

Parte 1: "Alla ricerca del tempo perduto"

di Sergio Ernesto Negri

"...e poiché Dio è degno di ogni beata serietà, l'uomo (come abbiamo detto prima) è concepito come una specie di giocattolo di Dio, e questa è davvero la cosa migliore in lui; e quindi dico che ogni uomo e ogni donna dovrebbe trascorrere la sua vita in accordo con questo carattere, giocando le più nobili forme di gioco" (Platone, Leggi, Libro VIII, 803) ¹

"Siamo solo burattini del destino" , mi disse la bella Theresa nel crepuscolo della sua esistenza.

Introduzione

Vogliamo sapere tutto: cosa c'è oltre l'infinitamente microscopico o cosa può nascondersi nelle profondità stellari; se esiste un piano divino e il mistero della vita; le ragioni della storia e le prospettive dell'evoluzione; se l'essere umano è buono e persino la possibilità che esistano universi multidimensionali; tutto entra nel radar di un'umanità sempre interessata alla ricerca della conoscenza. Pertanto, è logico chiedersi in quale momento, in quale spazio geografico, sotto quale autore, nel contesto di quale cultura, gli scacchi, il più influente, metaforico ed enigmatico dei passatempi creati, ha fatto la sua comparsa sulla Terra.

Quando si tratta di determinare l'origine degli scacchi, parafrasando Marcel Proust, nella ricerca dell'esatto momento iniziale in cui, come diceva l'argentino e universale Jorge Luis Borges: "... Fu in Oriente che questa guerra prese fuoco./ Oggi la terra intera è il suo teatro". Il poeta, nella sua opera insuperabile, aggiunge subito: "Come il gioco dell'amore, questo gioco dura per sempre". ²

Il gioco dell'amore , in breve, quello della *vita* ; da qui l'importanza di svelare la fonte prima degli scacchi, poiché si tratta di un vero e proprio Big Bang che incarna un mistero fondativo.

Molte ricerche sono già state fatte su questo argomento. Gli scacchi, come gioco da tavolo, sono simbolo, mito e rito, più che sufficienti ragioni per il suo legame con valori così profondi dell'umanità, per cercare di conoscerne la genesi. Di recente, contemporaneamente all'ottenimento di nuove prove per vecchie ipotesi, sono state proposte altre possibili spiegazioni che potrebbero essere considerate addirittura come novità. Questa serie di articoli cercherà di fare una revisione completa di tutte loro, con particolare attenzione alle teorie più rilevanti; e si farà menzione di altre che sono state praticamente abbandonate o che corrispondono a speculazioni, non basate sulla scienza o sulla storia ma che rappresentano miti, leggende o racconti letterari.

Come epilogo, dopo aver enumerato *ciò che sappiamo*, *ciò che supponiamo* e *ciò che ignoriamo* su questo argomento, considerando lo stato attuale della ricerca in materia e basandoci sulle prove più verificabili, costruiremo una visione olistica per spiegare l'origine degli scacchi.

Il fatto è che se si adotta una linea in cui si abbandonano i pregiudizi e le visioni parziali, considerando solo i risultati basati sull'evidenza scientifica, è molto probabile che si possa erigere una spiegazione unica che converga in un tronco comune. Noi crediamo che sia possibile raggiungere quell'obiettivo anche se, sappiamo, c'è ancora un ampio spazio da attraversare.

Forse non siamo poi così lontani. Quando risolveremo questo problema si potrà dire, come Proust battezzò l'ultimo dei volumi del suo grande romanzo, che siamo in presenza di un "*tempo ritrovato*", un momento in cui finiremo per scoprire *come, quando e dove sono apparsi gli scacchi* . Gioco proverbiale in cui la volontà può imporsi al destino.

Senza consenso sulle origini degli scacchi

Sono state elaborate numerose teorie sulla genesi degli scacchi. Molte di esse avevano solo la forza della leggenda o del mito; o la bellezza dell'immaginazione letteraria, che era spesso associata alla poesia.

Nei miti fondativi, il gioco emerge generalmente come una rappresentazione modello di battaglie in cui gli avversari cercano di risolvere la supremazia. Così sarà ad esempio nella leggenda che fu inventato dalla moglie del re degli Asura, Rāvana [raffigurato nel libro del 1916 di Ramachandra Madhwa Mahishi], con l'idea di distrarre il marito con un'immagine bellicosa, meno impegnata dei veri combattimenti sanguinosi, in tempi in cui il suo regno era assediato dal dio Rama.

Nello stesso senso, c'è un'altra storia originaria dell'India che indica che il gioco fu concepito rappresentando uno scontro armato tra le forze di Talkhand e Gav, che cercavano subito la consolazione di Paritchea, la regina madre di entrambi, che era molto colpita non solo da questa lotta tra fratelli ma anche dalla morte di uno di loro.



Questa specificità in termini di scontro è stata evidenziata dall'orientalista austriaco Frey Paulinus di San Bartolomeo [nella foto a sinistra] che, nel XVIII secolo, ha sottolineato che nella cultura indiana "i bramini insegnano ai giovani la scienza della guerra attraverso i giochi". D'altra parte, nella tradizione cinese, concordantemente, si dice che il gioco è nato in seguito all'immagine di un'importante azione bellica che ha visto confrontarsi due regni, preambolo della costituzione di un nuovo impero con l'assunzione della dinastia Han nel III secolo a.C.



Le storie epiche, che richiedono solo bellezza nella loro espressione, sono contrapposte alle rigorose analisi di natura scientifica basate sulla storia, da cui si possono costruire ipotesi che derivano dal più alto grado possibile di verosimiglianza. Quindi solo queste richiedono la forza dell'evidenza e della dimostrazione. Le altre rimarranno nel campo della persuasione.

Alcune teorie, come quelle che postulano una fonte originale egiziana o greca, hanno avuto momentaneamente una certa forza e poi hanno perso potere esplicativo e, si potrebbe dire, sono passate dal piano della storicità a quello del mito. D'altra parte, quella che pone l'accento sull'India, sebbene in alcuni casi si sia basata su epiche o leggende, ha finito per decantare come storicamente molto reale, prevalendo fortemente fin dalla sua prima enunciazione, sebbene non sia affatto un paradigma esclusivo. Sono emersi potenti approcci alternativi che puntano a un'origine cinese o addirittura alla possibilità che il gioco sarebbe stato il prodotto di un processo di sincretismo con contributi multiculturali.

Nel passare in rassegna le posizioni di chi le sostiene, è possibile notare un atteggiamento umanamente comprensibile: la generazione di, potremmo considerare, problemi di parzialità. Spesso si vede che i rispettivi ricercatori, aderendo esplicitamente o implicitamente (forse *a priori*) a una data posizione, amplificano acriticamente i fattori favorevoli, ignorando o minimizzando la rilevanza di quegli altri che possono essere contraddittori o conflittuali con le proprie idee. Inoltre, finiscono per ignorare spiegazioni alternative che, in molti casi, possono fornire elementi che consentono la costruzione di un'ipotesi più ampia e univoca, integrando le prove comprovate di ciascuna posizione.

Questo lavoro si propone di ricreare, con la massima obiettività possibile, le principali tesi in vigore sull'origine degli scacchi, evidenziandone i punti deboli e i punti di forza. Piuttosto che ascriverle a una specifica posizione, senza preconcetti, ciascuna di esse verrà analizzata prendendo gli elementi fattibili e

scartando l'improbabile, con lo scopo di stabilire un inventario condiviso. Ci basiamo su un presupposto implicito: l'ultima parola sulla questione non è ancora detta, quindi si riconosce che c'è un vasto percorso da esplorare in questa ricerca della verità.

Forse potremmo immaginare che non sapremo mai con certezza (a meno che non venga inventato il viaggio nel tempo) quale sia stato quel momento magico in cui il gioco è apparso sulla Terra. In ogni caso, nella ricchezza della diversità delle ipotesi sollevate, notiamo un fatto incontrovertibile: gli scacchi sono un oggetto di studio di massimo interesse, e siamo ben lungi dall'essere indifferenti.

Un proto-scacchi indiano entra a Baghdad nel VI secolo d.C.³

Partiamo da un primo punto di accordo: nell'evoluzione della conoscenza, la prima indubbia pietra miliare si ha con l'ingresso a Baghdad, nel VI secolo, di un proto-scacchi proveniente da un regno indiano.⁴ Da quel momento, la sequenza progressiva della diffusione del gioco è stata determinata, con sufficiente precisione, attraverso un processo di metamorfosi che lo ha portato all'identità attuale.

