

Il grande gioco reale di Weickhmann

Franco Pratesi

Tra le molte varianti che interessano gli appassionati degli scacchi eterodossi non compaiono di solito i giochi di guerra. Per quanto riguarda l'attualità, la cosa non può sorprendere; troppa è infatti la distanza tra gli scacchi e i moderni wargames, che ormai si presentano con regolamenti propri e caratteristiche avanzate di simulazione bellica.

In origine non fu così. I giochi di guerra nacquero come varianti degli scacchi. A noi è meglio noto l'esempio del genovese Giacometti che modificò scacchiera e pezzi per renderli meglio adatti a simulare in una partita una battaglia dell'epoca. Un ventennio prima erano apparsi a Praga un paio di piccoli trattati del genere.

Molto più importanti per lo sviluppo dei giochi di guerra furono proprio in quegli stessi anni alcuni autori che gravitarono attorno alla corte di Braunschweig, e specialmente Hellwig e Venturini. I loro libri si presentano come trattati molto dettagliati con esempi di partite giocate e regolamenti minuziosi. Nonostante che per loro stessa ammissione si prendessero le mosse dagli scacchi, a me sembrerebbe che il passo verso giochi ormai di tipo diverso sia con loro già fatto.

Ma esiste un altro autore tedesco, attualmente ricordato di rado nelle storie dei giochi sia di scacchi sia di guerra, che già un secolo prima aveva proposto una variante di scacchi meglio orientata alla simulazione militare. Questo nuovo gioco di società, derivato dagli scacchi, fu descritto in dettaglio come Grande gioco reale in un libro pubblicato a Ulm nel 1664 con un lunghissimo titolo.

L'autore, Christoph Weickhmann (1617-1681), fu un ricco e istruito commerciante che approfittò dei suoi rapporti con l'estero per raccogliere un insieme di opere d'arte e di curiosità che, famoso ai suoi tempi, è ancora in parte visibile nel Museo di Ulm.

Nel Seicento, varianti degli scacchi non erano del tutto insolite; basta pensare agli scacchi estesi del Carrera o a quelli, successivi, del Piacenza. Però nel caso del Weickhmann la distanza dagli scacchi verso la simulazione bellica appare più grande, sia pure portando a un gioco in cui la matrice scacchistica resta pienamente evidente.

Vediamo un po' i lineamenti essenziali del gioco come si può ricostruire sulla base di alcune pagine dell'originale e della descrizione contenuta nella *Storia degli scacchi* di H. F. Massmann, del 1839.

La variante principale si gioca tra quattro giocatori. Sono peraltro previste altre varianti (per 1, 2, 3, 6 e 8 giocatori) in cui i maggiori cambiamenti si verificano nella forma e nella dimensione della scacchiera. Nel seguito si prende in considerazione solo la variante fra 4 giocatori.

La scacchiera è già piuttosto insolita: la forma generale è a croce greca, con un quadrato centrale di 7 case e quattro bracci uguali ancora quadrati di 7 ma aventi un lato in comune al quadrato centrale. Le caselle risultano pertanto 217; esse non sono quadrate come d'abitudine ma corrispondono a dei cerchietti (su cui posano i pezzi) uniti da doppie linee a indicare i percorsi ammessi. Questi percorsi non sono tutti quelli possibili. Dalle case centrali si possono raggiungere alternativamente 4 oppure 8 case vicine. Tali numeri si riducono a 3 e 5 rispettivamente nel caso di case poste sul bordo; eccetto le quattro case agli angoli dei bracci della croce, da cui si può passare a 7 case vicine.

I pezzi sono notevolmente aumentati: 30 a testa. Oltre al Re si ha un Maresciallo, un Colonnello, un Capitano di cavalleria, due Cancellieri, due Consiglieri, due Araldi, due Religiosi, due Cavalieri, due Corrieri, due Aiutanti, tre Seguaci, tre Guardie del corpo e infine sei Soldati.

La posizione iniziale sulla scacchiera (cominciando naturalmente dall'estremità della croce) vede 7 pezzi affiancati nelle righe dispari e 3 pezzi nelle righe pari, come segue:

Ara	Can	Con	Re	Con	Can	Ara
-	Seg	-	Seg	-	Seg	-
Aiu	Rel	Cor	Mar	Cor	Rel	Aiu
-	-	Cav	Col	Cav	-	-
Sol	Sol	Sol	Cap	Sol	Sol	Sol
-	-	Gua	Gua	Gua	-	-

Anche i movimenti dei pezzi, sia pure derivati dagli scacchi, sono più vari: infatti oltre ai pezzi che attaccano in dirittura, ne esistono altri che attaccano di salto (come il cavallo degli scacchi: qui sono i due Cancellieri e i due Cavalieri) e infine altri, come i Marescialli, che godono di entrambe le facoltà.

Non è facile ricostruire oggi la fortuna ottenuta da questo gioco nel corso del tempo. Il Massmann, nella *Storia* ricordata sopra, lo cita come

un gioco ancora praticato tra i giochi di guerra del suo tempo. Gli esperti di oggi (Faber, Meissenburg) ritengono invece che la variante non sia sopravvissuta al suo autore, anche a causa della complessità delle regole.

Comunque, non si può negare che qui, più che in altri tentativi del genere, ci si muova verso quei giochi di guerra che – dopo circa un secolo e mezzo – avrebbero raggiunto piena autonomia.