

Battaglia su case e caselle

Franco Pratesi

Premessa

È difficile che un'opera attesa così a lungo come l'*Encyclopedia of Chess Variants* di Pritchard non lasci poi un senso di delusione al momento del sospirato arrivo. Personalmente, devo riconoscere di non esserne rimasto deluso e questo può costituire un riconoscimento alla cura mostrata da Pritchard nel portare a termine quella difficile impresa. Devo però ammettere che una grossa delusione l'avevo già provata, a suo tempo, quando seppi che l'opera sarebbe stata organizzata per ordine alfabetico delle voci. Se ciò non si può considerare di per sé un difetto, trattandosi di un'enciclopedia, resta pur vero che una qualche organizzazione sistematica del materiale sarebbe risultata più utile.

Ecco subito un problema: come si fa a trovarci il gioco della Battaglia, descritto nel *Tesoro de juegos*? Non trovandola sotto quel nome, che è peraltro estremamente ambiguo, si deve sfogliare tutta l'Enciclopedia prima di convincersi che, quasi certamente, non c'è.

Battaglia ma non guerra

Per spiegare la sua assenza nell'Enciclopedia si può ricorrere a diverse ipotesi, ma non a quella che la Battaglia rientri fra i giochi di guerra veri e propri, ormai definitivamente distaccatisi dalle varianti scacchistiche. Non appaiono sufficienti allo scopo alcuni elementi che pure si avviano in quella direzione, come la particolare scacchiera utilizzata, l'aumento del numero dei pezzi, la comparsa di ufficiali e cannoni; d'altra parte, non sono qui presenti caratteristiche piuttosto comuni fra i giochi di guerra, come il gioco su tre tavoli o l'utilizzo di dadi.

Tradizione

Il gioco della Battaglia è una variante che ha diverse caratteristiche interessanti, a cominciare dalla data secolare. Si può infatti osservare che la maggior parte delle varianti scacchistiche, escluse ovviamente quelle nazionali di antica tradizione, sono di origine recente e che solo negli ultimissimi anni l'introduzione di varianti più o meno eccentriche ha raggiunto un ritmo che appare frenetico. Invece il gioco della Battaglia è relativamente antico; l'ho trovato descritto nella sesta edizione, del 1911, del *Tesoro de juegos de sociedad*, un manuale anonimo uscito per la prima volta nel 1851, sempre a Barcellona. Non è affatto da escludere che la stessa descrizione sia presente nelle edizioni precedenti.

Il fatto che questa raccolta di giochi sia stata stampata e ristampata a Barcellona in lingua spagnola ci lascia già nell'incertezza se inserirla nella tradizione castigliana o catalana. Anche nella valutazione di quanto questo gioco sia stato effettivamente praticato restiamo incerti. Nel testo si dice esplicitamente che il gioco non ha regole fisse né grande seguito; però non avrebbe avuto senso inserire in questa raccolta di comuni giochi di società uno che fosse stato praticato soltanto da pochi amici. Diciamo – per tagliare la testa al toro, come si usa da quelle parti – che questo gioco ebbe probabilmente un certo seguito in Catalogna nella seconda metà dell'Ottocento e all'inizio del Novecento.

Scacchiera

La maggior parte delle varianti scacchistiche si gioca sulle case della scacchiera, una minoranza (della quale gli scacchi cinesi rappresentano l'esempio più diffuso) usa invece le intersezioni. A mio parere, la caratteristica più interessante della Battaglia è che si gioca sulle case utilizzando però, in maniera insolita, anche le intersezioni. Ma esistono altre particolarità: i due campi non sono simmetrici e l'attaccante è diverso dal difensore. La differenza si nota già nella scacchiera che presenta, come mostrato nella Fig. 1, una specie di appendice o di fortezza esterna di 3x4 case applicata sulla parte centrale del lato superiore di una base rettangolare di 7x10. Mentre le intersezioni tra le case che si trovano sul perimetro esterno della scacchiera non hanno nessun ruolo, tutte le intersezioni interne sono contornate in modo da formare delle

“caselle” (qui *case* e *caselle* traducono rispettivamente, e senza scomodare troppo la fantasia, *casas* e *casillas* dell’originale). In totale si hanno quindi $7 \times 10 + 3 \times 4$ cioè 82 case e $6 \times 9 + 3 \times 3$ cioè 63 caselle; queste ultime sono rappresentate in forma circolare nella figura.

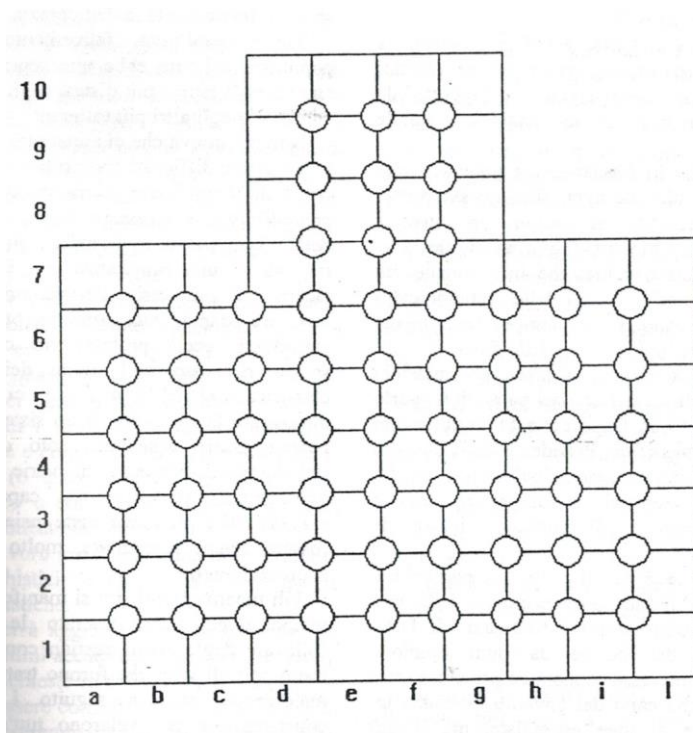


Figura 1 – Schema della scacchiera.