Quando i musulmani, poco più tardi, nel secondo quarto del VII secolo, conquistarono i territori dell'Impero **sasanide**, presero il gioco per sé e, con lievi modifiche — in particolare per garantire che il disegno dei pezzi non presentasse immagini che contraddicessero il divieto del *Corano* — saranno principalmente (ma non esclusivamente) responsabili della sua introduzione in Europa nel Medioevo.

Perché è in Europa che, dopo un processo di incorporazione, trasformazione e sistematizzazione, il gioco muterà nella sua forma moderna e definitiva; in particolare grazie al contributo della Scuola Valenciana che introduce i movimenti allargati dell'alfiere e della regina. Si tratta di un contributo occidentale che sostituisce l'esotico visir [a destra, un'illustrazione del XVII secolo], quando una figura femminile, per la prima volta, fa la sua comparsa nel gioco, rivoluzionandolo sia nel formato che nel contenuto.

Il vettore di ulteriore trasmissione degli scacchi dal momento in cui è entrato a Baghdad per mano di un entourage indiano può essere tracciato con assoluta chiarezza. Lo stesso accade anche se ci collochiamo nell'altra teoria predominante, quella che attribuisce una simile fonte primordiale a un modello originario della Cina. Ciò che accade è che, sotto quest'ultima ipotesi, si capisce che in ogni caso quel gioco si è espanso a est e a ovest, compresa l'India, così che il suo canale di propagazione finisce per convergere con l'asse della sequenza nota che va da quest'ultimo territorio fino alla Persia.



In entrambi i casi, ci troviamo geograficamente nel corso della via della seta, in cui non venivano trasportate solo merci, ma anche, naturalmente, persone e, con esse, elementi della cultura dei viaggiatori, compresi i loro principali passatempi. I giochi da tavolo, in quel contesto, erano utili come elementi di distrazione e avevano una caratteristica che favoriva la loro inclusione nelle carovane: a causa delle loro dimensioni, erano facilmente manipolabili.

Stabilito con precisione nel tempo (sesto secolo d.C.) e nello spazio (l'ingresso dall'India a Baghdad), resta da vedere cosa è successo *prima* con il grande gioco. Ci spostiamo oltre, nel regno delle congetture. Le certezze vengono lasciate da parte, compaiono controversie e convivono visioni diverse. Pertanto, dovremo indirizzare gli sforzi di ricerca risalendo nella cronologia, estendendo il campo di analisi a tutti i confini, per avvicinarci a una determinazione di quel mitico momento fondativo in cui sono apparsi gli scacchi.

Origine persiana degli scacchi: ipotesi scartata da elementi della sua stessa cultura

È abbastanza comprensibile che le teorie su una specifica paternità degli scacchi provengano da fonti dirette di ogni cultura, al di là dell'origine degli autori che alla fine le sostengono.⁵ In questo processo di determinazione, facciamo appello, fondamentalmente, alle cronache contenute nei racconti (spesso epici) e, quando possibile, alla datazione dei reperti fisici provenienti da scavi archeologici.

Nel caso del primato indiano, è degno di nota che le cronache più conclusive non corrispondono alla loro letteratura, ma provengono da fonti persiane. In una rottura dei soliti nazionalismi, le espressioni di quest'ultima origine riconoscono che il gioco era esotico. Nel dire che il gioco proveniva dall'India, i persiani ammettono implicitamente di non esserne stati gli inventori. Quindi gli sguardi in linea di principio dovrebbero essere diretti alla nazione vicina. Questa circostanza, basata su resoconti scritti concordanti che sono stati ammessi da tutti gli storici dell'argomento, è la ragione per cui si *avvicina* almeno alla realtà, sebbene per ragioni epistemologiche non osiamo considerare di essere in presenza di una verità assoluta.⁶

Grazie ai primi manoscritti⁷ in lingua pahlavi (persiano medio)⁸ e ad altre opere letterarie di grande influenza in Medio Oriente⁹ della fine del primo millennio, come *Le praterie d'oro* e *le miniere di gemme* di Al Masudi (896-956) e lo *Shāhnāma* (Il libro dei re) del persiano **Ferdousī** (935-1020), sappiamo che un proto-gioco degli scacchi, il gioco *chaturanga* (catur-aṅga, चतुर in sanscrito), entra a Baghdad nel VI secolo d.C. da una regione del nord-est, come parte dei preziosi doni inviati a **Xusraw I** da un Rajah indiano che desiderava ingraziarsi il potente Re dei Re, il quale era debitamente assistito dal saggio **Bozorgmehr** (Burzmihr).



Immagine di una partita a scacchi nella cultura persiana corrispondente a un manoscritto del XIV secolo | Fonte: [Iran Chamber Society](#)

Se i persiani, quindi, non possono essere considerati i genitori degli scacchi, secondo quanto rivela la loro stessa storiografia, avranno a loro volta un ruolo decisivo come agenti di diffusione. In primo luogo, se ne appropriarono sotto il nome di *čatrang* (چترنگ in medio persiano), da cui emergerà l'arabo *šatranj* (شطرنج in arabo)¹⁰, appellativo che continuerà a essere utilizzato finché, dopo aver sperimentato la rispettiva metamorfosi, diventerà "scacchi" occidentali.

Nonostante le chiare prove che i persiani ritenevano che il gioco fosse di origine indiana,¹¹ il ricercatore Nathaniel Bland, nel XIX secolo, **arrivò a sostenere** che la paternità avrebbe potuto corrispondere alla nazione a cui apparteneva.¹² Analizzando un manoscritto anonimo, che non è datato (avrebbe avuto almeno cinque secoli e consta di ... sessantaquattro pagine!), si afferma che gli scacchi furono inventati in Persia, passando poi in India e infine tornando in una forma abbreviata e "moderna". Si fa riferimento a due tipi di gioco, quello convenzionale e il cosiddetto **shatranj Kamil** o *scacchi perfetti* (in seguito noti come di *Tamerlano* o *Timur*), una versione estesa che si gioca su una scacchiera di 112 caselle e con la presenza di 56 pezzi. Il primo sarebbe quello persiano, che Bland considera l'originale; il secondo è quello che gli indiani avrebbero rimandato in seguito (presumibilmente durante il regno di Xusraw I).

Un saggio di nome Hakim¹³ è accreditato dell'invenzione di quegli *scacchi completi* e ci sono state varie proposte su come il gioco è ridotto in India, che renderanno un altro consigliere, il famoso Sissa (o Sassa, figlio di Dāhir) che, in una tradizione che è giunta con forza fino ai giorni nostri, richiederà per la sua invenzione una ricompensa in cereali. Il concetto del gioco era molto alto considerando che era: "... il

nutrimento della mente, il conforto dello spirito, il lucidatore dell'intelligenza, il sole luminoso della comprensione, ed è stato preferito dal filosofo, il suo inventore, a tutti gli altri mezzi con cui si arriva alla saggezza".

Un punto interessante è la connotazione religiosa che gli viene attribuita poiché: "...la scacchiera rappresenta i Cieli, in cui i Quadrati sono le Case Celesti e i Pezzi le Stelle".

Bland, a sostegno della sua tesi, ha sottolineato un fatto molto interessante: i nomi dei pezzi assegnati dai persiani permangono in altre culture (con lievi corruzioni linguistiche) dopo le successive fasi che hanno avuto nella loro evoluzione. Al contrario, quelli originari dell'India sono stati definitivamente dimenticati e non sussistono nemmeno nel subcontinente.¹⁴ Un altro elemento che è stato utilizzato indipendentemente per sottolineare un presunto primato persiano è di natura geografica. Si è sostenuto che quando i suoi scribi nell'antichità parlavano di un regno indù, nel contesto di confini che sono stati così mobili, forse le carovane che portavano la selvaggina dall'oriente potevano provenire da un territorio che non era l'India ma corrispondeva a una provincia dello stesso impero persiano (nel Khuzestan).

Il ricercatore spagnolo Ricardo Calvo,^{15 anni}, da parte sua, insiste sulla possibilità di un'eventuale origine iraniana, per la quale si basa su diversi argomenti, principalmente sul fatto che le prime menzioni scritte sono persiane, e non indiane, e sul fatto che non ci sono reperti archeologici di pezzi di quest'ultima, sebbene esistano corrispondenti alla Persia. Nonostante quanto detto sopra, bisogna ammettere che *il chaturanga* è un proto-scacchi che, quindi, è precedente al *čatrang*. Ed è proprio di questo che si tratta: di localizzare il gioco che, essendo parte del ciclo di diffusione culturale, è uno che sarebbe apparso nell'era precedente.

