

Kriegspiel

Franco Pratesi

Riassunto

Il kriegspiel rappresenta una interessante variante di scacchi in cui i giocatori non conoscono la posizione dei pezzi avversari. Ne vengono descritte le regole e la storia.

Abstract

Kriegspiel represents an interesting chess variant in which the players don't know the location of enemy pieces. Its rules and history are outlined.

Descrizione introduttiva

Il nome di questa variante scacchistica è kriegspiel (pron. crigh-spil, dal tedesco “gioco di guerra”) altre denominazioni proposte come “commando”, “screen”, eccetera non sono riuscite a sostituire questo termine che ha assunto diffusione internazionale. Si tratta di una variante che rinuncia ad una delle principali caratteristiche degli scacchi: l'informazione completa.

La maniera di giocare al kriegspiel richiede infatti tre scacchiere di cui solo quella “centrale” del giudice arbitro riporta la situazione effettiva e deve restare al di fuori dalla visuale dei giocatori. Ogni giocatore ha davanti a sé una scacchiera con la posizione corretta dei propri pezzi mentre i pezzi avversari possono essere collocati in una posizione presunta o addirittura assenti. La funzione dell'arbitro è essenziale in quanto deve fornire ai giocatori gli elementi indispensabili per lo svolgimento della partita.

Non è difficile trovare qualche notizia su questo gioco così interessante e così contraddittorio. I principali dizionari scacchistici riportano

la voce con la descrizione delle regole e qualche commento /1/. Naturalmente, il gioco viene descritto nei manuali dedicati proprio alle varianti degli scacchi /2/. Da queste fonti si ricava che il gioco è praticato prevalentemente nei paesi di lingua inglese, di solito nei principali circoli scacchistici.

Le caratteristiche del gioco dovrebbero risultare di interesse anche per teorici e matematici. Come noto, sono numerose le opere sugli aspetti matematici degli scacchi, ma sugli aspetti matematici del kriegspiel l'unico contributo trovato è quello esistente nel manuale Leoncini-Magari, breve ma evidentemente compilato da specialisti.

Regole di gioco

Ogni giocatore al suo turno indica all'arbitro la mossa che avrebbe intenzione di effettuare. Se la mossa è possibile l'arbitro la convalida, altrimenti ne comunica l'impossibilità, continuando finché non si giunge ad una mossa possibile. Il tipo di gioco che ne deriva è unico ma può dar luogo a versioni più o meno complesse a seconda del numero e del tipo di informazioni che l'arbitro concede sull'esito delle mosse proposte. La versione primitiva era facilitata dall'annuncio in caso di presa del tipo di pezzo catturato. Un foglio illustrativo pubblicato dalla rivista *Chess* riporta tre versioni di regole via via più complesse. In assenza di un'associazione specifica, tali regole – come osservato nel medesimo foglio – non possono esser considerate ufficiali, anche se rappresentano quelle maggiormente seguite.

La versione più semplice, che corrisponde a quella maggiormente diffusa negli Stati Uniti, ammette la richiesta del numero di pezzi e di pedoni ancora in gioco e prevede l'annuncio automatico di una possibile presa di pedone con relativa casa. Ciò oltre alle più usuali informazioni di mossa impossibile, di promozione, dell'eventuale scacco o casa di presa durante l'ultima mossa. Lo scacco è annunciato con qualche informazione addizionale (su fila, colonna, lunga o breve diagonale, di cavallo); per la presa è specificato se si tratta di pedone o pezzo.

Nelle altre versioni una possibile presa di pedone è annunciata solo dietro richiesta e senza specificare la casa. Il giocatore che ha fatto la richiesta deve effettuare almeno un tentativo di presa e può continuare fino ad individuare la cattura. Per le catture si annuncia solo la casa. Nelle più rigorose regole del Gambit, famoso club di Londra, non si

annunciano le promozioni né si danno informazioni sul numero dei pezzi ancora in gioco.

Per quanto possa diventare rischioso, il metodo principale per ottenere conferme sulla disposizione presunta dei pezzi avversari è quello di giocare volutamente mosse ritenute “impossibili”, oltrepassando per esempio i previsti pezzi avversari.

Origine del Kriegspiel

L'invenzione del gioco è unanimemente attribuita al giornalista Michael Henry Temple (nato nel 1863 o 1865 e morto nel 1928 o 1929) e sarebbe databile agli ultimi anni del XIX secolo. Ci si troverebbe quindi di fronte ad un gioco di cui conosciamo con buona precisione sia la data di origine che il nome dell'autore, condizione che si verifica solo per pochissimi dei giochi tradizionali.

