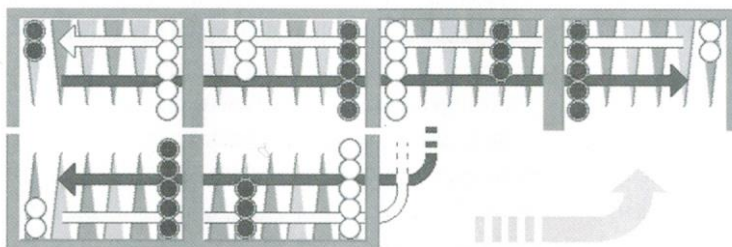


Varietà di tavole

Franco Pratesi

Il backgammon è oggi un gioco ben codificato, con regole cioè che hanno raggiunto completezza, precisione, accettazione a livello internazionale. Ma per meglio comprendere come questo gioco in realtà appartenga a una grande famiglia, una delle più antiche, e forse proprio la più antica, può servire un paragone con i giochi di carte, certamente di introduzione assai più recente e allo stesso tempo più diffusamente conosciuti da noi. Si può allora paragonare il backgammon al bridge, parimenti codificato a livello internazionale, con tornei e campionati organizzati a tutti i livelli, fino a quello mondiale. Non per nulla ci sono stati casi frequenti di campioni molto forti in entrambi i giochi. Mentre tutti sanno che il bridge è solo uno fra innumerevoli giochi di carte, pochi sanno che il backgammon è solo il termine oggi maggiormente praticato di una lunghissima serie di varianti, che richiederebbe un grosso libro per essere discussa in maniera sufficiente.



In Italia, il backgammon ha trovato con Dario De Toffoli un autore valido, più forse di altri giochi (*Giocare a Backgammon*. Venezia, 1991; anche un'introduzione nel primo numero di questa rivista). Altre utili informazioni sul backgammon si possono oggi facilmente trovare in Internet, anche in italiano. Devo rimandare per molti aspetti a queste trattazioni i lettori interessati. Mi limiterò a riflettere su alcuni concetti chiave, utili per inquadrare nella grande famiglia qualsiasi tipo di regole, che siano di importanza storica, regionale, o altro. Userò per la famiglia il termine tradizionale, oggi obsoleto, di tavole, nonostante la

possibile ambiguità di attribuzione di tale nome o alle pedine o alle varie parti dello speciale tavoliere utilizzato per il gioco. Nelle tavole, lo schema di gioco è fondamentalmente una gara di corsa fra due giocatori, che sfruttano al meglio il punteggio di due (anticamente tre) dadi tirati a turno per far avanzare le proprie pedine lungo un percorso fisso. Vince chi per primo completa tale percorso con tutte le proprie pedine, solitamente quindici.

Oltre al numero elevato di pedine in movimento, ciò che dà alle tavole quel tocco in più che ha assicurato al gioco una vita così lunga è l'interazione fra i due diversi gruppi di pedine, che avanzano ostacolandosi a vicenda, in maniere diverse ma che di regola risultano decisive sull'esito della gara. In particolare, il risultato finale dipende sì dalla sorte, in quanto il procedere è legato in fondo ai punti dei dadi tirati, ma l'applicazione di tali punti a una o un'altra pedina è in grado di cambiare profondamente il seguito del gioco. Insomma, caratteristica tipica delle tavole è disporre di scelte strategiche dipendenti da mosse che sono una frazione di tutte quelle immaginabili, solo quelle compatibili con i punti dei due dadi.

La strategia di fondo si basa sulle probabilità. Alla lunga, un buon programma di gioco che non sbaglia mai nella valutazione statistica delle possibili mosse future, non perderà da nessun campione. Per i giocatori umani, entrano in gioco anche fattori psicologici o azzardi 'calcolati' che possono rendere il gioco più vivace.

