

Astratti PerGioco

Newsletter #25 | 26 agosto 2022 | www.pergioco.net



Gioco della Palma

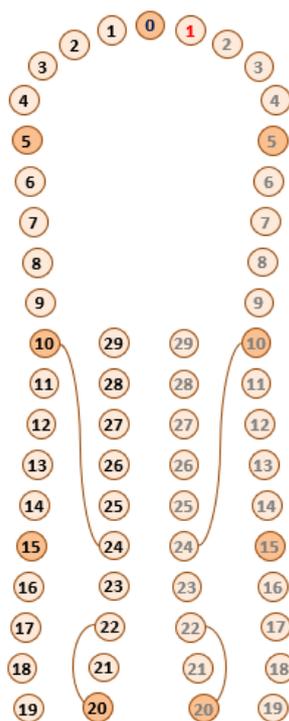
Gioco della Palma



La Palma è un gioco praticato nell'Antico Egitto, noto anche come Gioco dei Cani e degli Sciacalli, Gioco dei Cinquantotto Buchi o anche come Gioco dei Trenta Buchi. Alcuni autori preferiscono quest'ultimo nome, visto che ciascun giocatore ha di fronte a sé un percorso di trenta fori ed anche perché il numero 30 ricorda le caselle del Senet, con il quale il gioco potrebbe essere imparentato. La più antica versione del Gioco della Palma viene rinvenuta da Lord Carnarvon durante gli scavi effettuati a Tebe, in Egitto, tra il 1907 ed il 1912. La tavoletta viene rinvenuta fra gli oggetti di una tomba datata attorno al 1800 a.C. ed attribuita ad Amenemhet IV, faraone della XII dinastia. Oltre alla tavoletta vengono ritrovate alcune pedine, costituite da perni con teste di cane e di sciacallo. Analoghi tavolieri vengono ritrovati in epoche diverse anche a Nippur, in Mesopotamia, e a

Megiddo, in Israele.

Le regole del gioco non ci sono pervenute e sono ancora oggetto di discussione. La ricostruzione che qui proponiamo è fra le più condivise dagli studiosi.



La posizione iniziale è quella riprodotta nel diagramma qui sopra (tavoliere vuoto). In alcune moderne ricostruzioni del gioco le caselle vengono numerate al contrario, dalla numero 30 (partenza) alla numero 1. Inizia indifferentemente uno dei giocatori, oppure si sorteggia il giocatore a cui tocca lanciare per primo i bastoncini, oppure si attribuisce la mossa iniziale al giocatore con i Cani. Ciascun

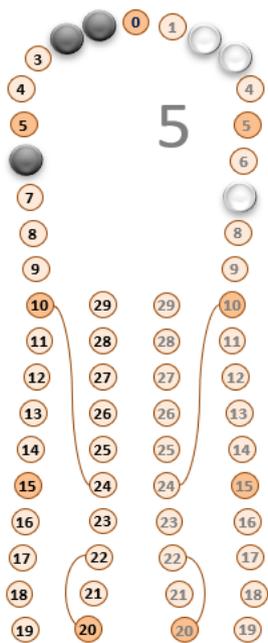
giocatore dispone di cinque pedine, che devono percorrere il tragitto dalla casella 0 (punto di partenza per entrambi i giocatori) alle caselle 25-29. I Cani percorrono le caselle di destra, gli Sciacalli quelle di sinistra. Il movimento delle pedine viene determinato dall'esito del lancio di tre bastoncini con una faccia scura e l'altra chiara. Ad ogni lancio corrisponde uno specifico punteggio:

- un bastoncino scuro ("un sole, due lune"): 1 passo;
- due bastoncini scuri ("due soli, una luna"): 2 passi;
- tre bastoncini scuri ("tre soli"): 3 passi;
- nessun bastoncino scuro ("tre lune"): 5 passi e 1 rilancio.

Quando uno dei due giocatori ottiene un 5, colloca una propria pedina nella casella 0 ed effettua subito un nuovo lancio, che stabilirà il numero dei passi della pedina. Se nel nuovo lancio ottiene ancora un 5, può scegliere se muovere di cinque caselle la pedina che ha appena collocato nella casella di partenza, oppure se mettere in gioco una nuova pedina, collocandola anch'essa nella casella 0. Una volta messe in gioco tutte le pedine, il 5 consente solo di muovere la pedina e di effettuare un nuovo lancio di bastoncini.

Il giocatore di turno può scegliere liberamente quale pedina muovere, se ne ha già messe in gioco almeno due. Le pedine possono scavalcare

altre pedine, ma devono terminare la loro corsa in una casella libera.

