

# Giochi andini e protoscacchi

Franco Pratesi

## Riassunto

Sono passati in rassegna tipici tavolieri andini di provenienza archeologica e vengono esaminate criticamente le teorie esistenti sul loro effettivo uso. Si cerca di inserire il gioco specifico, per quanto ricostruito, nel contesto degli antichi giochi di tavoliere che portarono alla nascita degli scacchi.

## Summary

Board games of the Andes and protochess. Typical boards kept among archaeological findings from the Andes are reviewed and existing theories about their actual use are critically examined. One endeavours to insert the specific game, as far as it has been reconstructed, in the framework of ancient board games which finally lead to the birth of chess.

## Introduzione

Nel presente studio viene discusso un tipo poco noto di gioco di tavoliere che è stato attribuito agli incas. Al riguardo, ci sono pervenuti diversi reperti archeologici con caratteristiche così fuori del comune che la loro utilizzazione non ha ancora trovato una interpretazione certa. Benchè sia ormai passato più di un secolo dalle prime ipotesi, non esiste ancora un accordo degli studiosi al riguardo. Anche una recente opera, dedicata a vari aspetti della civiltà degli incas (Waldemar Espinoza, 1987), ricorda che su questi oggetti esistono ancora tre ipotesi:

- 1° puede tratarse de un artefacto para operaciones de calculo.
- 2° o puede ser una maqueta de algún edificio y
- 3° o quiz un implemento de juego infantil o juvenil.

Perciò queste ipotesi saranno sottoposte nel seguito ad una nuova analisi critica. Di particolare interesse si rivela la questione dell'inserimento del gioco ricostruito nel quadro dei più noti giochi di tavoliere, a cominciare da forme primitive di scacchi. Infatti l'ipotesi di un collegamento diretto con gli scacchi (Bork, 1935) ha incontrato finora scarsa attenzione da parte sia degli storici degli scacchi che degli etnologi.

## **Tavolieri andini e ipotesi sulla loro utilizzazione**

### *Tavoliere di Patecte*

Si può cominciare l'esame con l'esemplare di Patecte (Equador) che è stato più volte discusso in passato. Si tratta di un reperto di dimensioni 327x267x93 mm, riprodotto nella Fig. 1 (Bastian, 1877; Rivet, 1912). In realtà questa è la riproduzione soltanto di una copia in legno conservata al Museum für Völkerkunde di Berlino-Dahlem (V.A.1649). L'originale, oggi perduto, era un oggetto più pregiato, rinvenuto in una ricca sepoltura insieme a numerosi pezzi preziosi di natura ornamentale. Il reperto aveva tutta la superficie ricoperta da una fine lamina di argento fissata sul legno con chiodi molto sottili, pure d'argento. Oltre alle profonde incisioni che formano le buche regolari, ben separate fra loro, che si affacciano alla superficie superiore, evidentemente quella utilizzata, anche le superfici laterali e quella inferiore presentano decorazioni incise o a rilievo che appaiono giustificate più da motivi estetici che funzionali.

Il problema che maggiormente ha appassionato i vari studiosi di archeologia e di etnologia che si sono occupati di questo oggetto è stabilirne l'uso abituale. Nessun documento letterario o iconografico ce ne testimonia con certezza l'utilizzazione, che deve quindi essere ricostruita sulla base della particolare morfologia di questo oggetto. Le ipotesi finora avanzate sono certamente ingegnose e degne di attenzione, anche se si presentano più disparate di quanto ci si aspetterebbe.

### *Ipotesi del plastico di città*

La prima ipotesi si ebbe all'atto della pubblicazione dell'oggetto (Bastian, 1877): si tratterebbe di una riproduzione in scala ridotta di una città incas. Altri studiosi (González Suarez, 1878) hanno approfondito

questa ipotesi trovando riscontri esatti con la topografia del luogo; in particolare, sarebbe riprodotta la cittadella sacra di Chordeleg, con le due colline simmetriche di Llaver e Zhaurinzhi. Le buche, o case, sarebbero le sepolture dei re, quelli stessi rappresentati di profilo sul fianco dell'oggetto. La grande casa centrale sarebbe l'ampia zona priva di sepolture corrispondente (come effettivamente confermato dagli scavi) alla piazza del villaggio attuale. I cocodrilli indicherebbero i fiumi circostanti e le loro direzioni, in accordo con quanto riscontrabile sul terreno.