Questo approccio, così come in generale i problemi che affrontiamo, connota una domanda importante: cosa può essere considerato scacchi o comunque proto-scacchi e cosa no? A questo proposito, nel tempo sono state progettate alcune possibili interpretazioni. Senza essere esaustivi, potremmo supporre che almeno le seguenti situazioni debbano essere verificate per considerare una data partita all'interno di questa tassonomia:

1. Che si gioca su una scacchiera di 64 caselle
2. Che ci sono 32 pezzi a disposizione dei giocatori (indipendentemente dal numero di questi, possono essere 2 o 4, il che consente di considerare il *chaturanga* di quattro giocatori e il *chaturaji*)
3. I pezzi hanno diverse forme di movimento (a causa delle loro diverse gerarchie) e
4. Che uno di loro (senza specificare la sua denominazione, può essere il re o il generale) si provi a dominarlo, attaccandolo senza possibilità di fuga (e, con ciò, a finire la partita). In queste condizioni, non sarebbe un proto-scacco *Kamil* o *Tamerlano* poiché non copre le prime due condizioni.



[A sinistra: Immagine di un gioco degli scacchi di origine persiana che si è evoluto nella sua forma araba (*shatranj*) corrispondente al XII secolo esposta al Metropolitan Museum of Art di New York]

Tornando alla linea argomentativa che tenta di collocare la cultura persiana all'inizio del segmento temporale in cui si sono sviluppati gli scacchi, si può assicurare che è molto limitata poiché, oltre a non avere sufficiente forza esplicativa, non incide sulle altre potenti teorie che sono state sostenute, basate

sull'India o sulla Cina o nel contesto di un sincretismo culturale, tutte con prove empiriche molto più solide e datate molto prima di quelle proposte nel caso degli iraniani.

Ciò non impedisce alla regione persiana di costituire un punto centrale per gli scacchi nel suo processo di diffusione ed evoluzione: è una tappa intermedia, molto importante, ma non fondativa.

Ciò di cui gli iraniani possono essere particolarmente orgogliosi è il fatto che dai loro antichi domini sia emerso il nard, un gioco che è un diretto antecedente del backgammon che, per la sua concezione, ha componenti che sono molto più rappresentative della sua cultura. Riflette con grande precisione il concetto cosmogonico dualistico dello zoroastrismo, una religione che era emersa intorno al VI secolo a.C. ed era quella predominante nel paese. Zoroastro stabilì un principio divino del bene, Ormuz o Ahura Mazda, e un altro del male, incarnato da Ahriman.

Lo spazio in cui veniva praticato simboleggia la Terra sacra, i pezzi bianchi e neri del nardo rappresentano i giorni e le notti, i dadi rimandano alla rivoluzione dei pianeti (sono sette, cioè la somma delle facce opposte dei cubi), i dodici campi della scacchiera alludono ai segni zodiacali, i movimenti delle carte rimandano alla nascita e, nella loro evoluzione, rispondono alle fasi di crescita nella vita fino alla morte (data al momento della cattura); e la sua reintroduzione denota la possibilità della resurrezione.

D'altro canto, dal punto di vista politico e storico, questo antico gioco persiano è associato, fin dalla sua stessa denominazione, *nardshir*, ad Ardashir, fondatore della dinastia sasanide, fatto che avvenne nel III secolo d.C.

Si è ipotizzato che, avendo introdotto *il chaturanga* dall'India nella modalità di gioco a quattro giocatori, in ogni caso i persiani lo avrebbero immediatamente semplificato a due giocatori, per riflettere adeguatamente una forte lotta dilemmatica.

Gli scacchi provenienti dall'India, dunque, nel loro carattere di immagine — di guerra che di conseguenza rimanda a piani terreni — non sarebbero stati il miglior interprete dei valori metafisici prevalenti nella società persiana durante tanti secoli di splendore, quei valori che il nardo rappresentava più compiutamente.



Appunti

1. Fonte: Teoria dell'educazione nelle "Leggi" di Platone, di R. G. Bury, Revue des Études Grecques, Vol. 50, N° 236, 1937, su http://www.persee.fr/doc/reg_0035-2039_1937_num_50_236_2825.
2. Fonte: <https://libraryofbabel.info/Borges/Borges-SelectedPoems.pdf>.
3. Gli scacchi, come li conosciamo oggi, sono un prodotto evolutivo. Quando ci riferiamo ai tempi pionieristici, la cosa più corretta è dire che in ogni caso siamo in presenza di un prototipo di scacchi o proto-scacchi. Tali sono i casi di chaturanga o xiang-qi, tra gli altri, che saranno discussi in dettaglio nel corso di questo documento.
4. Su questo punto, i racconti coincidono quasi del tutto. Salvo il dubbio sollevato dagli italiani Gianfelice Ferlito e Alessandro Sanvito che, forse per problemi di omonimia, anziché riconoscere che questo episodio sia avvenuto durante il regno di Xusraw I (531-579), come è ampiamente accettato, danno come alternativa che ciò sarebbe avvenuto durante il mandato del nipote, Xusraw II (591-628). Fonte: Origins of Chess - Protochess, 400 BC to 400 AD, Ferlito & Sanvito, in The Pergamon Chess Monthly September 1990 Volume 55 No. 6, su <http://history.chess.free.fr/papers/Ferlito-Sanvito%201990.pdf>.
5. Sarà ad esempio un autore spagnolo (catalano) a sostenere con più forza l'idea di un'origine egizia del gioco. Gli studiosi inglesi, da parte loro, saranno i principali responsabili dello sviluppo della tesi su una genesi indiana.
6. Quando si procede a consultare i lavori dei vari specialisti che si occupano dell'origine degli scacchi, è consuetudine notare che una questione, anche quella che sembra più evidente, può essere oggetto di uno sguardo alternativo. Per questo motivo, cercheremo, nel corso di questo lavoro, di non parlare di verità assolute o unanimi, seguendo la linea dell'epistemologo tedesco Karl Popper, per il quale ogni teoria può essere considerata solo come momentaneamente corroborata, ma non reputata di verità assoluta in quanto può sempre essere confutata dall'apparizione di un controesempio.
7. Diversi autori hanno affrontato la questione, tra cui l'iraniano Touraj Daryaee. È considerato il più antico manoscritto persiano in cui si parla del gioco, Vizārišn ī catrang ud nihišn ī nēvardašēr (La spiegazione degli scacchi e l'invenzione del backgammon). La sua data non è stata determinata con precisione, anche se non sarebbe successiva al S. IX (vedi testo su <http://www.rahamasha.net/uploads/2/3/2/8/2328777/vc.pdf>). Anche della cultura persiana, e sempre con qualche indeterminatezza circa il momento della rispettiva stesura, si hanno riferimenti anche in Xusrō ud Rēdag (Il paggio di Xusraw), Kārnāmag ī Ardaxšīr ī Pābagān (Il libro dei vagabondaggi di Ardashir figlio di Babag) e Ēvēnnāmag (Libro delle buone maniere). In tutti questi testi è riconosciuta la paternità indiana del gioco, su <http://www.sasanika.org/wp-content/uploads/Backgammon-2.pdf>.
8. Fu lingua ufficiale durante la dinastia sasanide (III-VII secolo d.C.) e nella liturgia dello zoroastrismo che estese la sua influenza anche nei secoli successivi, tanto che i manoscritti in tale lingua corrispondono approssimativamente a quel periodo temporale.
9. In questo caso, e in tutto questo documento, quando parliamo di Oriente, non possiamo non sottolineare che questa caratterizzazione dipende da uno specifico punto di vista geografico da cui si realizza lo sguardo (quello di un mondo che si assume come occidentale). Ciò, che vale in linea di principio per sottolineare una collocazione spaziale (che certamente non tiene conto della rotondità del pianeta), ha implicazioni ancora più rilevanti in altri sensi, poiché implica una prospettiva intellettuale, filosofica e persino metafisica che, per definizione, è lontana dalla cultura che allora dovrebbe essere definita come orientale.
10. Queste denominazioni successive (rispettivamente anche chatrang e shatranj), secondo analisi filologiche e lessicografiche, sono apparse da adattamenti fonetici nel mondo persiano e arabo, dal nome del gioco che hanno ricevuto dall'India: chaturanga.
11. Anche Brunet e Bellet si sono lasciati andare all'ipotesi che il gioco possa essere arrivato in Persia dall'Impero bizantino e non dall'India. La cosa logica sarebbe il contrario, come sottolinea l'inglese Duncan Forbes commentando che Xusraw II, nipote dell'omonimo re, quando fu deposto dal trono si rifugiò alla corte dell'imperatore Maurizio con i suoi lembi a Costantinopoli. La verità è che entrambe le culture erano strettamente intrecciate.
12. È possibile accedere al suo lavoro su <https://archive.org/details/jstor-25228633>.
13. Va notato che nella religione musulmana, uno dei nomi di Allah è proprio Al-Ḥakīm (الحکیم), ovvero "Il Più Saggio, Il Più Giusto".
14. Fa eccezione il caso della denominazione della torre: rat'h / rot'h in sanscrito, espressione in qualche modo imparentata con rook dell'inglese che deriva sicuramente dal rochus del latino.
15. Fonte: Sulle origini degli scacchi – Alcuni fatti su cui riflettere, Ricardo Calvo, Madrid, 1996, su http://www.cais-soas.com/CAIS/Sport/chess_calvo.htm.