Nell'*Indice dei giochi* del libro citato sopra – che pure ha il backgammon come soggetto – sono elencati un centinaio di giochi o varianti diverse della famiglia, e questo dovrebbe già dare un'idea della loro importanza. Anche limitando l'attenzione alle varianti di quindici pedine contro quindici, gli elementi che definiscono i vari giochi sono molteplici e li passerò in rassegna in questo ordine: 1) la disposizione iniziale, 2) il tipo di percorso, 3) l'avanzamento permesso dai dadi, 4) le regole di scontro, 5) i premi previsti in casi particolari.

1) La disposizione iniziale può prevedere tavolieri vuoti, tutte le pedine nella prima freccia, o una posizione prefissata come nel backgammon. In genere, il tipo di gioco non dovrebbe cambiare molto. Probabilmente, all'origine del backgammon c'è una gara d'astuzia fra polizia e giocatori d'azzardo. Spesso giocare ai dadi era proibito, con l'eccezione del loro uso per il gioco tradizionale delle tavole; allora si poteva furbescamente usare il tavoliere come piano su cui far rotolare i dadi;

aver imposto la presenza di ingombranti pedine sul piano fin dall'inizio rendeva scomodo quello stratagemma.

2) Il tipo di percorso sembra fondamentale. In particolare, non dovrebbe cambiare niente invertire il senso di rotazione da orario a antiorario o viceversa. Esistono strane tradizioni al riguardo e la rotazione antioraria risulta ancora nettamente preferita. (Nelle rotazioni dei giochi di carte, dai nostri vecchi si sentiva parlare di 'schiaffo alla Madonna' per chi le distribuiva in senso orario, come nei giochi che provenivano dall'Inghilterra e dai paesi protestanti in genere.)

Però grandi conseguenze derivano dal fissare la concordanza o discordanza dei due avanzamenti. Nel primo caso, entrambi i giocatori corrono nello stesso senso (rispetto alle lancette dell'orologio), nel secondo uno in senso inverso all'altro. Anche se corrono nello stesso senso, con posizioni di partenza di solito sfalsate di metà percorso (jacquet, moultexim), gli scontri saranno inevitabili. È molto improbabile, o addirittura reso impossibile da specifiche regole della variante, che si possa avanzare in due gruppi separati fino a uscire senza contatti. Però gli scontri potranno essere più o meno frequenti a seconda delle strategie dei giocatori e delle regole specifiche accennate. Se il movimento è discorde, come nel backgammon, riuscire a evitare gli scontri sarà assai più difficile in quanto i due gruppi si devono proprio attraversare completamente prima di uscire. Starà al giocatore scegliere la strategia che consiglia di rendere minimi o massimi gli esiti ditali 'attraversamenti', di solito in dipendenza dalla situazione di vantaggio o svantaggio nella corsa a partita ormai delineata.

È possibile speculare sul tipo originale di regola, se a inseguimento o a attraversamento. I giochi più antichi a tre file prevedevano, secondo la maggior parte delle interpretazioni, due file laterali separate di ingresso (o di uscita) e scontro per inseguimento sulla fila centrale. Sembra che l'attraversamento sia un'idea più recente, che forse risentiva in qualche modo degli scontri sulle scacchiere fra gli eserciti di pedoni (o di pedine), che avanzavano in contrapposizione.

C'è comunque una distinzione sicura che possiamo fare fra i due tipi di giochi e si basa direttamente sulla forma del tavoliere utilizzato. Nei giochi di attraversamento, il tavoliere si usa di regola come se fosse un ferro di cavallo. Il tragitto si può assimilare a una grande lettera U sdraiata, percorsa nei due sensi dal basso all'alto da un giocatore, dall'alto al basso dall'altro. Possiamo allora idealmente raddrizzare

l'intero percorso su un nuovo tavoliere, usando una sola linea di ventiquattro frecce, invece di due di dodici. Niente cambia, a parte qualche scomodità che potrebbe derivare dalla dimensione rettangolare molto allungata. Ora un giocatore entra a destra e esce a sinistra, l'altro al contrario. Lo schema lineare funziona alla perfezione. Volendo, una simile trasformazione è lecita anche per i giochi di inseguimento. Però ora, se le posizioni di partenza sono sfalsate e non identiche (quest'ultima condizione, presente in varianti di tipo puff, è piuttosto rara), solo uno dei due giocatori percorrerà il tragitto lineare dall'inizio alla fine. Il secondo giocatore dovrà partire da una posizione intermedia, il che potrebbe dare poco fastidio, ma anche uscire da un'altra posizione intermedia, il che nelle tavole non si è mai visto. Insomma, si potrebbe concludere che il gioco a inseguimento, che già sembrava più probabile nei giochi più antichi, è meglio compatibile anche con lo schema strutturale del gioco.