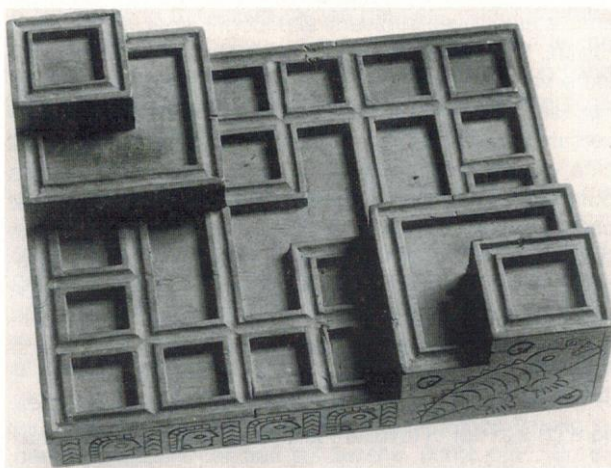


Figura 1 – Copia del tavoliere di Patecte, Equador.

Staatliche Museen Preussischer Kulturbesitz, Museum für Völkerkunde, Berlin.  
Foto Dietrich Graf.

Questa prima ipotesi, per quanto sviluppata in ogni dettaglio con notevole plausibilità, non si presenta di facile accettazione. A togliere gran parte del suo peso basta una semplice constatazione (già accennata, ad esempio, da Rivet e Verneau): oggetti molto simili a quello descritto sono stati ritrovati in diversi altri luoghi, specialmente peruviani. L'ipotesi della pianta di città potrebbe quindi restare valida solo sottoponendola ad ulteriori condizioni. Per esempio, nel caso che si riferisse ad uno schema universale di villaggio-tipo, valido come base per qualsiasi città, o parte di città, propria di quella cultura. Lo schema potrebbe valere anche per una città specifica ma in tal caso alla città riprodotta andrebbe riconosciuto un ruolo particolare che la rendesse, per qualche

aspetto, superiore alle altre. Un oggetto del genere avrebbe insomma rappresentato la città-tipo per qualsiasi simulazione al riguardo, religiosa, bellica, commerciale, o altro.

Prima di considerare ulteriori ipotesi, conviene esaminare gli altri tipi di tavoliere andino, di origine peruviana.

### *Tavolieri peruviani*

I tavolieri che sono stati trovati in Peru sono molto simili. Un'attenta osservazione di 4 o 5 esemplari indica quanto segue. É costante la presenza di due rocche alle estremità contrapposte: altri tipi con una sola "fortezza" (come il reperto Berlino-Dahlem, V.A.2977, mostrato nella Fig. 2) possono essere per ora trascurati. A maggior ragione da trascurare in questo contesto si presentano oggetti di simili dimensioni ma con morfologia troppo diversa per suggerirne una medesima utilizzazione (Berlino-Dahlem, V.A.1648). Alcuni tavolieri sono rettangolari e corrispondono in pianta a reticolati di 5x6 case quadrate. In realtà le case effettive sono meno delle 30 possibili perché alcune hanno area multipla: il numero totale risulta in genere di 21 case.

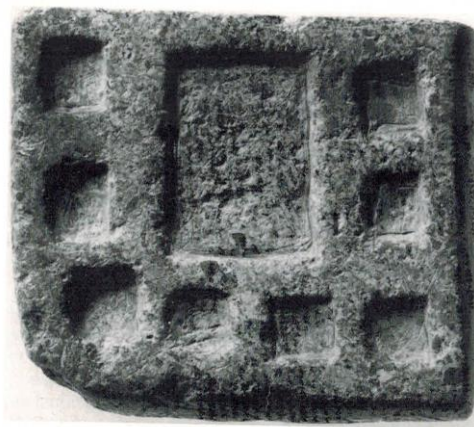


Figura 2 – Tavoliere (?) peruviano. Dimensioni 118x100 mm.

Staatliche Museen Preussischer Kulturbesitz, Museum für Völkerkunde, Berlin.  
Foto Dietrich Graf.