Post scriptum dell'autore

È molto probabile che il lettore "ali4110m" abbia ragione nel senso che gli scacchi poterono entrare in Persia dalla città di Ctesifonte e non da Baghdad come è sempre stato assicurato nelle fonti occidentali basate sulla traduzione del grande testo di Ferdowsi. Per favore, se hai riferimenti più specifici sulla questione ti chiedo di farli sapere perché aiuteranno a chiarire la questione. Al contrario, non si potrebbe concludere che gli scacchi fossero giocati in Persia nel terzo secolo poiché in realtà entrarono nel territorio tre secoli dopo, come deriva dagli stessi scritti iranici e arabi (abbiamo consultato diverse fonti tra cui il *Vizārišn ī catrang ud nihišn ī nēvardašēr* in una traduzione inglese). Queste questioni sono sempre soggette a revisione se emergono nuove prove. Inoltre, già in un terreno meno oggettivo, quando si dice che il *nardo* è un rappresentante migliore della cultura persiana rispetto al *catrang*, ciò perché riflette più perfettamente l'idea di dualità dello zoroastrismo mentre il proto-scacchi è piuttosto visto come un riflesso di un'azione corale in cui è rappresentata una battaglia. (Questo concetto è discusso anche più avanti nel documento.) Da parte sua, che il *nardo* sia interpretato come un rappresentante migliore della cultura persiana rispetto agli scacchi non significa che questi ultimi non possano esserlo altrettanto: c'è un'idea di preminenza e non di esclusione. Inoltre, il grande valore metaforico del nostro gioco, facilitato dalla sua maggiore evoluzione e dalla sua riappropriazione simbolica, farà sì che rifletta meglio di qualsiasi altro passatempo, in ogni luogo e tempo, le sfide dell'umanità. Spero che questa idea diventi chiara quando il testo potrà essere letto esaurientemente.

Cordiali saluti,
Sergio Negri

Parte 2: Origine indiana degli scacchi

di Sergio Ernesto Negri

Il paradigma predominante

Tradizionalmente la paternità degli scacchi è attribuita a una fonte esclusiva e la teoria predominante postula un'origine indiana. Tuttavia, stranamente, ci sono prove documentali esotiche della cultura indiana esplorate principalmente da storici europei, in particolare britannici. [1] Al contrario, l'ipotesi di un'origine cinese non è stata adeguatamente esplorata, forse a causa del fatto che l'India è stata per lungo tempo una colonia inglese, mentre la Cina è rimasta chiusa allo scrutinio straniero. [2] Sebbene, con l'evoluzione del mondo, la tesi cinese necessiterà di ulteriori sviluppi e l'India rimane la storia di origine prevalente. Diamo un'occhiata più da vicino al perché ciò sia così.

In ordine, si vedono due concetti chiave: *chaturanga* è usato per riferirsi al proto-scacco indiano *per eccellenza*, e *ashtāpada* che, pur essendo applicabile anche alle sue proprietà di intrattenimento, [3] è più ampiamente usato per alludere a una scacchiera di 64 caselle disposte in una griglia otto per otto comune a vari giochi. Nella letteratura indiana ancestrale, rivista in sanscrito, troviamo allusioni a entrambi i termini in quanto possono offrirvi importanti indizi sull'età di queste pratiche ludiche. Analizzando il *Rigveda* (*Rgveda*), il più antico di tutti i testi della cultura indù, del secondo millennio a.C., si osserva che uno dei suoi Inni (X - 34) è dedicato al giocatore di dadi, chiara prova della rilevanza della sua pratica in quei tempi. La menzione non è esattamente indulgente poiché viene loro attribuito un valore così potente e inquietante da esercitare un'influenza demoniaca sul giocatore.



Fernando Tola, il traduttore argentino dell'opera, comprende che nel testo " *i dadi vengono elogiati, il loro potere viene esaltato e infine vengono supplicati di liberare le vittime che li hanno stregati* ".

Una parte significativa dell'inno sopra menzionato si verifica quando al suonatore viene chiesto di fare quanto segue:

Non giocare ai dadi: no, / coltiva il tuo campo di grano. / Goditi il guadagno, / e considera quella ricchezza sufficiente. / Lì c'è il tuo bestiame, / lì tua moglie...

E la canzone si conclude interrogando i dadi in questo modo:

Rendimi tuo amico: mostraci un po' di pietà. / Non assalirci con la tua terrificante ferocia. / Placata sia la tua malignità e la tua rabbia, / e lascia che i dadi marroni catturino qualche altro prigioniero. [4]

Questi pericoli potrebbero in qualche modo estendersi alle precedenti versioni indiane degli scacchi se i dadi fossero considerati parte della loro pratica, almeno per un periodo di tempo piuttosto prolungato, [5] come sappiamo dal grande storico britannico Harold Murray. Se il loro uso potesse incoraggiare comportamenti irrazionali, e quindi essere ripugnante per le religioni che hanno successivamente dominato il subcontinente (Induismo e Buddismo), il gioco potrebbe anche essere condannato in quanto in molti casi associato alle scommesse. [6] Questo tipo di interpellanze continuerà in futuro, anche nei mondi musulmano, ebraico e cristiano, fino al Medioevo, quando gli scacchi saranno persino, a volte, soggetti a proibizione.

In *chaturanga* e *chaturaji*, entrambi proto-scacchi indiani, c'è la stessa radice etimologica: *chatur* che significa "quattro", un numero che nella cultura indù ha un grande valore simbolico. Quattro sono le caste in cui è divisa la società indiana (anche oggi!); quattro sono i volti che ha il dio Brahma (per poter vedere la sua bellissima sposa da ogni lato); quattro sono le sue mani (una delle quali regge il *Rig Veda*); quattro sono i *Veda* originari; quattro sono le fasi della vita. E quattro è il numero delle forze (*anga*) che hanno partecipato alla battaglia all'interno della scacchiera come immagine simmetrica di altri combattimenti di contenuto reale. [7]



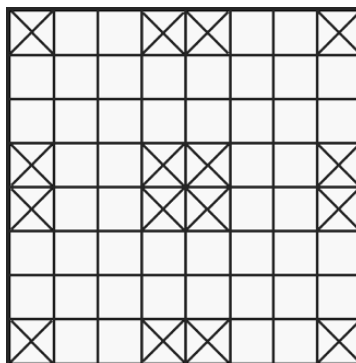
Il filologo macedone Pavle Bidev sottolinea che il numero quattro acquisisce anche un valore speciale attraverso la sua associazione con gli elementi naturali, ognuno dei quali si collega ai pezzi degli scacchi: Acqua, al cavallo; Terra, al carro; Fuoco, al visir; Aria, all'elefante. Il re, da parte sua, è rappresentato da un quinto, che corrisponde all'Etere. È interessante notare che questi cinque concetti corrispondono perfettamente a quelli riconosciuti sia nell'Induismo che nel Buddismo.

Oltre ai rispettivi re (*rajā*), nella modalità a quattro giocatori compaiono pedoni, cavalli, elefanti e carri (o navi). [8] Nella modalità a due giocatori, invece, compare anche il consigliere del re. In entrambi i casi, sono coinvolti nei giochi 32 pezzi. [9] I rivali potevano essere quattro o due [10] poiché, in ultima analisi, quando cadeva uno degli eserciti, la forza caduta si univa a un'altra.

Per quanto riguarda i dadi, così potenti secondo il *Rigveda*, servivano come ausilio al *chaturanga* o al *chaturaji* e in alternativa potevano costituire il classico intrattenimento se lanciati su superfici piane o su una tavola come l'*ashtāpada*.