Ma non tutto è chiaro in proposito. Esistono anche alcune testimonianze contrastanti come quella dell'inglese R.C.Griffith che ricorderebbe di aver giocato la variante al Hampstead Chess Club nel 1890. Soprattutto risulta lacunosa la nostra conoscenza dei possibili collegamenti con giochi preesistenti: dai vari scritti che trattano del kriegspiel questo aspetto resta indefinito, anche se alcune trattazioni accennano a non meglio specificati giochi di guerra che sarebbero nati nel 1811 in Svizzera. Non è facile quindi ricostruire il percorso che ha poi portato all'affermazione del kriegspiel; certamente inizia molto tempo prima, con modifiche delle regole degli scacchi introdotte per migliorarne la somiglianza con le battaglie vere e proprie.

L'autore più famoso ad operare in tal senso è il Giacometti con diverse edizioni in italiano ed in francese della sua “invenzione” di un gioco di guerra su una scacchiera modificata con l'aggiunta di fortezza, trincee e così via. Ma esperimenti del genere furono condotti ancor prima del Giacometti come dimostrano alcuni opuscoli stampati in Boemia su varianti scacchistiche adattate a simulazione bellica /3/. Nell'ultimo quarto del XVIII secolo comparvero anche giochi di tavoliere ormai praticamente indipendenti dagli scacchi: il centro principale fu Braunschweig e l'autore più importante Hellwig /4/.

Successivamente, si sono avute a più riprese modifiche tese o a rendere il gioco più complesso e meglio rappresentativo delle molteplici

situazioni belliche o viceversa a semplificarlo per favorirne la diffusione in una cerchia più larga di appassionati. Qui interessa la variante utilizzata per alcuni decenni, verso la metà del XIX secolo, dall'esercito prussiano; di solito si attribuisce al von Reisswitz (circa 1820) ed è caratterizzata dalla riproduzione dell'andamento della battaglia su tre tavoli, spesso situati in stanze diverse, di cui solo quello centrale con la situazione esatta /5/.

I successi dell'esercito prussiano ed in particolare le vittorie del 1870 convinsero gli esperti di altri Paesi che queste simulazioni potevano essere utili e da allora i giochi di guerra cominciarono a diffondersi anche in ambiente anglo-americano fino a giungere ai numerosi wargames attuali, diretti ad un vasto pubblico. In questi ultimi giochi, gli esiti degli scontri vengono decisi con i dadi e l'antico collegamento con gli scacchi non appare più evidente, anche se si gioca di nuovo su un'unica mappa.

Di tutto questo sistema, il kriegspiel prende solo il nome (e non del tutto correttamente, visto che dovrebbe scriversi Kriegsspiel) e la vecchia regola "prussiana" di giocare su tre tavoli; per il resto si tratta del gioco degli scacchi. Il kriegspiel si può quindi considerare una variante scacchistica "di ritorno" risultando dall'applicazione agli scacchi di una pratica di gioco che era comune nei giochi di guerra (che dagli scacchi stessi avevano precedentemente preso le mosse).

Diffusione del Kriegspiel in Inghilterra

Fin dalla sua introduzione, seguire il gioco vuol dire ricercare testimonianze sui circoli scacchistici dove fu praticato. Già all'inizio un centro primario fu l'Inghilterra e da Londra proviene anche la maggior parte delle informazioni successive. Il Temple introdusse il gioco, pare nel 1898, nel Knight-Lights Chess Club che si riuniva alla Cock Tavern in Fleet Street e, a partire dall'inizio del secolo, la variante incontrò una fortuna considerevole.

Nel 1915 fu fondato il War Chess Club, incentrato sul gioco in questione, che si riuniva di sabato e domenica nel Salisbury Hotel sempre in Fleet Street.

Già in quegli anni apparvero diversi articoli che si occupavano del gioco /6/. Poco dopo, anche i libri di scacchi per principianti cominciarono a riportare le regole del "nuovo" gioco, di solito in un'apposita appendice /7/.

Il centro più famoso del gioco divenne quindi il circolo scacchistico Gambit in Cannon Street, nella City, e tale rimase per diversi anni, prima che fosse demolito per la costruzione di uffici. Sono state tramandate alcune descrizioni del gioco con le regole di quel circolo. Una, dovuta a Miss Price /8/, è contemporanea alla sua maggior fioritura; altre (Speigel /9/, Rengger /10/) ricordano un'atmosfera che ormai non esisteva più. Si dà qualche cenno all'ambiente, che presentava due scacchiere per il gioco subito pronte all'ingresso.