Partendo dalle due alture, che hanno l'estensione di una casa, e cioè di circa 1 trentesimo della superficie disponibile, si trovano, subito sotto, le seconde case che contornano la prima ad un livello più basso, per un'estensione equivalente a tre case elementari. Si può notare che la posizione delle due rocche non è fissa; si possono trovare, per intendersi, a NO e SE oppure a NE e SO. Scendendo al livello successivo, si nota una fila di sette case elementari adiacenti, aventi in particolare un lato in comune, che costituiscono una specie di coda, o di ingresso, rispetto ad ognuna delle due case triple prima ricordate: la fila di case elementari unisce le due triple presenti a livello intermedio alle due estremità, ma non è né rettilinea, né simmetrica. In particolare, sei case risultano ad angolo retto con il vertice nella terza o quarta casa e sarebbero già sufficienti a collegare le case triple; ad una estremità è affiancata la settima casa; anche nei tavolieri circolari non si osserva una fila di sette case identiche, ma piuttosto una successione di sei più una. Ciò indica una differenziazione voluta, forse per meglio separare la parte di ingresso da quella di uscita dalle case superiori.

Lo spazio centrale è costituito da un'unica casa in un esemplare piccolo, di forma praticamente circolare e solo di 80 mm di diametro. Negli esemplari più comuni, che sono di dimensioni maggiori, attorno a 300 mm, questo spazio è suddiviso in tre case piuttosto ampie. In un esemplare quasi circolare, di Cabana, le tre case sono di area abbastanza simile ma con quella centrale apprezzabilmente più piccola. Nei reticolati rettangolari di base 5x6, queste tre case occupano complessivamente l'area corrispondente a circa otto case elementari: mentre nel tavoliere di Patecte la suddivisione nelle tre case corrispondeva ad aree 2,4,2 con la casa centrale di area doppia e di forma spezzata, nel tavoliere di Caraz si ha invece una divisione in tre case rettangolari di area 3,2,3, quindi con quella centrale più piccola delle due adiacenti. Fermi restando i livelli superiori e marginali dello schema, si presenta piuttosto arbitraria la definizione della zona centrale più bassa, con divisione in tre zone che potevano assumere proporzioni diverse ed eventualmente anche confluire in una sola.

La Fig. 3 fornisce un quadro d'insieme dei principali reperti peruviani. Volendoli considerare come modelli di città, essi si presentano da una parte troppo diversi per rappresentare una medesima città e, dall'altra, troppo uguali per rappresentarne molte. Esaminiamo allora le ipotesi alternative, avanzate successivamente sul significato e sull'utilizzazione pratica di questi oggetti.

### *Ipotesi dell'abbaco*

Una ipotesi originale individua in questi reperti piuttosto misteriosi particolari abbachi usati per il calcolo (Wiener, 1880). È ben noto che molte popolazioni hanno sviluppato sistemi artificiali per il calcolo, basati su dispositivi spesso di notevole interesse ed originalità. Anche le popolazioni peruviane in questione avevano un loro sistema, basato sui Quipos, insiemi di cordicelle annodate, che permettevano di fissare e memorizzare grandi numeri ed anche di effettuare rapidamente le operazioni aritmetiche elementari.

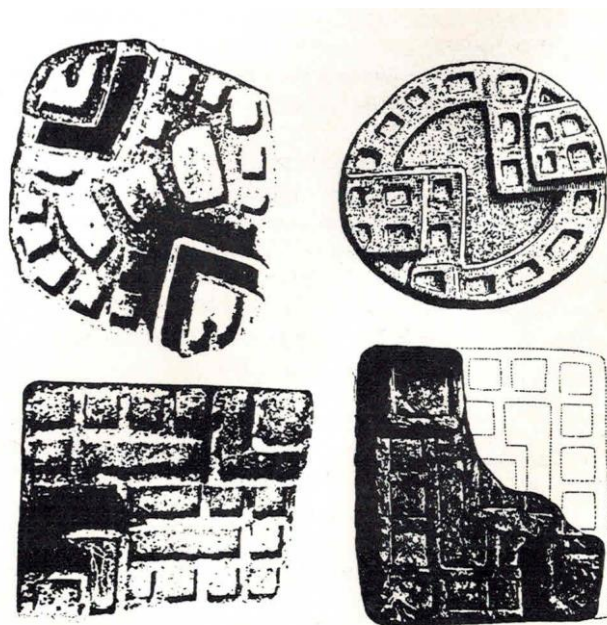


Figura 3 – Esemplici di tavolieri peruviani, discussi nel testo, (da Rivet e Nordenskiöld).