Sessantaquattro era un numero molto importante sia per gli indù che per i buddisti. I templi di entrambe le credenze dovevano dissolvere i confini tra l'uomo e il divino; erano concepiti come una miniatura del cosmo. Il sacerdote-architetto realizzò il suo piano come una griglia, composta da quadrati equilateri e triangoli equilateri disposti a forma di rete, che rappresentava un *mandala* (un modello o mappa del cosmo) che aveva sessantaquattro figure (per i templi) e ottantuno (per le case). È il *vastu purusha mandala*, spazio che simboleggia l'esistenza e l'azione dei poteri divini. Lì, i Deva combattono contro gli Asura (angeli contro demoni). E al centro giace il Dio creatore: Brahma.

In queste condizioni, la tavola deve essere vista non come una mera rappresentazione spaziale o un luogo in cui si realizza un'attività umana, ma, più ampiamente, come un cosmogramma, essendo sia una rappresentazione e attualizzazione del potere divino sia un percorso verso l'illuminazione. [11]



Disegno dell'*ashtāpada* su cui si giocavano vari tipi di giochi con i dadi.
Non si conosce il motivo delle caselle contrassegnate. | Fonte: Jean-Louis Cazaux, history.chess.free.fr

Vinaya Piṭaka (*Canestro della disciplina*) è un testo del IV-III secolo a.C. e fa parte dei *Dialoghi del Buddha* . Sebbene non sia considerato un libro sacro (il buddhismo non ne ha), acquisisce una grande rilevanza poiché stabilisce le regole di condotta che devono essere rispettate. In quest'ordine, i monaci (samana e brahmana) sono tenuti a concentrarsi sulle pratiche morali e, quindi, ad astenersi dal giocare, poiché il loro uso indebolisce la vigilanza. È chiaro che la raccomandazione indica i passatempi nell'*ashtāpada* o *daśapada* che si estende all'azione di lanciare i dadi su di essi. [12] Il ricercatore tedesco Andreas Bock-Raming sottolinea che una menzione nello stesso senso è inclusa in un altro testo buddhista dell'epoca: *Brahmajālasutta* . [13]

D'altro canto, nel *Sūtrakṛtāṅga* , che è approssimativamente dello stesso periodo dei precedenti, considerato uno dei primi scritti appartenenti al giainismo (una religione non teistica nata in India nel VI secolo a.C.), la loro pratica è anch'essa scoraggiata; in particolare: " *Non dovrebbe imparare a suonare l'ashtāpada* , non dovrebbe dire nulla di proibito dalla Legge; un uomo saggio dovrebbe astenersi da lotte e liti " . [14]

Nel *Mahābhāṣya* , grammatica del II secolo a.C. dovuta a Patañjali, viene analizzato il termine *ayanayan* ("muovere *ayanaya* "), che due secoli prima era stato presentato da Pāṇini nella sua influente prima opera del genere: *Aṣṭādhyāyī* . Con tale espressione si allude ai movimenti di alcuni pezzi su una scacchiera, per cui si interpreta che si tratti di un primo riferimento indiano a un gioco da tavolo differenziato dallo spazio su cui si disputava, che potrebbe ben essere antecedente agli scacchi, secondo gli studi del tedesco Paul Thieme, esperto di cultura indiana. [15] Tuttavia, è molto probabile che il gioco in questione sia il *pachisi* o il *chaupar* , come supposto dal professore indiano Madhukar Anant Mehendale. [16]

Il *Mahābhārata* , il grande poema epico indiano risalente almeno al terzo secolo a.C. [17] è attribuito a Vyasa e riflette la guerra tra due famiglie imparentate (i Kaurava e i Pāṇḍava).



Illustrazione manoscritta della battaglia di Kurukshetra

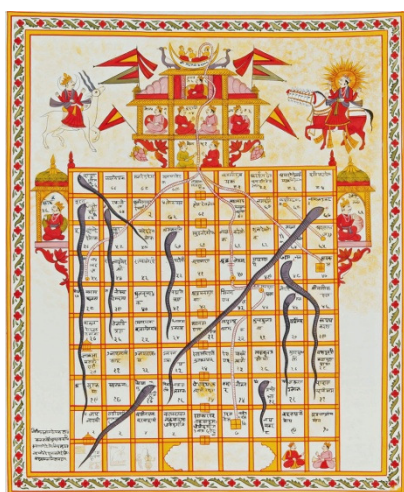
Nel suo corso, il tema del gioco acquisisce centralità mentre il lancio dei dadi decide questioni centrali. Così, Yudhishtira, figlio del dio Dharma, che aveva diritti ereditari al trono reale, perderà tutto, compresi i suoi fratelli e sua moglie, e sarà portato in esilio per dodici anni. [18]

Esiste una traduzione unica in spagnolo di questa opera molto estesa che si deve all'autore argentino Hugo Labaté, che indica un singolo momento che potrebbe essere collegato, nel *Virata Parva* , Volume 4, Sezione 1, dove Yudhishtira appare di ritorno dall'esilio dopo aver presumibilmente imparato nel frattempo " *la scienza dei dadi* ". In questo contesto viene presentato di fronte a un re e vi si fa il seguente riferimento:

Yudhishtira rispose: "Voi figli della razza Kuru, voi tori tra gli uomini, ascoltate cosa farò quando comparirò davanti al re Virata. Presentandomi come un Brahmana, di nome Kanka, esperto nei dadi e amante del gioco, diventerò un cortigiano di quel re dall'anima magnanima. E muovendo su scacchiere bellissime pedine fatte di avorio, di tonalità blu e gialla e rossa e bianca, con lanci di dadi neri e rossi, intratterrò il re con i suoi cortigiani e amici . [19]

Il traduttore aggiunge:

È probabilmente un riferimento al chaturaji, un gioco da tavolo giocato con pezzi di quattro colori, uno per ogni giocatore: avorio bianco (dāntān phalair), oro giallo, pietra verde (vaiēūryān) e pietra rossa (jyotī rasaiū) e lancio di dadi neri e rossi (kṛyāīākāā e lohīākāā). La traduzione dovrebbe essere: "pedine mobili di avorio, oro, pietra verde e pietra rossa, lancio di dadi rossi e neri". A differenza degli scacchi, in questo gioco arriva la fortuna".



Cioè, sebbene nel *Mahābhārata* non venga menzionato il *chaturanga* , esso si riferisce a un altro gioco da tavolo in cui potremmo registrare movimenti di pezzi più complessi rispetto al semplice lancio di dadi. Forse, invece del *chaturaji* suggerito, si tratta piuttosto del *gyan chauper* (nella foto), un gioco indiano molto antico che è stato successivamente diffuso in tutto il mondo con il nome di *serpenti e scale* . Nel brano citato c'è un ulteriore elemento: potrebbe trattarsi di una versione per quattro giocatori, poiché questo è il numero di colori delle diverse *pedine* coinvolte. [20]

Allo stesso modo nel *Rāmāyaṇa* , l'altro testo epico indiano, in questo caso attribuito a Vālmīki, cioè di circa III secolo a.C., considerata la regolarità delle strade e delle case della città sacra di Ayodhya (nel

segmento 1.5.16), è descritto come variopinto, loda la bellezza delle sue donne e menziona gli edifici sontuosi di una città che " è disposta come una scacchiera ". Il termine che viene usato esattamente è quello di *astapadakaram* , [21] cioè quello dell'*ashtāpada* , che può essere considerato come superficie quadrata [22] come in questa citazione o, anche, come un gioco da tavolo, in entrambi i casi strettamente legato al futuro *chaturanga* . [23] Anche menzionato più volte in questo influente racconto è l'esercito, specificamente che era composto da " quattro *angas* ". L'unico campione mondiale di scacchi dell'India, Viswanathan Anand, confessa che sua nonna, alla tenera età di sei anni, alludendo a questo testo, raccontò una storia secondo cui il re demone Ravana inventò gli scacchi per intrattenere sua moglie Mandodari. [24] Bisognerebbe anche rivedere l' *Arthasāstra* , scritto nel III secolo a.C. (in alternativa è collocato tra il II e il IV secolo d.C.) da Chanakia Pandit, un primo ministro dell'Impero Mauria. In quel testo, secondo alcuni approcci, si parlava di un gioco da tavolo che potrebbe essere antecedente al *chaturanga* . Trattandosi di un trattato sull'arte di governare, sulla politica economica e sulla strategia militare, di fatto è il primo testo indiano in cui si studia l'arte della guerra; i quattro *angas* del gioco in questione sono ripetutamente menzionati.

Vediamo chiaramente che, nei testi indiani più rilevanti di questo primo periodo, si fanno riferimenti concreti al gioco dei dadi e altri alludono all'*ashtāpada* considerato preferibilmente come una scacchiera, ma non si dice nulla del *chaturanga* , le cui impronte dovranno quindi essere trovate in periodi corrispondenti all'era corrente.