I diversi autori sono concordi nell'attestare che i migliori giocatori inglesi si riunivano lì e che il livello del gioco sia a scacchi che, in particolare, a kriegspiel era molto alto. Anche le riviste scacchistiche ne davano notizia, come nell'inserzione qui ripresa da *British Chess Magazine* /11/. Ulteriori informazioni derivano da un'interessante serie di articoli degli anni di guerra /12/.

Diffusione del Kriegspiel in altri paesi

Per i solidi legami con la Gran Bretagna, non c'è da meravigliarsi se il kriegspiel risulta aver ottenuto una diffusione piuttosto larga anche negli Stati Uniti. Un'indicazione è già l'inserimento della voce kriegspiel in diverse edizioni dell'*American Hoyle*, classico "manuale completo" dei giochi da interno /13/. Sono conservate anche opere specifiche come descrizioni di tornei ed alcuni numeri di una rivista del Texas dedicata specialmente a questo gioco /14/.

Ma anche al di fuori dei Paesi di lingua inglese, il kriegspiel ha avuto alcuni centri di diffusione. Si può supporre che tutti i maggiori circoli scacchistici abbiano prima o poi sperimentato questa variante, che risulta tra l'altro di grande interesse e divertimento per gli spettatori. Probabilmente in molti casi si trattò di una moda passeggera e solo in pochi circoli si formò un gruppo di giocatori appassionati al kriegspiel tanto che, nel complesso, si sono trovate tracce di pochi casi per cui si sia conservata qualche descrizione.

Da Vienna, all'inizio del secolo centro scacchistico di primaria importanza, si ha notizia che i maestri locali sperimentarono nel 1909 un diverso gioco del genere, il Schachkriegsspiel del Dr. Korwin. In questo caso la informazione incompleta sulla posizione dei pezzi si riferisce solo alla fase preparatoria: si dispongono i due re ed una barriera a metà

scacchiera; il giocatore dispone a volontà i pezzi nel suo campo all'insaputa dell'altro; si toglie la barriera e si gioca la partita nella maniera tradizionale /15/.

Invece da Basilea si hanno riferimenti proprio al kriegspiel: la descrizione del gioco e di alcune partite giocate nel circolo cittadino apparve nel 1914 sulla rivista scacchistica svizzera e fu ripubblicata a parte l'anno successivo /16/.

Si hanno notizie del gioco in Olanda, dove era praticato sotto il nome di "Si può?", dalla domanda più comune che i giocatori rivolgono all'arbitro durante il gioco.

Anche in Italia il kriegspiel ha trovato i suoi seguaci: nel recente manuale Leoncini-Magari sono riportate le regole secondo cui il gioco è stato praticato nei circoli scacchistici di Firenze e di Siena. A Firenze i vecchi giocatori ricordano ancora gli incontri di kriegspiel fra lo stesso Magari, Salvadori e Vincenzo Castaldi, più volte campione italiano assoluto di scacchi.

Molto sorprendente si presenta l'assenza di testimonianze dalla Germania, patria dei giochi di guerra: è difficile arrendersi all'evidenza (cioè alla mancanza di qualsiasi testimonianza) che in Prussia – nota per l'elevato livello di gioco e la considerevole diffusione sia degli scacchi sia dei giochi di guerra – non si sia giocato in maniera apprezzabile al kriegspiel, almeno dopo la sua diffusione nei circoli londinesi.

Gioco per corrispondenza

Per vari aspetti il kriegspiel si può considerare una delle tante varianti degli scacchi in grado di interessare anche i giocatori per corrispondenza. Tuttavia, la conduzione del gioco per corrispondenza è laboriosa e richiede particolari accorgimenti, per i quali si rimanda al citato manuale di Leoncini-Magari.

Per corrispondenza, il gioco risulta essere stato recentemente praticato anche in Germania, in tornei organizzati da C.I.F. con sede a Lübbenau.

Maggiori notizie sulla pratica del gioco per corrispondenza si hanno dagli Stati Uniti, grazie all'organizzazione di tornei da parte della rivista *Nost-Algia* di Buffalo, con notizie e risultati a getto continuo durante l'ultimo ventennio. Il regolamento, ovviamente del tipo americano

meno rigido, è riportato nel N. 202 del 1977 e prevede tornei fra tre giocatori in cui ognuno gioca ed arbitra le partite fra gli altri due.