Wiener ritiene che la stessa procedura di calcolo seguita con i Quipos potesse applicarsi a questi particolari oggetti, che rappresenterebbero quindi strumenti analoghi ai più noti abbachi pervenutici dall'antichità classica: anche in questo caso i conti si sarebbero effettuati spostando

delle pietruzze nei vari compartimenti. Qui il valore del sasso o “calcolo” sarebbe aumentato nella seguente progressione: 1 in campo piccolo, 2 in campo più grande, 3 nel campo centrale, 6 nelle case triple ad altezza intermedia, 12 sulla piattaforma superiore. Cambiando colore dei sassi si sarebbe cambiato natura del prodotto e persino tribù di appartenenza.

Di solito, l'ipotesi di Wiener è stata considerata plausibile, grazie anche al carattere generale e non più locale attribuito alla struttura di queste tavole. Tuttavia, è stato avanzato qualche interrogativo (Rivet, 1912) soprattutto per il fatto che Wiener non indica alcuna fonte da cui si possano ricavare tanti dettagli, sia pure interessanti. Ma probabilmente non è solo questione di un eccessivo uso della fantasia nella ricostruzione del metodo di calcolo; si può aggiungere che le differenze riscontrabili fra le diverse tavole conservate si accordano male con la precisione richiesta da qualsiasi calcolo, anche il più elementare.

### *Ipotesi del gioco*

La spiegazione tuttora più convincente del significato di questi particolari oggetti appare quella che attribuisce ad essi il ruolo di tavolieri da gioco, avanzata per la prima volta da Nordenskiöld nel 1918. Questo famoso etnologo aveva osservato e descritto qualche anno prima (Nordenskiöld, 1910) i tipici giochi delle popolazioni del Gran Chaco. Tra quelli collegabili ai reperti in questione, il gioco più comune è quello di Chuka o Chunquanta, praticato sul terreno fra due giocatori. Il nome significa dieci e lega il gioco ad una base decimale di conteggio; la provenienza linguistica del termine ne indicherebbe un'origine incas.

Vengono scavate in terra 21 buche, allineate nella direzione che va da un giocatore all'altro. Numerandole in successione, le buche 1 e 21 hanno il significato di case di partenza, rispettivamente per i due giocatori. La casa 11 (che in diverse popolazioni è presente sdoppiata in due buche successive) ha il nome ed il significato di “fiume”, rappresentando in qualche misura un ostacolo da attraversare. Le due file di nove case uguali, intermedie, numerabili rispettivamente da 2 a 10 e da 12 a 20, appartengono al giocatore più vicino.

I giocatori dispongono all'inizio di nove sassolini, che vengono depositati singolarmente in ognuna delle proprie case e rappresentano uno degli oggetti in gioco, le pecore. Inoltre ogni giocatore ha una freccia nella casa di partenza, la più vicina al proprio posto. Sono queste frecce

che si muovono lungo tutto il percorso e catturano le pecore dell'avversario situate nella casa di arrivo. Quando non restano più pecore in gioco, le frecce possono attaccarsi a vicenda.

Per determinare la mossa della freccia, si gettano quattro bastoncini, ognuno con due possibilità di risultato (di solito con una superficie curva ed una piatta), e si ricava il punteggio nella seguente maniera: quattro curvi valgono 4, due curvi 1, zero curvi 2; i risultati dispari, uno e tre, valgono 0. Questa stessa maniera di determinare per via di sorte il passo da compiere era usuale anche tra varie altre popolazioni, comprese molte tribù indiane dell'America del Nord, sia pure con punteggi diversi attribuiti agli stessi tiri dei quattro bastoncini.

Sulla base dell'esperienza acquisita nello studio dei giochi ora ricordati, il Nordenskiöld considerò che giochi dello stesso tipo potevano essere praticati anche sugli oggetti qui in esame, che sarebbero quindi tavolieri da gioco. Le caselle vengono allora considerate come un percorso in successione, in cui depositare le pecore sottoposte all'attacco dell'avversario. Insomma questi tavolieri non rappresenterebbero altro che una forma avvolta, e quindi più comoda da trasportare, dello stesso gioco basato su percorsi rettilinei tracciati sul terreno, come praticato diversi secoli dopo dalle popolazioni del Gran Chaco.