3) La traduzione dei punti letti sui dadi in avanzamento delle pedine è di regola univoca. Tuttavia esistono spesso varianti sul tema, specialmente riferibili ai tiri doppi. Già nello stesso backgammon i tiri doppi si giocano due volte. In alcune varianti, un tiro doppio fa giocare anche tutti i valori doppi inferiori, con la condizione in certi casi di passare le mosse all'avversario se non si possono eseguire. Evidentemente si tratta di modifiche minori allo schema standard di gioco, ma possono al limite variare significativamente quel rapporto equilibrato fra sorte e strategia che ha fatto la fortuna di questa famiglia di giochi.

4) Le regole di scontro sono probabilmente la caratteristica più importante nel definire il gioco. Per prima cosa si deve definire quando una pedina può essere spostata o meno. Nel backgammon e in molte altre varianti, la presenza su una freccia di almeno due pedine dell'avversario impedisce l'accesso; ovviamente una freccia vuota risulterà sempre accessibile, a meno che siano imposte mosse diverse per altri motivi. La situazione maggiormente caratterizzante si incontra quando la pedina avversaria è una sola. Nel backgammon, e nei giochi simili, almeno da questo punto di vista, la pedina isolata si cattura e si rimanda alla partenza, in altri giochi si può coprire (e quindi tener prigioniera con la nostra), in altri è invece sufficiente a impedire l'atterraggio. Nel secondo caso (es. plakoto), la 'punizione' è evidentemente più forte perché la successiva messa in movimento della pedina sottostante viene a

dipendere completamente dall'avversario. Il terzo caso (es. moultzim) dà luogo a giochi che sono considerati fra i più interessanti che si conoscano, benché con una teoria meno sviluppata.

5) I premi non sono necessari a questo tipo di gioco. Qualcosa del genere è stato tuttavia largamente applicato. Nel backgammon di oggi, la cosa si limita (ma non è poco!) ai raddoppi del valore della partita. Ciò avviene da più tempo nel caso di vittoria doppia se l'avversario non ha fatto uscire nessuna pedina e tripla se inoltre ha pedine nel settore più lontano; da meno tempo a seguito dell'introduzione del dado del raddoppio, che effettivamente ha rivitalizzato il gioco su scala mondiale. L'idea che una partita possa contare non solo il doppio, ma successivi multipli di due indicati fino a 64 dall'apposito dado è relativamente recente, anche se le nuove generazioni possono già sentirla come un'introduzione... del secolo scorso. È difficile capire quanto la fortuna di questa innovazione dipenda da meriti intrinseci e quanto dal fatto (si direbbe non del tutto casuale) che sia stata introdotta negli Stati Uniti. Due cose mi sembrano certe: il possibile incremento esponenziale della posta obbliga, o almeno incita, i contendenti a una maggiore precisione; la modifica non è applicabile in maniera esclusiva a questo gioco tradizionale, potendosi volendo applicare a numerosi altri, con effetti attesi tanto più simili quanto più simile è il rapporto fra sorte e riflessione.

Molto più importanti e inseriti nella struttura stessa del gioco sono stati altri tipi di premi, di cui i più famosi sono senza dubbio quelli del tric trac. Si tratta di un gioco della famiglia molto particolare (<http://pages.sbcglobal.net/david.levy/trictrac>) e una volta largamente diffuso.

Come oggi le mode provenienti dagli Stati Uniti dettano legge in molti ambienti occidentali, la cultura francese aveva simili influenze nei secoli scorsi e dalla Francia (indipendentemente dal fatto che coincida o meno con l'origine prima di queste varianti di gioco) il gioco fu accettato in tutti gli ambienti di società occidentali.

