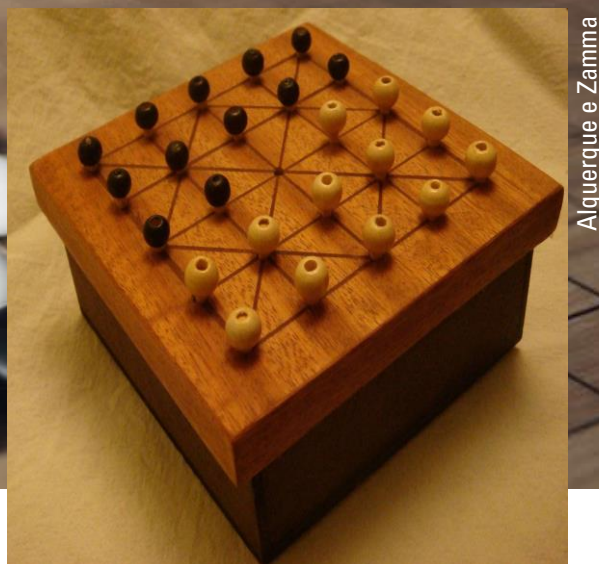


Astratti PerGioco

Newsletter #4 | 15 ottobre 2021 | www.pergioco.net



Alquerque e Zamma

Alquerque



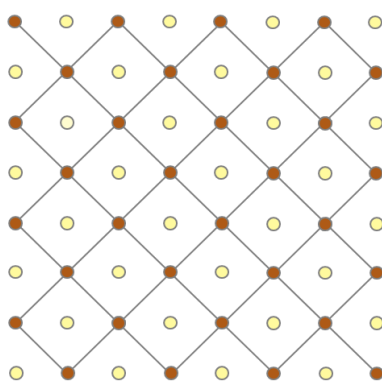
Le origini di questo gioco non sono facilmente localizzabili o databili; sicuramente i tavolieri più antichi appartenenti alla famiglia dell'Alquerque sono stati trovati sulle pietre di copertura del tempio di Kurna, nell'antica Tebe.

Il gioco viene menzionato una prima volta con il nome di

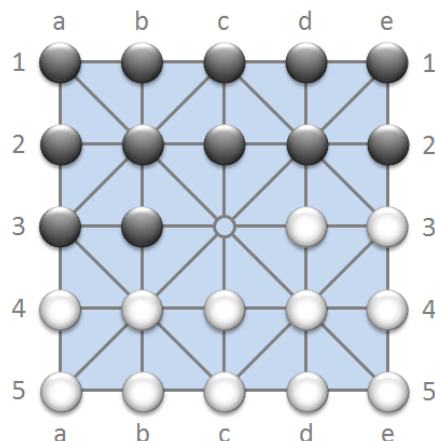
El-qirkat nel manoscritto arabo Kitab al-aghani, il cui autore muore attorno al 976 d.C. Successivamente viene citato nel celebre Libro dei Giochi di Alfonso X di Castiglia nel 1283. E' in quest'epoca che il gioco trova per la prima volta il suo nome attuale.

La struttura del tavoliere e il meccanismo di presa delle pedine sono molto simili a quelli di altri giochi appartenenti a culture estremamente diverse, come per esempio l'Awitlaknannai del Nuovo Messico o lo Zamma del Sahara (detto anche Alquerque Quadruplo). Il gioco è imparentato anche con il Fanorona del Madagascar. Sul tavoliere dell'Alquerque si giocano

anche il Bagh Bandi dello Sri Lanka ed il Bagh Guti indiano.



Attorno all'anno 1000 l'Alquerque viene portato su un tavoliere 8x8 e nasce così l'archetipo del gioco della Dama: inizialmente non esiste l'obbligo di cattura e dagli Scacchi viene presa la promozione della pedina che arriva in fondo al tavoliere.



La posizione iniziale è quella riprodotta qui sopra. La mossa consiste nel muovere una sola pedina lungo le linee del tavoliere e

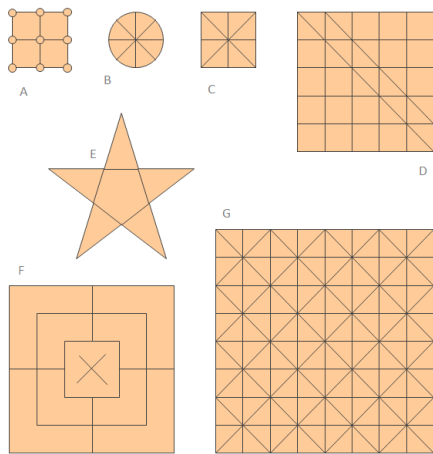
di un solo incrocio, o *mangiare* secondo i medesimi criteri della Dama, saltando cioè la pedina in fase di cattura e occupando l'incrocio libero alle sue spalle. La pedina catturata viene rimossa dal tavoliere.

I pezzi possono essere mossi (e possono anche catturare) in orizzontale, verticale o diagonale (quando concesso dalle linee del tavoliere, seguendo cioè il segmento di raccordo), ma sempre procedendo verso il campo avverso o, al massimo, restando sulla linea di movimento già occupata. Non è quindi ammesso che la pedina ritorni verso il proprio campo di gioco.

Quando una pedina raggiunge la linea di fondo del tavoliere può muoversi solo in orizzontale; può retrocedere solo per eseguire catture.