Il Nordenskiöld avvicina questi giochi ad altri descritti per le popolazioni dell'America del Nord e ne suggerisce una considerevole antichità. Restano alcuni dubbi nel dettaglio: il Nordenskiöld stesso si domanda il perché dello sdoppiamento su due livelli della casa di partenza, senza riuscire a dare una risposta; inoltre considera, e ciò si presenta piuttosto arbitrario, le tre case centrali come fiume. Secondo la sua ricostruzione, il numero totale di case effettive del percorso sarebbe quindi di 17, cioè due volte le sette case unitarie in fila, più tre case composite, le due di origine e quella del fiume.

### **Collegamenti con scacchi cinesi e protoscacchi**

La ricostruzione di Nordenskiöld si presenta ai nostri occhi come la più convincente. Tuttavia, le precedenti ipotesi non sono del tutto superate e forse altre se ne potrebbero aggiungere. Non sembra però che siano state avanzate successivamente proposte diverse. Si deve tuttavia ricordare e discutere un'altra ipotesi (Bork, 1935 e 1951), che per certi aspetti rappresenta un'estensione di quella di Nordenskiöld. Si tratta di



un'ipotesi che ha introdotto un possibile collegamento tra questi giochi e gli scacchi, rendendo così questi reperti di interesse anche per quegli storici che restringono agli scacchi il proprio orizzonte di studio.

*Ipotesi di una forma primitiva di scacchi*

Secondo Bork, il gioco praticato su questi tavolieri, proprio nella maniera suggerita da Nordenskiöld, non era altro che una variante primitiva di scacchi. La proposta di uno stretto collegamento di questi oggetti con i "nostri" scacchi non è di quelle che si giustificano da sole, e neanche risulta facile da inquadrare nella storia dei giochi. Gli storici degli scacchi l'hanno trascurata del tutto o appena accennata per rifiutarne metodo e conclusioni (Bidev, 1986). Tuttavia, il Bork, professore a Königsberg, non era uno sprovveduto e si occupò a lungo, e con apprezzati contributi, di questioni linguistiche ed etnologiche, con particolare riguardo ai popoli dell'antichità. Bisognerà quindi discutere su cosa si possa intendere come scacchi, visto che queste scacchiere e questi pezzi non presentano, almeno ad un esame sommario, la benché minima somiglianza con quelli per noi abituali.

Intanto, un primo merito del lavoro di Bork è l'aver completato l'analisi di Nordenskiöld del tavoliere di Patecte, numerando tutte le case presenti da 1 a 21 proprio come nel comune gioco di Chuka descritto dallo stesso Nordenskiöld. Ciò appare come un progresso significativo, sebbene resti da spiegare in questa interpretazione perché alcune case si presentano diverse dalle altre, cioè da tutte quelle di area unitaria, mentre alle stesse viene attribuito il medesimo ruolo (si tratta per l'esattezza delle 2,10,12,20, cioè le case triple adiacenti alla rocca e le due esterne fra le tre centrali).

Ammettiamo pure, sorvolando su qualche piccolo dettaglio, che si tratti davvero di un gioco strutturalmente identico al Chuka. Siccome una sua ricostruzione completa si presenta oggi piuttosto arbitraria, vediamo piuttosto come in questo contesto si possa parlare di scacchi. Alcuni storici ritengono che gli scacchi più antichi si giocassero con i dadi, utilizzati per indicare il pezzo da muovere. Questo è, analogamente, un gioco dove si muovono oggetti su un tavoliere a seconda del risultato del tiro di bastoncini. Ciò di per sé non sarebbe però sufficiente: molti giochi di percorso sono noti dall'antichità senza che si tenti di metterli in stretta relazione con gli scacchi.

