

Una corona da portare all'asilo

Franco Pratesi

Tra i vecchi giochi di derivazione scacchistica ce n'è uno che dovremmo ricostruire, benché il compito richieda un notevole impegno di logica e di fantasia: il gioco degli Asili o della Corona, finora del tutto sconosciuto. Un primo studio al riguardo, "In Search of the Crown", è in corso di stampa su *Scacchi e Scienze Applicate*.

A questo gioco fu dedicato un intero libro dal suo inventore, il siciliano Francesco Baeli. Finora non è stato rintracciato nemmeno un esemplare di questo libro, pubblicato a Venezia dal Milocco nel 1676 o nel 1678. Come si può sapere che un libro ignoto – mai citato nelle numerose e ricche bibliografie scacchistiche – si occupa di un gioco di questo genere? Il fatto è che qualche notizia in merito è conservata in un trattato manoscritto di vari giochi, compilato in Sicilia alla fine del Settecento dal marchese di Villabianca: se ne ricapitolano gli elementi essenziali, utili per la ricostruzione del gioco.

La scacchiera è quadrata, con lato di 17 case; le 189 case sono alternativamente bianche e nere; le quattro d'angolo, del medesimo colore, si chiamano Asili. I giocatori sono quattro e ognuno dispone di 25 pezzi chiamati "Re, Tenente, o Vicario; Paladino; Cavallo; Amazone, e Panteselea, Ariete, Centauro, Signifero, Dragone, e Pedoni". Ogni giocatore all'inizio schiera i 25 pezzi sul proprio lato. Al centro della scacchiera viene posto un pezzo unico, la Corona, che rappresenta l'obiettivo del gioco; vince chi la prende e la porta al sicuro in uno dei 4 Asili.

Scrivendo l'articolo ricordato sopra, mi proposi di ricostruire lo schieramento iniziale. Data l'incertezza del problema, mi sembrò necessario premettere qualche ipotesi sul tipo dei pezzi e la condizione di uno schieramento iniziale compatto, senza case vuote intermedie. Su tale base risultò che gli schieramenti plausibili si riducevano a un numero piuttosto limitato. Sono tuttavia consapevole che la base stessa della mia ricostruzione può risultare insoddisfacente.

In particolare, non si può escludere che il Baeli nelle sue lunghe peregrinazioni, anche in territorio tedesco, sia venuto a conoscenza del gioco reale di Weickhmann, del 1664, brevemente illustrato a pp. 28-

29 del n. 57 di questa rivista. E nemmeno si può escludere che proprio da questo gioco il Baeli abbia tratto ispirazione per il suo, di qualche anno posteriore e ancora più complesso. Ma lo schieramento dei pezzi nel gioco reale contiene alcune case vuote all'interno dello schieramento iniziale; per il gioco della Corona andranno quindi esplorate anche le possibilità di ricostruzione basate su schieramenti di tipo aperto.

Inoltre, conoscendo le facoltà di mossa dei pezzi del Weickhmann, si potrà cercare di ricostruire per analogia anche quelle del gioco degli Asili. Sono questioni che considero per me irrisolubili. Siccome però chi legge abitualmente questa rivista deve avere e capacità analitiche e doti di fantasia decisamente superiori alle mie, posso ora allargare il mio precedente invito ai lettori, che riguardava essenzialmente la ricerca di un esemplare del libro.

La nuova sfida per i lettori è allora enunciabile così: ricostruire uno schieramento iniziale, eventualmente aperto, che risulti convincente. Come eventuale passo successivo possono essere suggerite plausibili facoltà di mossa e modalità di presa per i vari pezzi in modo da ottenere un gioco... giocabile. Tenendo conto del numero delle possibili alternative, si può dubitare che il gioco così ricostruito possa riuscire in ogni dettaglio identico a quello a suo tempo inventato dal Baeli. Insomma questo mio secondo invito completa ma di certo non sostituisce il primo: alla fin fine, solo il ritrovamento di una copia del libro sembra in grado di risolvere di colpo tutti i nostri problemi al riguardo.