Fonti dell'era attuale

La prima menzione del proto-scacchi si trova nell'*Harṣacarita* (*Le gesta di Harsha*), [25] testo di Bāṇabhaṭṭa (Bāṇa), poeta e scrittore di corte con capitale a Kanyākubja (Kannauj). Si tratta di una biografia dell'imperatore buddhista di quel nome che governò le destinazioni di un regno settentrionale dell'India nella prima metà del VII secolo. Sarebbe opportuno ricordare che, secondo i resoconti persiani , fu da quella capitale di un regno indiano che il gioco giunse a Baghdad al tempo di Xusraw I.

Da un lato, quando si parla del saggio Durvāsas, un essere per natura eccessivamente adirato perché era "*fratello della Luna* ", descrivendo una delle sue irritazioni classiche, chiarisce che "... *corrugò la fronte e oscurò la sua fronte a scacchiera, come la presenza del dio della morte ...*".

Si traccia un parallelo tra le linee della scacchiera e i solchi sul volto del personaggio, con un'espressione sanscrita in cui compaiono la scacchiera (*aṣṭāpadam*) e il gioco (*caturaṅgaphalakam*), intimamente legati per la prima volta. Più avanti, parlando delle virtù di Harṣa, si sottolinea che:

Sotto questo monarca si trovano solo i panni indossati dai devoti in meditazione, e non documenti falsi; le figure regali degli scultori e non le volgari dispute con i re; solo le api litigano per riscuotere i tributi; gli unici piedi mai tagliati sono quelli in metro; [26] solo la scacchiera insegna le posizioni dei quattro membri ...

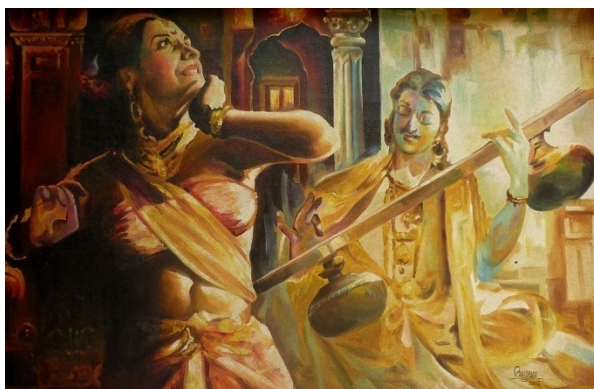
Si tratta di un riferimento agli *angas* che prendono parte alle battaglie del gioco, per i quali viene utilizzato il termine *caturaṅga* .

Kādambari , [27] un'altra opera di Bāṇabhaṭṭa, include il seguente riferimento quando traccia il profilo panegirico di un re chiamato Çūdraka:

Mentre lui, avendo sottomesso la terra, era il guardiano del mondo, l'unica mescolanza di colori era nella pittura; l'unica tirata di capelli nelle carezze; le uniche rigide catene nelle leggi della poesia; l'unica preoccupazione riguardava la legge morale; l'unico inganno era nei sogni; le uniche verghe d'oro erano negli ombrelli. Solo le bandiere tremavano; solo le canzoni mostravano variazioni; solo gli elefanti erano rampanti; solo gli archi avevano corde recise; solo le finestre a graticcio avevano una rete intrappolante; solo le dispute degli amanti causavano l'invio di messaggeri; solo i dadi e gli scacchi lasciavano caselle vuote; e i suoi sudditi non avevano case deserte. Anche sotto di lui c'era solo paura dell'aldilà ...

L'espressione che allude ancora alla scacchiera o a un gioco che non è necessariamente il *chaturanga* , è in sanscrito *astapadaparicayacaturabhiḥ* . Trattandosi di un romanzo romantico, si potrebbe pensare che, seguendo l'ordine dell'enumerazione precedente, la menzionata disputa degli amanti potrebbe essere associata alla situazione in cui è effettivamente possibile che i dadi e i pezzi del gioco lascino vuote le caselle della scacchiera — un'immagine che potrebbe essere poetica (almeno per gli amanti degli scacchi). Nel *Vāsavadattā* [28] di Subandhu, un romanzo scritto tra il quarto e il quinto secolo (anche se altri lo collocano nel settimo), è incluso questo passaggio:

La (stagione delle piogge) e persino il (destino della pioggia), giocavano, come con pezzi degli scacchi colorati di lacca, con rane gialle e verdi che saltavano nei recinti dei campi irrigati.



Pittura a olio Vasavadhata | Rajasekharan Parameswaran [CC BY-SA 3.0](#), tramite Wikimedia Commons

I pezzi appaiono con un insolito tono giallo e verde, tipico dell'animale in questione. Murray sottolinea nel punto l'uso delle parole: *mayadyūtaṛ*, che potrebbe essere traducibile con pezzi di qualche proto-scacco e *koṣṭhikā* che equivarrebbe all'esistenza di una scacchiera bicolore. Tuttavia, in alcune traduzioni, si ritiene che al posto dei pezzi ci siano dei dadi. Per il filologo britannico Frederick W. Thomas i colori delle rane sono associati a quelli che caratterizzano i pezzi (degli scacchi o forse del backgammon); e il loro salto è rappresentativo del loro movimento su una scacchiera le cui caselle, a loro giudizio, sono nere. [29]

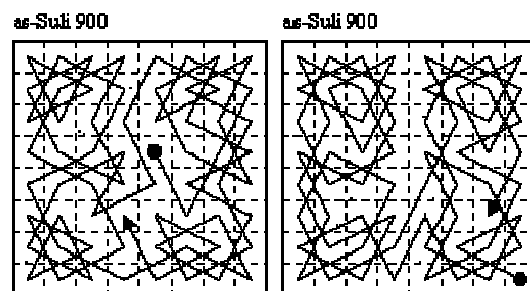
Poiché vi sono prove che il gioco sia entrato a Baghdad nel VI secolo, questi riferimenti dalla letteratura indiana appartenenti all'era corrente dovrebbero essere considerati tardivi poiché i primi specifici, quelli di Bāṇa, sono del VII secolo. Complicando la cronologia, Murray afferma che sarà necessario guardare fino al IX secolo per ottenere in modo più conclusivo, riferimenti specifici al gioco nelle fonti letterarie del paese, nella prosa e nella poesia della regione settentrionale del Kashmir.

Il Kashmir

Il primo riferimento è quello di *Haravijaya* (*La vittoria di Shiva*) [30] di Ratnākara, poema epico in cui viene menzionata la scacchiera (*an-asṭāpadam*), ma non il gioco, sebbene vi si alluda. Viene presentato Shiva, con il suo assistente Attahasa che, grazie alle sue abilità in tattica e strategia, poteva respingere le forze dei suoi nemici nonostante fossero composte dai quattro *angas* : *patti* (fanteria), *ashwa* (cavalleria), *rat-ha* (carri) e *dvipa* (elefanti).

Si può anche fare appello al *Kāvyālaṅkāraḥ* del poeta Rudrata (875 d.C.), in cui vengono menzionati i movimenti dei pezzi: carri; cavalli ed elefanti, come è

particolarmente studiato nell'opera del professore indiano C. Rajendran. [31] Il *Kāvyālaṅkāraḥ* risponde a una domanda che alla fine diventerà un classico, se fosse possibile visitare tutte le caselle della scacchiera senza atterrare due volte sulla stessa casella con un pezzo del gioco. Fornisce soluzioni per il caso della torre (*rat-ha*), dell'elefante (*gaja*) e del cavallo (*turaga*). Nel caso del cavallo, è un notevole antecedente di un [problema di "tour del cavaliere"](#) che anni dopo avrebbe ispirato così tanti matematici, tra cui lo svizzero Leonhard Euler nel diciottesimo secolo. [32]



Tre secoli dopo...

Se, fino a questo momento, la letteratura indiana — sia essa epica o romanzata — parla della scacchiera in cui si pratica una specie di proto-scacchi (sempre senza troppi dettagli), bisognerà attendere il XII secolo per trovare menzioni più esplicite. Ciò avverrà nel *Mānasollāsa* (*Il rinfrescatore della mente*), detto anche *Abhilaṣītārtha Cintāmaṇi* (*La pietra magica che esaudisce i desideri*), un'enciclopedia prodotta nella porzione occidentale e meridionale del territorio che viene attribuita a Someśvara III, un re della dinastia Chalukya. In questo libro sono indicati diversi giochi, tra cui alcune varianti del *nardo*, e si parla specificamente delle versioni a due e a quattro mani del *chaturanga* .

