

Due quesiti per un druso

Franco Pratesi

Il gioco di percorso noto come *pachisi* o *chaupur* è considerato il gioco nazionale dell'India: la sua "scacchiera" consiste in un quadrato centrale di 3x3 case prolungato con quattro bracci di 3x8 a formare una croce greca. Ognuno dei quattro giocatori è situato all'estremità di un braccio e dispone di quattro pezzi uguali (ma di colore diverso dagli altri) che hanno la funzione di segnali, da spostare lungo il percorso a seconda del tiro di dadi. Si entra dalla casa centrale estrema del proprio braccio e si risale per la colonna centrale fino alla zona quadrata comune, da dove si comincia a percorrere in sequenza, prima allontanandosi poi riavvicinandosi al centro, le colonne laterali dei tre bracci degli avversari, fino a ritornare alla casa di partenza. Pezzi avversari incontrati lungo il percorso, a meno che si trovino al sicuro in una delle case segnate, vengono rimandati alla base.

Questo gioco può essere considerato un punto di arrivo, a partire da antenati che sarebbero da ricercare anche fra i giochi di percorso dell'antico Egitto, praticati di solito fra due giocatori. Giochi più simili al *pachisi*, ugualmente estesi a quattro giocatori, sono stati segnalati dall'America Latina e hanno costituito uno dei primi argomenti utilizzati per dimostrare l'esistenza di un medesimo substrato culturale per le popolazioni amerinde e asiatiche.

Per noi però il *pachisi* è solo un punto di partenza prima di esaminare il gioco di *Edris a jin*, presentato un secolo fa all'Esposizione di Atlanta (R. S. Culin, *Chess and Playing Cards*. Washington, 1898, a p. 857) e giocato sulla "scacchiera" illustrata nella Figura, con un pezzo maggiore (comandante) e due minori (soldati) mossi secondo il tiro di quattro conchiglie. Il risultato dipende da quante conchiglie presentano l'apertura a vista, come nell'uso alternativo di quattro bastoncini curvi su una faccia e lisci sull'altra. Anche i pezzi sono conchiglie dello stesso tipo ma colorate diversamente a seconda del giocatore e con il comandante riconoscibile in quanto appesantito da ceralacca colata all'interno.

Il gioco è attribuito ai Drusi del Libano e se ne suggerisce un'origine persiana sulla base della terminologia. In particolare, *Edris* sarebbe il

nome di un qualsiasi gioco di tavoliere e allo stesso tempo corrisponderebbe a Enoch, il profeta dei Drusi (tra l'altro considerato l'inventore di una scacchiera divinatoria che avrebbe potuto trasmettere per analogia il nome a quella in esame); invece la specificazione *a jin* significherebbe "dei geni".

Cosa cambia passando dal *pachisi* a questo "gioco dei geni" dei Drusi, tanto da far addirittura pensare, a Culin, a un legame sia pure indiretto con gli scacchi? Ci sono diverse caratteristiche nuove e importanti che riguardano sia i pezzi che la scacchiera; potrebbero riguardare anche le regole di mossa ed eventualmente di cattura, ma su queste ci manca ogni informazione.

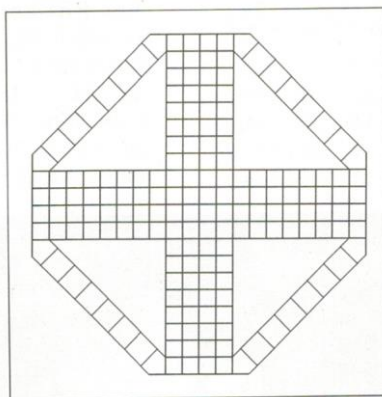
- I pezzi. Gli scacchi si distaccano dagli antichi giochi di guerra praticati su scacchiere simili soprattutto per la presenza di pezzi differenziati. I principali giochi di guerra di epoca classica erano probabilmente giocati con pedine uguali e non è chiaro quando pezzi diversi entrarono nel bagaglio dei giocatori. In *Edris a jin* di due tipi diversi di pezzi si parla chiaramente e questo può già rappresentare uno sviluppo verso gli scacchi, a patto di non dimenticare il "non diretto" che già il Culin attribuiva al collegamento.

Ma anche la "scacchiera", sempre di stoffa, ha subito alcune interessanti modifiche che dobbiamo discutere.