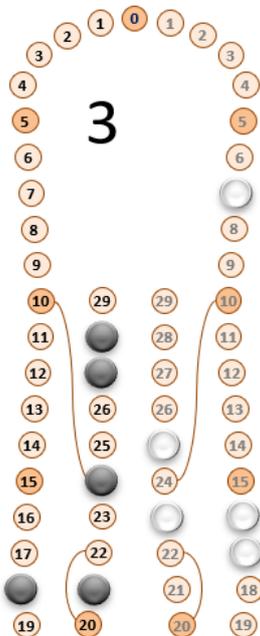


Nell'esempio riprodotto qui sopra tocca al Bianco, il quale, dopo aver lanciato un 5, può decidere di collocare una nuova pedina nella casella 0 e poi rilanciare, oppure di muovere la pedina dalla casella 3 alla casella 8, oppure la pedina dalla casella 7 alla casella 12. Non può muovere la pedina che si trova nella casella 2 perché finirebbe nella casella 7, già occupata.

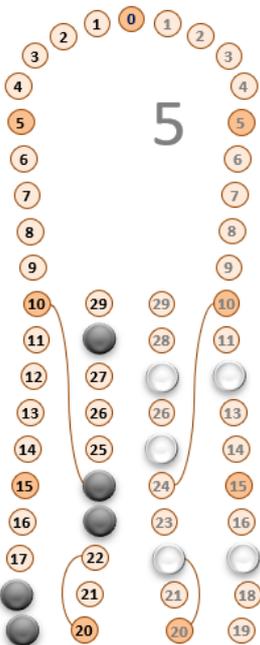
Quando non vi sono mosse valide, e cioè quando tutte le possibili caselle di arrivo sono già occupate, il valore di quel lancio e il turno di gioco passano all'avversario, il quale avrà poi il diritto di effettuare anche il suo nuovo lancio. Nel caso di un 5, invece, il diritto al movimento passa all'avversario, ma quello al rilancio rimane al giocatore impossibilitato a muovere.

Nella situazione riprodotta nel diagramma seguente (in alto) tocca al Nero, il quale, dopo aver lanciato un 3, non ha mosse legali ed è pertanto costretto a passare il turno. Il Bianco avrà la possibilità di giocare il 3 ed effettuare poi il lancio del suo turno.

Nell'esempio successivo (diagramma in basso) tocca al Bianco, il quale ha lanciato un 5. Non avendo mosse legali, il Bianco è costretto a passare il turno e quindi



il Nero avrà la possibilità di giocare il 5, senza però effettuare il rilancio. Il Nero muoverà la pedina dalla casella 24 alla casella 29 (la sua unica mossa legale); successivamente il Bianco lancerà nuovamente i bastoncini.



In questo gioco alcune caselle hanno funzioni particolari. La casella 15, ad esempio, consente un nuovo lancio dei bastoncini. Una pedina che termina la sua corsa nella casella 10 o nella casella 20 viene immediatamente spostata rispettivamente nella casella 24 o nella casella 22. È possibile attribuire funzioni particolari anche alle caselle 5 e 15 (rilancio dei

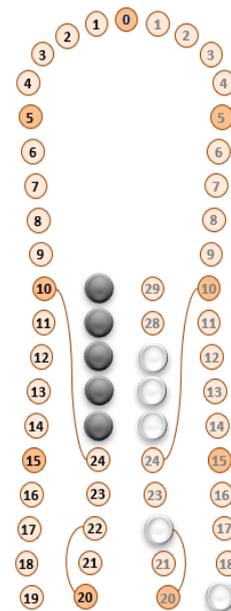
bastoncini o vincita di una posta predeterminata).

Alcuni studiosi attribuiscono anche alle caselle 22 e 24 un significato particolare: una pedina che termina la sua corsa in queste caselle, per effetto di un lancio dei bastoncini, viene immediatamente spostata rispettivamente nella casella 20 e nella casella 10.

L'obiettivo del gioco è raggiungere per primi con le proprie pedine le caselle dalla numero 25 alla numero 29. Le pedine possono raggiungere le caselle-obiettivo anche in ordine diverso da quello di ingresso sul tavoliere. Non esiste la regola del "rimbalzo".

Nel finale è via via più difficile poter utilizzare il punteggio ottenuto e pertanto si assiste spesso al passaggio del lancio al proprio avversario. La mossa è comunque sempre obbligatoria ogniqualvolta il punteggio ottenuto è utilizzabile: non è possibile passare o rinunciare al turno quando vi è almeno una mossa valida.

Nell'ultimo diagramma viene riprodotta la situazione sul tavoliere di una partita vinta dal giocatore con le pedine nere.



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/palma.html.