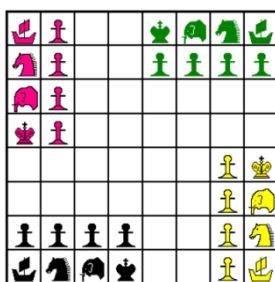
Quest'opera è molto completa dal punto di vista tecnico; nei suoi vari capitoli si parla della posizione iniziale dei pezzi sulla scacchiera e di tre disposizioni alternative preimpostate per iniziare la partita (simili al *ta'biyat* dello *shatranj*), della forma di movimento dei pezzi degli scacchi. Si prefigura la possibilità di una sorta di promozione del pedone e di alcune possibilità di stallo e scacco matto al re.

Si potrebbe sostenere che il manoscritto sia la traduzione di un testo arabo sugli scacchi, gioco allora molto diffuso in quella cultura. Tuttavia, questa possibilità viene scartata da Bock-Raming che lo interpretano come un autentico testo indiano. [33] Nella variante degli scacchi a quattro giocatori, ovviamente, la figura del ministro scompare, e i re in questo caso possono essere catturati; inoltre, il dado non viene utilizzato e i colori sono solo due: rosso e bianco.

Dello stesso periodo, sebbene ora ritornato nel nord del paese, forse la culla degli scacchi, abbiamo il *Rājataranginī* (Il fiume dei re), opera del bramino Kalhaṇa, [34] che si concentra sull'eredità dei re della dinastia del Kashmir, che include questo frammento:

Il re, sebbene avesse preso due re (Lothana e Vighraharāja), era impotente e perplesso riguardo all'attacco al rimanente, proprio come un giocatore di scacchi (che ha preso due re ed è perplesso riguardo al prendere il terzo). Non aveva quindi alcun piano nascosto (di gioco) da abbandonare per il suo bene (le sue figure). Tuttavia non prestò attenzione al suo antagonista che stava prendendo i suoi cavalieri, i suoi peoni e il resto .

A questo proposito, bisogna ricordare che nella versione a quattro giocatori, quando cade uno dei monarchi, le sue forze si uniscono all'esercito di un altro giocatore. Ecco perché il passaggio in questione è una chiara allusione alla versione *chaturaji* che sembrava aver guadagnato molta importanza rispetto a quanto potrebbe accadere con lo schema classico per due giocatori o *chaturanga* . Ciò potrebbe indicare un precedente: il quattro giocatori merita più attenzione per la sua novità.



Nei tempi moderni, *il Nettare* dell'autore del ventesimo secolo Prabhupada Swami, scrive:

Krishna e i suoi amici più intimi a volte giocavano per combattere o per lottare con le armi, altre volte giocavano a palla e altri ancora a scacchi .

L'idea che Kṛṣṇa (Krishna), una delle principali divinità dell'Induismo (e avatar del grande Vishnu), pratici gli scacchi è del tutto suggestiva e significativa, e in qualche modo si collega alla tradizione indiana.

Se, come abbiamo visto, le storie indiane sono piuttosto poco specifiche nel caso delle fonti più antiche, e molto tardive quando si tratta di espressioni più conclusive dell'esistenza e delle caratteristiche del gioco. È interessante notare che si potrebbe dire che anche i registri derivati dai reperti archeologici non sono *abbastanza antichi* .

A questo proposito, quando si fa riferimento alle statuette in terracotta rinvenute negli scavi nelle zone di Mohenjo-Daro e Lothal (già siti molto importanti della valle dell'Indo), [35] si dice generalmente che difficilmente corrispondono a qualche tipo di proto-scacchi. Tuttavia, il ricercatore tedesco Joaquim Petzold non lo esclude [36] e, se ha ragione, considerando che questi luoghi corrispondono a civiltà lontane, si dovrebbe credere che un gioco almeno correlato ai futuri scacchi potrebbe essere apparso nel III secolo a.C.



Immagine di oggetti rinvenuti nella valle dell'Indo esposti al Museo archeologico di Harappa, Pakistan | Foto: [BBC](#)

C'è, tuttavia, consenso sulla pertinenza di altre immagini, sempre in terracotta, rinvenute in questo caso nei pressi di Kanyâkubja, [37] cioè nella stessa capitale del regno da cui partivano le carovane che trasportavano il *chaturanga* a Baghdad. Sebbene abbiano date diverse, corrispondono certamente all'Era Corrente, motivo per cui non è una prova che il gioco indiano non abbia necessariamente origine nell'antichità.

Inoltre, in queste analisi, sarà sempre possibile discutere se ci troviamo effettivamente in presenza di pezzi corrispondenti a un gioco da tavolo. In alternativa, e soprattutto quando si tratta di immagini molto passate, anche probabilmente può essere il caso che si tratti di amuleti, giocattoli, elementi religiosi o ornamentali. È difficile distinguere due immagini simili a pezzi degli scacchi - ad esempio, un elefante e un toro che sono stati trovati a Dalverzin-Tepe (attualmente in Uzbekistan) nel 1972, [38] e risalgono al secondo secolo - per non parlare di un pezzo di avorio risalente al sesto secolo apparso nel 2002 nel corso degli scavi di un palazzo bizantino nell'antica città di Butrinto, in Albania - una posizione che è comunque abbastanza strana dal punto di vista della presunta diffusione geografica degli scacchi.

I pezzi più antichi di cui non vi è molto dubbio che appartengano a un proto-scacchi sono chiamati *Afrasiab*, che sono apparsi in scavi effettuati nel 1977 nei pressi di Samarcanda. [39] Si tratta di sette statuette in avorio composte da due soldati (pedoni), un cavallo, un elefante (che è montato), un gatto che, poiché ha un cavaliere, si suppone sia il re, e due carri. Sarebbero del settimo e ottavo secolo, coincidenti storicamente con i tempi dell'Impero sasanide in Persia — quindi dovrebbero appartenere a *čatrang*.



Immagine di alcuni pezzi Afrasiab | Foto: history.chess.free.fr

Questa antica città, che oggi fa parte dell'Uzbekistan, ebbe il suo periodo di massimo splendore nel tardo Medioevo al tempo del guerriero turco-mongolo Tamerlano e fu sempre un luogo strategico nel collegamento tra Estremo e Medio Oriente. Pertanto, questi reperti archeologici sono compatibili con tutte le principali teorie fondative: quella indiana, per la sua vicinanza al subcontinente; quella cinese, poiché quella regione era un protettorato cinese; quella del sincretismo culturale, per essere parte della Via della Seta.

I risultati, quindi, nonostante la loro intrinseca rilevanza, non ci consentono di chiarire *quale* di queste alternative esplicative debba essere considerata più probabile.

Sviluppo recente

Nel 2006 sono stati rinvenuti altri cinque pezzi in un'area situata nel nord dell'Afghanistan, con caratteristiche simili ai precedenti. Sebbene per il momento non sia chiaro, potrebbero essere di origine del VII o VIII secolo.

Studiando l'argomento, Jean-Louis Cazaux [40] sostiene che, oltre al fatto sorprendente che non vi siano elementi archeologici molto antichi nei territori dell'India, lo stesso accade nel caso della Cina. Per quanto riguarda il suo proto-scacchi, lo *xiang-qi* (象棋), di cui si parlerà più approfonditamente in un articolo successivo, i primi pezzi scoperti risalirebbero solo al X secolo; sono stati infatti scoperti molto di recente, nel 2011. [41] Il ricercatore francese non perde la speranza che in futuro ulteriori scoperte di questo tipo possano far luce sulla questione. Ciò potrebbe anzi diventare cruciale nel corso delle ricerche sull'argomento. [42]

Di fronte alla scarsità di prove precoci nella loro stessa cultura, i sostenitori di una paternità indiana del gioco degli scacchi devono ricercare altre fonti primordiali. La prima di queste, per quanto riguarda gli scritti, corrisponde a manoscritti che l'americano Christopher Brunner [43] colloca non più tardi del IX

secolo, il *Wizārišn ī Čatrang ud Nihišn ī Nēw-Ardaxšīr* (o *Čatrang-nāmag*), dove si trova un resoconto preciso dell'ingresso a Baghdad nel VI secolo di una partita proveniente dall'India:

Si racconta che, durante il regno di Xusraw dell'Anima Immortale, una partita a scacchi (16 pedine di smeraldo e 16 pedine di rubino rosso) fu inviata da Dēwīšarm, grande sovrano degli indiani, per mettere alla prova l'intelligenza e la saggezza degli iraniani...