La possibilità di accostare questo specifico gioco di percorso agli scacchi deriva intanto dal fatto che qui sono già presenti due tipi di pezzi. Il primo tipo è rappresentato da più pezzi uguali, le pecore, immobili e palesemente più deboli; il secondo da un pezzo unico, la freccia, che è mobile e attaccabile solo quando sono stati annientati i “pezzi minori” dello stesso campo (questo è già un elemento significativo, anche se poi, nel dettaglio, negli scacchi avverrà piuttosto il contrario, con un pezzo importante poco mobile sottoposto all’attacco di numerosi pezzi minori più mobili). Ma c’è un altro importante elemento: a differenza dei giochi antichi tradizionali, qui non si tratta di un semplice tragitto da percorrere più rapidamente dell’avversario, ma esiste già l’idea di due contendenti che si combattono fino all’esaurimento delle forze: insomma, l’obiettivo non consiste più nell’arrivare primi al traguardo, ma nell’annientare l’avversario.

Tenendo conto di questi elementi, la proposta di Bork non appare più così strampalata come poteva sembrare a prima vista e risulterebbe in grado di indicarci un effettivo anello della lunga catena evolutiva che portò agli scacchi. Proviamo ad accettare la validità di questo anello. Quale potrebbe essere il successivo? Soprattutto tenendo conto della particolare scacchiera che è qui presente, il pensiero va immediatamente – e lo stesso Bork vi fa riferimento – agli scacchi cinesi.

### *L’anello degli scacchi cinesi*

Gli scacchi cinesi hanno alcune caratteristiche del tutto peculiari, a cominciare dalla stessa scacchiera utilizzata in cui esiste una fila centrale in più, variamente contrassegnata come Via Lattea o come Fiume Giallo: importante separazione fra i due campi, che limita il percorso degli elefanti e introduce maggiore libertà nelle mosse dei pedoni che la oltrepassano. Anche nei tavolieri andini esiste una zona di mezzo, anche se è dubbio se debba essere contraddistinta da una sola o dalle tre case centrali. L’analogia della scacchiera cinese con i tavolieri andini non si limita però a questo: diversamente dagli altri tipi di scacchiere note, ci sono, in entrambi i casi, le due opposte fortezze.

Si direbbe insomma che a partire da giochi di tipo andino, a loro volta sviluppo di tipi più primitivi di semplice percorso, si sia giunti agli scacchi cinesi aumentando semplicemente il numero di case e di pezzi diversi, in modo da simulare meglio uno scontro di eserciti. Gli scacchi cinesi avrebbero poi perso nel corso della diffusione verso altre

regioni parte della “sovrastuttura”, come il fiume e le fortezze, evidentemente considerati non più essenziali. Si sarebbe così giunti alla scacchiera quadrata uniforme, tipicamente di 64 case, e via via agli scacchi indiani, persiani, arabi ed infine europei.

Dopo aver tratteggiato un possibile collegamento tra giochi classici di percorso, giochi andini, scacchi cinesi, e infine scacchi moderni, si potrebbe allargare l’orizzonte fino ad un sommario inquadramento di tutti i giochi di riflessione, considerati nella loro globalità storica e geografica. Probabilmente il primo studioso che riuscì ad inquadrare questi giochi in una grande sintesi (che comprendeva sia i giochi tradizionali delle popolazioni primitive, sia quelli documentati dalla storia più antica) fu Stewart Culin, in varie pubblicazioni, ed in particolare nel catalogo dell’esposizione di Atlanta del 1895 (Culin, 1898). Gli scacchi sono inseriti nel filone dei giochi di tavoliere e la loro origine prima è fatta risalire a pratiche e riti magici. Una conferma è stata vista successivamente nell’introduzione da parte dell’imperatore cinese Wu Ti nel 569 d.C. di un nuovo gioco di tavoliere basato sul posizionamento sulla scacchiera di pezzi diversi a simboleggiare i pianeti. È stato così possibile considerare quell’episodio determinante per l’origine degli scacchi mentre tutti i principali giochi sono stati raccolti in un unico quadro d’insieme (Needham, 1962).

### *Critica del collegamento con gli scacchi*

I dettagli delle accennate ricostruzioni, contenenti ampie estrapolazioni a partire dai pochi dati disponibili, sono tutt’altro che certi. In particolare è da ricostruire in maniera convincente il passaggio dall’ambito astrologico o magico, da cui questi studiosi vorrebbero che si fosse originato il gioco degli scacchi, fino alla forma standard che si distingue da altre del genere ancora per un altro carattere, quello cioè di una evidente simulazione bellica.