In questo gioco, come nella Dama, è ammessa la cattura multipla. Quando si hanno due o più possibilità di cattura è possibile scegliere liberamente quale effettuare. La partita ha termine quando uno dei giocatori rimane senza pedine oppure quando uno dei giocatori è posto in condizioni tali da non poter muovere nemmeno una delle sue pedine. Nel caso in cui nessuno dei giocatori possa più compiere mosse ed entrambi abbiano in campo lo stesso numero di pedine, la partita si chiude in parità.

I tavolieri di Kurna

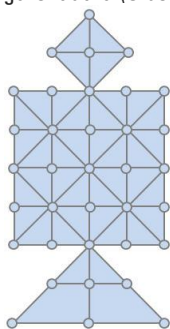


Il tempio di Kurna si trova sulla riva occidentale del Nilo, a Tebe, nell'Alto Egitto. Viene iniziato dal faraone Ramses I (1400-1366 a.C.) e completato da Seti I (1366-1333 a.C.), anche se su queste date non tutti gli egittologi sono concordi. Negli scavi del tempio, oltre alle prime tracce del tavoliere del Mancala sono stati ritrovati parecchi schemi di tavolieri, riprodotti nell'immagine in alto. L'ultimo schema è chiaramente quello di un Alquerque Quadruplo.

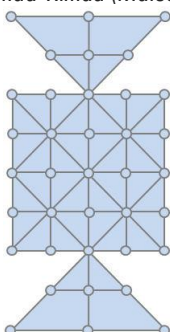
Tavolieri basati sull'Alquerque

Ecco alcuni piani di gioco basati sull'espansione del tavoliere dell'Alquerque o in qualche modo ad esso correlati.

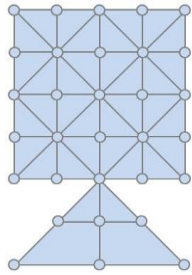
Buga-shadara (Siberia)



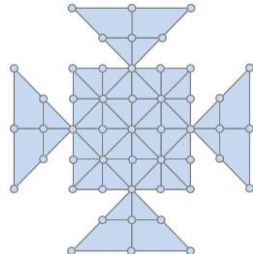
Rimau-Rimau (Malesia)



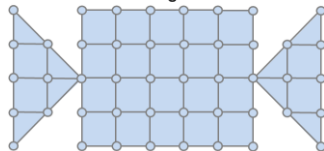
Adugo e Komikan (Brasile, Cile ed Argentina)



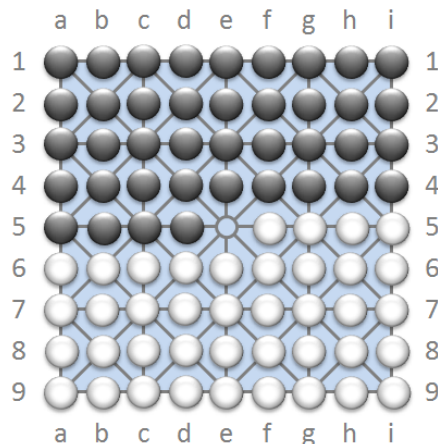
Peralikatuma, Mucche e Leopardi, Kotu Ellima (India e Sri Lanka)



Astar (Kirghizistan)



Zamma



Questo gioco è una variante dell'Alquerque ed è tutt'ora praticato nel Sahara ed in altre zone dell'Africa settentrionale; è anche conosciuto come *Alquerque Quadruplo*. Il gioco è noto anche come Srand o Dhomet in Mauritania, ma con alcune varianti nelle regole di cattura.

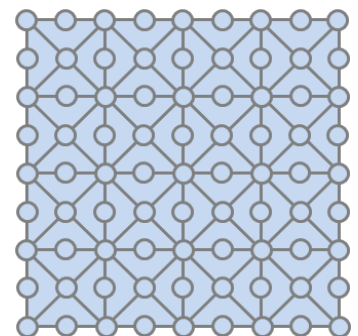
Lo Zamma viene giocato indifferentemente su uno dei tavolieri riprodotti a destra. E' probabile che l'utilizzo di un tavoliere con molte o poche linee o diagonali da tracciare, dipenda dal terreno sul quale si gioca: sui terreni sabbiosi è più difficile tracciare linee durature, sui terreni più duri si

possono invece tracciare le linee con un sasso appuntito.

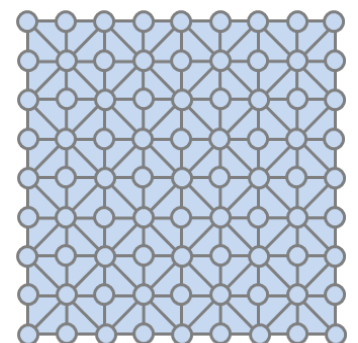
Anche in questo gioco solo l'incrocio centrale è libero all'inizio della partita: tutti gli altri incroci sono occupati dalle pedine dei due giocatori.

Generalmente le pedine nere vengono dette "uomini" e quelle bianche "donne".

Le regole sono identiche a quelle dell'Alquerque, salvo quanto previsto per la promozione. Quando una pedina raggiunge la linea di fondo del tavoliere e quindi penetra interamente le posizioni avversarie, viene promossa a "Mullah" ("colui che recita il Corano"). Da questo momento il Mullah può muoversi liberamente sul tavoliere in qualsiasi direzione e di quanti passi desidera, catturando anche più pedine in una volta. Il Mullah muove, sostanzialmente, come la Dama nella Dama Internazionale.



Variante A



Variante B

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

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle varianti consulta le pagine
www.pergioco.net/alquerque.html,
www.pergioco.net/zamma.html.