Nel tric trac esiste il tradizionale percorso delle pedine, ma tutto sommato diventa secondario rispetto alla ricerca, durante il percorso stesso, di particolari configurazioni di pedine che sono premiate più o meno lautamente. Può succedere che il percorso non venga neppure ultimato. Anche questa 'innovazione' si può considerare un arricchimento non necessario del gioco, non propriamente in linea con la sua

struttura essenziale. Esempi confrontabili si possono trovare in vari giochi di carte, in cui lo schema di base è arricchito da ‘onori’ o altri premi che possono diventare prevalenti nel determinare il risultato finale o l’entità della vittoria. (Nel bridge contratto i premi di questo genere sono assai ridotti, rispetto anche a varianti di bridge e di whist precedenti.)

Comunque, la lunga diffusione universale del tric trac nei secoli scorsi può essere assunta come una dimostrazione della validità del suo impianto di gioco. Possono esistere giochi interessantissimi che tuttavia non trovano il seguito che meriterebbero, ma difficilmente giochi stupidi resistono alle distanze e al tempo. Quindi promozione assicurata al tric trac e alle altre varianti giocate per secoli da varie popolazioni. Allo stesso tempo resta la curiosità di capire se è ancora da inventare – o almeno da sottoporre ad una pratica largamente diffusa – il gioco di tavole che meglio di tutti sfrutta le varie possibili combinazioni degli elementi detti (circuiti, interazione delle pedine, ecc.) in modo da trovare la variante di tavole potenzialmente o ‘teoricamente’ migliore.

Finora non ho dato il suo a Cesare, ossia all’attuale backgammon. Quando per es. De Toffoli, nel libro citato e in *Tangram* Nr.1, sottolineava i pregi derivanti al backgammon dall’aver finalmente raggiunto lo stadio di un gioco dalla tecnica sopraffina, descritta in dettaglio nei recenti manuali, specialmente statunitensi, non aveva torto. Quando un gioco acquista una simile diffusione internazionale con esperti che si confrontano scambiandosi esperienze e conquiste teoriche, il risultato è che nessuno può più imparare il gioco a livello agonistico senza molte ore di studio sui libri o con maestri di livello professionale.

C’è anche l’aspetto organizzativo da tener presente, e spesso ai vertici si aprono questioni delicate, simili a quelle che per secoli hanno contraddistinto le varie chiese, con relative eresie: qual è l’organo ufficiale a livello mondiale, chi localmente ne è il rappresentante legittimo, e così via. Lasciamo le questioni organizzative ai pochi esperti e riconsideriamo solo le questioni dell’apprendimento di base. Il dilettante che procedesse solo con la propria esperienza ripeterebbe grosso modo le esperienze dei principianti del passato e il suo punto di arrivo non sarebbe altro che il punto di partenza per uno che cerchi qualche successo in competizioni importanti. Lo stesso accade in molti giochi e sport.

Una volta bastava la vita di un giocatore per approfondire l'esperienza, e spesso anziani erano i giocatori più forti, per esempio di scacchi. Oggi dei vari giochi si può meglio studiare la 'teoria' e i giovani, se la studiano abbastanza, e se non sono negati, possono rapidamente acquisire l'equivalente di una vita di esperienza personale, o anche di più. In conclusione, evviva il backgammon che ha raggiunto il livello di un gioco a teoria avanzata. Allo stesso tempo, però, evviva, per esempio, il moultzim o il plakoto, che appassionano da secoli i dilettanti dei Balcani e del Medio Oriente, senza bisogno di complesse applicazioni delle teorie statistiche, e nemmeno del dado del raddoppio.

Si può allora approfondire l'approccio alle tavole, se non si teme il carattere un po' schizofrenico della ricetta, studiando la tecnica del backgammon "internazionale" (per esempio nei due volumi di: B. Robertie, *Advanced Backgammon*. Arlington 1991), insieme però a un manuale (come N. and B. Tzannes, *Backgammon Games and Strategies*. Cranbury 1977) che non tralasci almeno le varianti ancora popolari in Grecia e Medio Oriente.