Nel caso in esame, dopo aver ricostruito nelle grandi linee una plausibile via di sviluppo degli scacchi iniziali, si deve ora riconsiderarla alla luce di tutte le notizie disponibili. Si trova così che la ricostruzione storica in questo caso potrebbe andare in direzione contraria alle accennate generalizzazioni di più ampio respiro. Per quanto si sa oggi, gli scacchi cinesi hanno assunto le caratteristiche più significative solo in un secondo tempo e sembra che anche gli scacchi cinesi si giocassero precedentemente su una scacchiera uniforme, senza il fiume centrale e

senza le due fortezze. Non risulta pertanto ammissibile una diretta discendenza degli scacchi cinesi dai tavolieri andini! Tutt'al più, si potrebbe ipotizzare che gli scacchi cinesi derivino dalla confluenza di due diversi tipi di giochi, contemporaneamente presenti in Cina, una precedente variante degli scacchi ed un altro gioco, che potrebbe essere stato del genere di quello usualmente praticato sui tavolieri andini.

Ma contro una possibile derivazione diretta degli scacchi cinesi dai giochi andini si può segnalare un'altra differenza fondamentale, quella delle dimensioni di gioco. Per parlare di scacchi, o anche di protoscacchi, si deve supporre un gioco con schiere contrapposte che si muovono e si scontrano con cattura di pezzi, fino alla vittoria finale; se c'è un elemento fortuito come il tiro dei dadi, ciò può determinare il pezzo da muovere o anche il suo percorso ma sempre in scontri in campo aperto, non in un gioco con percorso obbligato.

A parte i vari dettagli, nei tavolieri andini si riconoscono essenzialmente due parti simmetriche. Sebbene le regole di questo gioco non siano state ricostruite per intero, appare molto plausibile che le due parti costituiscano un unico percorso che si snoda fra le due case più elevate, cioè quelle di partenza per i due avversari. Dagli scacchi siamo ancora molto lontani. Eventualmente si può pensare ad altri giochi tradizionali, di cui i giochi andini possono essere parenti più vicini, a cominciare dalla famiglia del Nard o del Backgammon: anche qui i due "eserciti" che si scontrano si muovono lungo percorsi obbligati. Rispetto a questi giochi tradizionali, le maggiori innovazioni dei giochi andini sono che qui lo scopo consiste nell'annientamento dell'avversario, che esistono pezzi differenziati e che il pezzo sconfitto si elimina dal gioco invece di rimandarlo alla casa di partenza. In queste caratteristiche si possono intravedere significativi elementi di transizione, a partire dai più antichi giochi di percorso, che si muovono verso gli scacchi.

Ma se si può accettare che questi giochi andini siano dei possibili antenati degli scacchi, si deve contemporaneamente ammettere che lo sono ad un livello di discendenza assai lontano. È infatti grande il salto fra "eserciti" che si scontrano lungo un percorso fisso ed altri che invece lo fanno, come negli scacchi, in campo aperto lungo percorsi individuali liberamente scelti, con l'intervento di una seconda coordinata nel possibile avanzamento, e arretramento, dei pezzi. Bisogna insomma, per arrivare agli scacchi, introdurre non solo l'idea di pezzi differenziati all'attacco di un solo re ma ancora prima quella di una scacchiera in cui ci si possa muovere liberamente nelle due direzioni, senza seguirvi un

percorso obbligato di tipo monodimensionale. Se, nel confrontare le regole di giochi diversi, si considerasse ininfluenza il numero delle coordinate lungo cui ci si può muovere, si troverebbero parentele insospettite. Tanto per fare un esempio, il gioco di dama, anch'esso dalle origini non facilmente ricostruibili, diventerebbe uno strettissimo parente del tradizionale gioco nord-africano della iena, gioco di percorso monodimensionale similmente basato su catture per salto e promozione dei pezzi che giungono alla base avversaria.

Perciò l'ipotesi di Bork non convince, almeno se collocata in prossimità dell'origine degli scacchi. Evidentemente, la catena manca ancora di qualche anello fondamentale: bisogna infatti trovare un gioco primitivo in cui si scontrino eserciti sicuramente differenziati e con piena facoltà di mossa nelle due dimensioni. Fra i candidati, non si hanno purtroppo dati sufficienti sui giochi classici di tipo Petteia o Latrunculi. Probabilmente, nella nostra ricerca dei precedenti degli scacchi, non siamo ancora pronti ad allontanarci dall'India; anzi, anche limitandosi a questa provenienza tradizionalmente riconosciuta, dobbiamo ammettere la nostra dipendenza dagli aiuti che possono ancora provenirci dagli studiosi locali (Bhatta, 1994).