Pezzi

I pezzi a disposizione sono 36, venti per l’attaccante e sedici per il difensore. I pezzi maggiori sono introdotti con nomi diversi per il bianco e per il nero e a volte con nomi ancora diversi nel testo. Ma sembrerebbe che la differenza dei due campi sia nel numero e non nella qualità dei pezzi. Perciò nel tradurre uso lo stesso nome per il bianco e per il nero, come indicato nella tabella.

<i>Nome del pezzo nell'originale spagnolo</i>	<i>Nome qui</i>	<i>B</i>	<i>N</i>
jefe (B), mariscal (N), general	generale	1	1
jefe subalterno (B), jefe de estado major (N)	colonnello	1	1
edecàn	maggiore	1	1
ayudante (B), ayudante de ordenes (N)	capitano	2	2
granadero	granatiere	6	4
cazador	cacciatore	4	2
bateria rodada:	cannone	2	2
bateria à lomo, bateria de montaña	mortaio	2	2
espia	spia	1	1
<i>Numero totale dei pezzi</i>		<i>20</i>	<i>16</i>

Posizione iniziale

L'attaccante è inizialmente schierato sulle prime due traverse in basso, il difensore nel quadrato formato dalle 12 case esterne più le 4 centrali della traversa superiore. In corrispondenza al nome dei vari pezzi sono indicate in parentesi le posizioni iniziali del bianco e, separate dal punto e virgola, del nero: generale (f1; e9), colonnello (g1; e10), maggiore (e1; f9), capitani (a1,i1; e8,f8), granatieri (b1,c1,h1,i1,c2,h2; d10,g10,d9,g9), cacciatori (a2,b2,i2,l2; d8,g8), cannoni (d2,f2; e7,g7), mortai (e2,g2; d7,f7), spia (d1; f10).

Mossa e presa

La presa non è obbligatoria. Il generale si muove di una casa in tutte le direzioni, cattura se vuole qualsiasi pezzo avversario, eccetto i cannoni, e può scambiarsi di posizione col colonnello se non c'è di mezzo un maggiore. Il colonnello si muove e cattura di una casa in verticale o diagonale, ma non in orizzontale; può cambiar posto con cacciatori o granatieri del proprio colore se non c'è un maggiore in mezzo. I capitani avanzano un passo in verticale o diagonale o anche due se la casa intermedia è vuota; catturano però solo nella prima.

Il maggiore è senz'altro il pezzo più originale: si muove come i capitani ma ha la facoltà di trasferirsi dalle case alle caselle e di muoversi su queste ultime in qualsiasi direzione. Rende invulnerabile ogni pezzo del proprio colore che si trovi in una delle quattro case che contornano

la sua casella (ciò non vale però per generale e spia). Quando il maggiore va per caselle non può prendere nè esser preso, se non scontrandosi con il maggiore avversario. Il maggiore bianco minaccia e cattura a distanza di una o due case in verticale; il maggiore nero a distanza di una o due case in orizzontale.

Il granatiere si muove e cattura a distanza di una casa in diagonale e orizzontale ma non retrocede. Il cacciatore si muove e cattura nello stesso modo ma può retrocedere. Granatieri o cacciatori bianchi che siano giunti sull'ultima traversa della fortezza o granatieri e cacciatori neri che siano giunti sulla prima traversa catturano in tutte le direzioni, come il generale. Il cannone si muove e prende come il generale tutti i pezzi eccetto la spia e se incontra due pezzi nemici in fila può catturarne uno o tutt'e due. Il mortaio si muove come il cannone e prende o il pezzo vicino o a salto quello a distanza di due case. Capitani, generale e maggiore non catturano cannoni e mortai. La spia si muove come il cacciatore ma può muoversi di due case, essendo in presa solo da parte di maggiore, granatieri e cacciatori. Non cattura nessuno e qualsiasi pezzo escluso il generale può occupare la sua casa, scambiandosi di posto.

Obiettivo

L'obiettivo del gioco non è il matto ma la conquista delle quattro case centrali della fortezza (e8, e9, f8, f9): l'attaccante vince se riesce a occuparle con propri pezzi (esclusa la spia), perde se non ci riesce. Il difensore può però vincere anche catturando il generale dell'attaccante.

Conclusioni

Non ho avuto occasioni per giocare questa Battaglia; suppongo che per il gioco effettivo siano necessarie altre regole e convenzioni che non si possono ricavare dal testo. Ma ciò non dovrebbe spaventare i lettori di questa rivista: anche nella descrizione originale si dice esplicitamente che per questo gioco "non si possono dare regole fisse", cosa che del resto potrebbe valere, al limite, per qualsiasi gioco (di scacchi e non) che sia veramente tale; ma questo è ancora un altro discorso e ci porterebbe troppo lontano.