- Il passaggio da tre a quattro colonne. È assai più rilevante di quanto sembri a prima vista. Il tavoliere passa da 105 case a 144, anzi, contando le 32 case dei collegamenti esterni, a ben 176. Si perde la distinzione che esisteva fra la colonna centrale e le due laterali, con movimenti solitamente in controcorrente (al limite, sarebbe stato meno innovativo passare da 3 a 5 colonne). Non è facile qui immaginare una circolazione nei due sensi separata in maniera logica, a meno forse di supporre che alcuni pezzi si spostassero lungo corsie riservate.
- La zona centrale ha un nome proprio, *serai*. Potrebbe anche essere considerata come una "piazza vuota", con case segnate o meno ma comunque prive di un effettivo significato. Però una "scacchiera" centrale 4x4 è per noi già molto più interessante di una 3x3: giocando sulle intersezioni si arriva subito al diagramma, largamente diffuso,

dell'*alquerque*. Allora si potrebbe ricostruire una variante con pezzi che arrivano piuttosto impunemente dai quattro bracci in questa zona centrale dove si scontrerebbero in modo tale da suggerire una trasformazione da gioco di percorso a gioco di vera e propria simulazione bellica.

- I quattro collegamenti laterali. Le “appendici” ai tavolieri non sono una rarità: basta pensare a alcuni giochi “delle tigri” o simili giochi delle regioni indiane e limitrofe, che presentano una o due appendici triangolari applicate sul lato della scacchiera quadrata. Però la cosa è eccezionale per giochi di tipo *pachisi*, dove i quattro bracci sono sempre separati. Questa aggiunta, più di altre modifiche, doveva essere collegata alla differenziazione dei pezzi. É evidente che con questo nuovo collegamento si può raggiungere l'estremità dell'altro braccio in otto passi invece che in sedici: una comoda scorciatoia. Si possono avanzare diverse ipotesi al riguardo considerando che corrispondesse a una via riservata o a un solo pezzo di quelli già disponibili, o a uno “promosso” per esempio per aver già compiuto il primo giro, o a qualsiasi pezzo rimandato alla partenza.



Diversi elementi di *Edris a jin* possono quindi essere utilizzati a sostegno di un'evoluzione all'interno dei giochi di percorso; da qui agli scacchi la via è però ancora lunga e richiederebbe preferibilmente una preesistenza all'origine degli scacchi fra quattro giocatori, cosa che appare tutt'altro che dimostrata (C. P. Bhatta, *Origin and Genesis of*

Chess. Seevetal, 1994). Ciò può spiegare perché questo gioco dei Drusi non è ricordato nelle principali storie degli scacchi.

La descrizione di Culin non è però sfuggita agli autori dei principali trattati sui giochi di tavoliere. Così, Murray assegna un posto e un numero (6.4.17) a tale gioco, inserendolo tranquillamente tra quelli di percorso, senza neanche accennare a possibili legami con gli scacchi (H. J. R. Murray, *A History of Boardgames Other Than Chess*. Oxford, 1952, a p. 138). E non è da credere che lo facesse perché sugli scacchi non aveva conoscenze adeguate.

Bell invece non solo riporta praticamente tutte le notizie raccolte o ipotizzate da Culin ma ci offre anche un disegno della “scacchiera” e la notizia, purtroppo non incoraggiante, che apposite ricerche non hanno fornito ulteriori informazioni (R. C. Bell, *Board and Table Games from Many Civilizations. Vol. 2*. New York, 1979, a p. 2-3). Considerando la rete di informatori di cui Bell poteva giovare grazie alla notorietà dei suoi libri, ho poche speranze di riuscire a raccogliere di persona dati più precisi.

Perciò, appena incontrate un Druso, vorrei che gli sottoponeste due quesiti da parte mia. Come si spiega il presente incremento demografico secondo la loro simpatica credenza in uomini che si reincarnano a numero totale di anime costante? Bisognerà riconoscere che sempre più uomini nascono senz’anima; il che già potrebbe spiegare alcuni fatti di cronaca (ma forse anche i Drusi, come quasi tutti del resto, hanno dovuto nel frattempo aggiornare la dottrina). Dopo questo primo quesito, rispondere al secondo, fornendo “solamente” qualche informazione su *Edris a jin*, dovrebbe risultare più facile.