## Conclusioni

Sono state esaminate criticamente le diverse ipotesi avanzate su tavolieri e giochi andini, anche alla luce della discussione oggi in atto sulle origini degli scacchi. L'esame dei tavolieri descritti, provenienti da Ecuador e Peru, ne indica una plausibile utilizzazione in giochi misti di percorso e di guerra. Il possibile gioco che si effettuava su questi tavolieri fu avvicinato dal Nordenskjöld ad alcuni giochi praticati sul terreno, in uso fra le popolazioni del Gran Chaco agli inizi di questo secolo. Lo stesso autore ne indicò l'antichità delle regole che sarebbero di provenienza incas e appartenenti ad un substrato panamericano antico. Un ulteriore passo avanti fu compiuto dal Bork che vide nelle regole di questo gioco un possibile antenato diretto degli scacchi, ed in particolare di quelli cinesi.

Dopo un attento esame delle implicazioni di queste varie ipotesi, si deve concludere che l'eventuale legame dei giochi sudamericani con gli scacchi non può essere diretto. In particolare, rispetto agli scacchi, questi giochi mancano di elementi essenziali, quali soprattutto lo sviluppo

bidimensionale (trattandosi qui invece praticamente di un percorso ad una sola dimensione, sia pure sviluppato in modo da occupare un esteso piano di gioco) e l'attacco di pezzi differenziati ad un pezzo maggiore. Perciò, nella ricostruzione della catena evolutiva che dai preesistenti giochi di tavoliere porta alla formazione degli scacchi, restano comunque ancora da scoprire gli anelli più vicini agli scacchi stessi, cioè quelli per noi più importanti.

### **Ringraziamenti**

Manuela Fischer ha mostrato i pezzi esistenti nella collezione di Berlino-Dahlem e fornito le relative fotografie. Devo l'indicazione o la riproduzione di qualche riferimento bibliografico a: Eliana Durán Serano, Egbert Meissenburg e Thierry Depaulis. La loro cortesia ha compensato l'indifferenza di altri ricercatori interpellati, che non hanno dato alcun riscontro alle mie richieste.

### **Riferimenti bibliografici**

- A. Bastian, "Aus der ethnologischen Sammlung des königlichen Museums zu Berlin". *Zeit. für Ethnologie*, 9 (1877) 143-150.
- C. P. Bhatta, *Origin and Genesis of Chess*. Seevetal, 1994.
- P. Bidev, *Stammt Schach aus Altindien oder China?* Igalo, 1986.
- F. Bork, "Die Frügeschichte des Schachspieles". *Deutsche Schachzeitung* 90 (1935) 194-201.
- F. Bork, *Einführung in die Schachgeschichte*. *Orient-Studien*. Heft 1. Klanxbüll, 1951, 1-28.
- R. S. Culin, *Chess and Playing-cards*. *Catalogue of Games and Implements for Divination Exhibited by the United States National Museum*. *From the Report of the U.S. National Museum for 1896*, Washington, 1898, 665-942.
- F. Gonzalez Suarez, *Estudio histórico sobre los Canarias...* Quito, 1878.
- J. Needham, "The Magnet, Divination, and Chess". *Science and Civilization in China*. Vol.4, Part 1. Cambridge, 1962, 314-334.
- E. Nordenskiöld, "Spiele und Spielsache im Gran Chaco und in Nordamerika". *Zeit. für Ethnologie*, Heft 3-4 (1918) 427-433.

- E. Nordenskiöld, "Spieltische aus Peru und Ecuador". *Zeit. für Ethnologie* (1918) 166-171.
- P. Rivet, R. Verneau, *Ethnographie ancienne de l'Equateur. Mission du service géographique de l'armée pour la mesure d'un arc de méridien équatorial en Amérique du Sud. Tome 6*. Paris, 1912, 244-250 e tav. VI.
- S. Waldemar Espinoza, *Los Incas. Economía, sociedad y estado en la era del Tahuantinsuyo*. Peru, 1987, 422.
- C. Wiener, *Bolivie et Pérou*. Paris, 1880.