Composizione

La variante in esame non ha dato solo origine ad una specifica attività agonistica; anche i compositori scacchistici si sono interessati alle possibilità offerte da queste insolite regole /17/ e sono stati pubblicati oltre duecento problemi di kriegspiel. Il maggior contributo si deve a G.F.Anderson, con un intero libro di notizie sul gioco e 44 problemi specifici /18/.

Ringraziamenti.

Diversi esperti (specialmente A. Castelli, E. Meissenburg, D. Pritchard e R. Verhoeven) hanno aiutato nella raccolta dei documenti esaminati nel corso di questo studio.

Note

1. Per es: A.Chicco, G.Porreca Milano 1971 p.298-9; B.J.Horton (2nd ed.) Secaucus 1972 p.104-5; F.Le Lionnais, E.Maget (2e ed.) Paris 1974 p.218; A.Sunnucks (2nd ed.) London 1976 p.272; E.R.Brace London 1977 p.160. Anche: Hooper, Whyld *The Oxford Companion of Chess* 1984, p.173.
2. J.Boyer *Les jeux d'échecs non orthodoxes* Paris 1951, p.46-7; J.Boyer *Nouveaux Jeux d'échecs non orthodoxes* Paris 1954, p.56; A.Dickins *A Guide to Fairy Chess* Stroud 1967, p.23; J.Gollon *Chess Variations* Tokyo 1974, p.223-4; M.Leoncini, R.Magari *Manuale di scacchi eterodossi* Siena 1980, p.140-49.
3. Per Giacometti, cfr. A.Chicco "Il giuoco della guerra" *L'Italia scacchistica* 1967, pp. 136-7; [J.Mehler] *Le jeu de la guerre, ou raffinement du jeu des échecs par M.M.* Prague, 1770.
4. J.C.L.Hellwig *Versuch eines aufs Schachpiels gebauten taktischen Spiels* Leipzig vol. 1, 1780; vol. 2, 1782.

5. G.L. von Reisswitz *Anleitung zur Darstellung militärischer Manöver mit dem Apparate des Kriegsspiels* Berlin 1824.
6. Ph.H.Williams *Chess Amateur* March, November 1910; W.H.Stephens *British Year Book of Chess 1913*, p.8-13; 1914, p.18-20; A.W.Foster *British Year Book of Chess 1915-16*, p.260-273.
7. F.Hollings *The beginner's book of chess* London 1924 pp.62-3 (e numerose edizioni successive); C.Platt *Chess, draughts; how to enjoy them* London 1932 pp.95-100.
8. F.Dickens, G.L.White *Chess in Bedfordshire* Leeds 1933 (p.71-72 *Rules for Chess Kriegspiel kindly supplied by Miss E.C.Price of "The Gambit" Chess Rooms, London*), p.18-20.
9. *An outline of the game of Kriegspiel. A delightful and captivating offshot of chess* inserto di 4 pp. a cura della redazione e di J.A.Spiegel nella rivista *CHESS*, Sutton Coldfield, ?1970 (venduto anche separatamente per 1 scellino).
20. R.C.Bell *Board and Table Games from Many Civilizations – rev.ed.* New York 1979,II,pp.39-41.
11. *B.C.M.* 57, July 1937: pubblicità di *The Gambit*.
12. R.C.Griffith *B.C.M.* 1944, p.6, pp.52-54, pp.105-7, pp.153-4.
13. Il *kriegspiel* compare in R.L.Frey *According to Hoyle – rev.ed.* Greenwich 1970 (su un'edizione precedente si basa la voce del trattato di Boyer) e, per esempio, nelle edizioni curate da Morehead e Mott-Smith ed apparse anche sotto i nomi prestigiosi di Culbertson e Goren. Anche in edizioni scacchistiche come: K.Harkness *The Official Blue Book and Encyclopedia of Chess* New York ca1956, pp.242-246.
14. *Los Angeles Chess and Checker Club Second kriegspiel tournament, 1923* Los Angeles 1923; *Western chess magazine; a North American chess review.* 2 voll. Dallas, 1932-33.
15. *Deutsche Schachblaetter* 7.Jahr. 1915/16 n. 16 p.193.
16. M.Henneberger *Schweizer Schachzeitung* Vol. 14, Nr. 12, 1914 e M.Henneberger *Das Kriegspiel* Bern 1915.
17. *Fairy Chess Review* vol. 3, 1938, no. 12 p. 124 e copertina; no. 13, p.135-6; H.Stappf *Maerchenschach* 1948, p.11.
18. G.F.Anderson *Are There Any?* Stroud 1958.