

Il gioco regolare di Wiboldo

Franco Pratesi

Leggendo le cronache del tempo, Wiboldo divenuto vescovo di Cambrai nel 965, rimane nella nostra memoria specialmente per gli ultimi mesi della sua vita: nonostante l'età avanzata e la stagione torrida, volle testardamente recarsi in Italia a ricevere l'ordinazione episcopale dalle mani del papa. Rientrò in sede così sfinito dal viaggio che non fu neanche capace di suonare la famosa Aldegonda, la campana della cattedrale riservata alle grandi occasioni, e morì poco dopo.

Qui il vescovo interessa per il gioco che inventò per i suoi chierici, detto Alea regularis, su cui troviamo notizie in diversi volumi di: J.-P. Migne, *Patrologia Latina*, Paris 1853-1855 (134, 1007-1016; v.149, 85-94; v.205, 416). Si tratta di un gioco che mantiene gran parte dell'incertezza legata al tiro dei dadi, così comune nei giochi dell'epoca, ma insolitamente con un obiettivo didattico-religioso.

Si gioca con tre dadi; si hanno quindi 16 punteggi possibili, da 3 a 18, derivanti dalle 56 diverse combinazioni possibili dei punti esposti sui tre dadi: ciò fa sì che alcuni punteggi siano più frequenti di altri (agli estremi sia 3 che 18 risultano da un unico tiro; mentre 9, 10 e 11 risultano da sei tiri diversi). In corrispondenza ai 56 possibili risultati del tiro di tre dadi sono qui in gioco altrettante virtù, come indicato nella tabella seguente.

111	CHARITAS	3	235	HOSPITALITAS	10
112	FIDES	4	236	PARCITAS	11
113	SPES	5	244	PATIENTIA	10
114	IUSTITIA	6	245	ZELUS	11
115	PRUDENTIA	7	246	PAUPERTAS	12
116	TEMPERANTIA	8	255	LENITAS	12
122	FORTITUDO	5	256	VIRGINITAS	13
123	PAX	6	266	RIVERENTIA	14
124	CASTITAS	7	333	PIETAS	9
125	MISERICORDIA	8	334	INDULGENTIA	10
126	OBOEDENTIA	9	335	ORATIO	11
133	TIMOR	7	336	AMOR	12
134	PROVIDENTIA	8	344	IUDICIUM	11
135	DISCRETIO	9	345	VIGILANTIA	12
136	PERSEVERANTIA	10	346	MORTIFICATIO	13
144	BONITAS	9	355	INNOCENTIA	13
145	MODESTIA	10	356	CONTRITIO	14

146	LONGANIMITAS	11	366	CONFESSIO	15
155	MANSUETUDO	11	444	MATURITAS	12
156	BENIGNITAS	12	445	SOLECITUDO	13
166	SAPIENTIA	13	446	CONSTANTIA	14
222	COMPRESIO	6	455	INTELLECTUS	14
223	GAUDIO	7	456	SUSPIRATIO	15
224	SOBRIETAS	8	466	FLETUS	16
225	DELECTATIO	9	555	ILARITAS	15
226	SOAVITAS	10	556	COMPASSIO	16
233	ASTUTIA	8	566	CONTINENTIA	17
234	SEMPLICITAS	9	666	HUMILITAS	18

Le 56 virtù associate ai diversi tiri erano riportate su una tavola, probabilmente di forma circolare (come ricostruita da alcuni commentatori, con 14 virtù per quadrante). Testimonianze del secolo successivo ricordano la presenza nell'ambiente diocesano di questa tavola da gioco, che evidentemente era stata utilizzata in maniera più che occasionale.

L'obiettivo del giocatore è conquistare la virtù corrispondente al suo tiro. Per fare questo, bisogna che sia confermato per via letterale quanto trovato per via numerica. L'introduzione delle lettere sui dadi è molto originale. Per prima cosa, si osserva che esiste una netta distinzione fra vocali e consonanti.

Le vocali sono incise in corrispondenza al punto del dado, secondo una successione fissa. I tre dadi sono quindi marcati nella seguente maniera:

1=a; 2=e,i; 3=o,u,a; 4=e,i,o,u; 5=a,e,i,o,u; 6=a,e,i,o,u,a.
1=e; 2=i,o; 3=u,a,e; 4=i,o,u,a; 5=e,i,o,u,a; 6=e,i,o,u,a,e.
1=i; 2=o,u; 3=a,e,i; 4=o,u,a,e; 5=i,o,u,a,e; 6=i,o,u,a,e,i.

A ogni tiro dei tre dadi si ha quindi, insieme all'individuazione di una delle 56 virtù, un certo numero di vocali a disposizione per comporre il nome della virtù stessa.

Le consonanti si trovano invece su un quarto dado che si tira insieme agli altri tre. Questo è di forma insolita (o almeno lo era fino ai dadi usati nei recenti giochi di ruolo), tanto che si deve considerare valida per il tiro la faccia, nascosta, di appoggio sul piano. Si tratta di un tetraedro regolare con quattro consonanti incise su ogni faccia, raggruppate come segue:

b, c, d, f; g, h, k, l; m, n, p, r; s, t, x, z.

Si può notare che all'epoca non era usato un segno della V distinto dalla U, mentre non sono considerate le lettere Y e Q, di uso più raro.

Il dettaglio delle regole del gioco non è del tutto chiaro. Per quanto riguarda le lettere, si doveva probabilmente ottenere le vocali e solo una o parte delle consonanti. Il tiro si considerava nullo quando la virtù non era più disponibile o non veniva "confermata" da un unico tiro dei 4 dadi a disposizione. Solo nel caso estremo della Charitas era ammesso un secondo tiro per trovare la seconda A del nome; la stessa virtù valeva eccezionalmente per due in caso di parità.

Comunque, la struttura fondamentale del gioco appare evidente, e anche l'obiettivo: chi vinceva era rispettato dai compagni per tutta la giornata come un superiore. Una variante "semplificata" del gioco ammetteva la conquista di una virtù ancora disponibile in base al punteggio da 3 a 18 invece che alle 56 combinazioni.

Nessuno può supporre che giochi di questo genere avessero qualcosa in comune con gli scacchi, che tra l'altro a quella data probabilmente non erano ancora noti nella regione. Nei confronti degli scacchi, l'utilità della ricostruzione di questo gioco può servire per illustrarci l'ambiente in cui il gioco degli scacchi, nuovo per l'Occidente, si trovò a essere introdotto: non è allora difficile comprendere come anche nei conventi gli scacchi risultassero ben accolti.

Se il legame con gli scacchi non è diretto, alcuni commentatori hanno però supposto in passato che questo nuovo gioco fosse da identificare con la ritmomachia o con un gioco simile. Invece, come abbiamo potuto esaminare, la somiglianza deve essere limitata all'ambito di un gioco di dadi, magari di un tipo particolare.

Per sostituire adeguatamente un preesistente gioco di dadi, quello di invenzione vescovile non ne doveva differire molto; così la testimonianza diventa ancora più interessante: non abbiamo infatti notizie specifiche di un gioco di dadi che richiedeva l'associazione dei tiri a determinati personaggi, anche se abbiamo qualche notizia, di solito non ben definita, sul "significato" di singoli tiri degli astragali e dei dadi. In particolare, questo gioco ci dimostra che ogni tiro dei tre dadi aveva anche valore in sé, oltre che per indicare un punteggio complessivo compreso fra 3 e 18.