In questo contesto, il lettore è invitato a scoprire la logica del gioco, dato al sovrano del paese quattro giorni per risolvere la sfida, non solo per esentare dal pagamento di tributi ai visitatori ma anche per motivi di orgoglio nazionale. In questo scenario, il saggio Bozorgmehr risolverà l'enigma e, allo stesso tempo, inventerà il *nardo*. Quando verrà portato alla corte vicina, saranno i persiani a ricevere il gioco dall'India.

Si può vedere una classica storia di evidente pregiudizio nazionalista. Sebbene lasci la cultura dell'impero in una posizione migliore con la sua capitale a Baghdad, allo stesso tempo implica un riconoscimento che sarà definitivo: i proto-scacchi non sono un prodotto proprio, ma un'eredità indiana. È possibile apprezzarlo nella storia in un'altra circostanza rilevante: era una partita nella versione a due giocatori, vale a dire che saremmo stati in presenza del *chaturanga*, anche se non viene dato alcun nome.

Abbiamo già visto che il *nardo* è una pratica la cui cosmologia è legata al destino nel quadro dello zoroastrismo prevalente nel paese. Quanto al gioco che proviene dall'India, si caratterizza per la sua dimensione terrena, essendo considerato come un'allegoria di una battaglia. Di conseguenza, in questo antico testo, viene presentata la tensione dialettica che esiste tra destino e libero arbitrio. Si potrebbe dire che, mentre nel *nardo*, in particolare a causa dell'influenza dei dadi, esiste una dimensione superiore, assimilabile quindi alla destinazione, mentre negli scacchi, in cui le strategie dei giocatori sono decisive, è la libertà a prevalere.

Il testo sopra riportato appartiene al genere del *Libro delle buone maniere* o *Ēwēn nāmag*, [44] che parla dei modi di comportarsi: le abilità, i costumi, le arti e le scienze. Includendo i proto-scacchi, la loro rilevanza è riconosciuta per il bene dell'istruzione dei principi a cui questi scritti sono solitamente dedicati. In quel contesto, un altro della serie, il *Qābus-Nāma*, che risale all'undicesimo secolo, raccomandava: " *Non giocare mai con ubriaconi, uomini disperati e persone litigiose perché porta a una rissa* ". [45]

Gli scacchi non erano solo parte dell'educazione alla corte persiana, ma lo saranno anche nel caso dei califfati musulmani e nell'Europa cristiana, così che in tutte le geografie il gioco sarà prominente nella formazione dei membri della classe dirigente. Così, sultani, emiri, re, principi, cavalieri lo praticheranno. Il gioco, quindi, si evolve: originariamente uno strumento ludico che rifletteva le azioni di una battaglia, ora è parte della formazione educativa. E, facendo un passo avanti, diventerà uno strumento per gli incontri romantici, essendo incluso in questa nuova qualità dai trovatori che si vantavano di giocare e lo usavano nelle loro canzoni.

Tornando ancora una volta a quanto accaduto nel mondo persiano, vi sono altri manoscritti eccezionali che raccolgono storie corrispondenti a un'epoca non successiva al VII secolo. Da un lato abbiamo il *Kusraw ī Kawādān ud rēdak-ēw* (*Il paggio di Kusraw, figlio di Kawad*) e il *Kār-Nāmag ī Ardaxšīr ī Pābagān* (*Il libro delle gesta di Ardaxšīr, figlio di Pābag*), [46] in cui si sottolinea che le virtù del sovrano includono la conoscenza del *čatrang*.

Nel primo, si dice che per accrescere la sua discendenza deve includere la memorizzazione di due testi sacri (*Avesta* e *Zand*), corsi di calligrafia, filosofia, storia e retorica, così come lo sviluppo di abilità nell'equitazione, diverse armi, formazione musicale e astrologia, e l'apprendimento di vari giochi, in particolare gli scacchi (anche il *nardo*). E nel *Kārnāmag* ... è assicurato che Ardashir:

Con l'aiuto della Provvidenza divenne più vittorioso e guerriero di tutti loro, nel polo e nell'equitazione, nel Chatrang (scacchi) (...) e in (diverse) altre arti " [47]

È chiaro che il *čatrang* era già stato imposto alla società, non solo sotto forma di passatempo ma, cosa ancora più importante, aveva acquisito una grande reputazione in ambito intellettuale e assiologico.

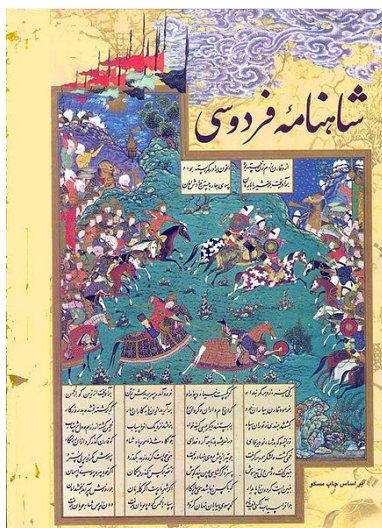
Ferdowsi e il poema epico più lungo del mondo creato da un singolo poeta

Sebbene l'Impero persiano fosse da tempo caduto sotto il dominio musulmano, alla fine del primo millennio il famoso poeta Ferdowsi, desiderando rivendicare una cultura che non potesse essere dimenticata, produsse l'ambizioso *Šhāh-nāma* (*Libro dei Re*). [48] In esso, egli incluse storie sulle glorie dell'antico Impero sasanide, con un capitolo specifico, basato sul *Vizārišn ī catrang ud nihišn ī nēvardašēr*, ' *explanati* ', sull'argomento dell'ingresso degli scacchi a Baghdad.

Data l'influenza di quest'opera, questa menzione sarà cruciale in un episodio ampiamente noto in cui il gioco è protagonista: quello del suo ingresso al tempo di Xusraw I dall'India. Il capitolo in questione è intitolato: " *Come il Rajah dell'India inviò la Partita degli Scacchi a Nushirwām* [49] " e, non lasciando dubbi sull'origine del seguito, afferma:

L'inviato del re oh Hind è venuto/ Con elefanti, con parasoli, con cavalieri/ di Sind [50] ...

Saranno offerti molti doni preziosi, tra cui, " *Una scacchiera lavorata con abile fattura* "; più avanti verrà chiarito che proveniva da Qanuj, la capitale di un regno dell'India. In questo contesto, sarà anche perfettamente chiaro che era presente un gioco per due giocatori poiché, tra i pezzi di teak e avorio menzionati, viene specificamente indicato il visir (*wazír*), un pezzo assente nella varietà a quattro giocatori.



Il racconto di Ferdowsí è ben noto: quello della sfida a Baghdad per scoprire la natura del gioco portato dagli indiani e la reciproca ulteriore sfida quando il *nardo* viene presentato alla corte vicina, con il risultato complessivo che dimostra la superiorità persiana: riceveranno tributi dal Rajah. Viene aggiunto un dettaglio rilevante, poiché si racconta che, in India, la storia dell'origine dei loro proto-scacchi sarà raccontata secondo la leggenda di Gav e Talkhand. Sono fratelli che aspiravano simultaneamente al trono reale, risultando in uno scontro armato in cui il più giovane muore. Poiché la madre incolpava il maggiore Gav, i saggi di corte cercarono di dimostrare che non era colpa del fratello, per cui rappresentarono la battaglia su una scacchiera, raffigurando le forze schierate in combattimento e il successivo sviluppo degli eventi.

Così nascono gli scacchi, come immagine di una battaglia, per modellarla e per servire da consolazione a una madre che, tuttavia, continuava a versare le sue lacrime di dolore.

Ciò che spicca in *Šhāh-nāma* in riferimento all'ingresso degli scacchi a Baghdad, quindi, non è tanto la sua originalità o antichità, quanto l'inclusione di quella citazione nel libro che è stato concepito per salvare le espressioni della cultura persiana durante il suo periodo di gloria imperiale. In quest'ordine, la teoria fondazionale indiana sull'origine di questa pratica ha un alleato incondizionato, rigoroso e prestigioso in Ferdowsi. Grazie a ciò, è possibile stabilire in modo inconfutabile un tempo e un luogo per il gioco che è il più antico in questo campo di analisi: che nel VI secolo un proto-scacchi entra nella capitale dell'Impero sasanide. Nessuno ne dubita, quindi c'è un "prima" e un "dopo" da quel momento iniziatico.

Al-Masudi

L'arabo Al-Masudi è un altro uomo saggio che affronta l'argomento degli scacchi. Visse nel decimo secolo e condivise la geografia con Ferdowsi ma non la sua cultura. Forse a merito della sua grande irrequietezza intellettuale, si sforzò di affrontare il mondo che lo circondava scientificamente. Una delle sue opere principali è *Kitab Murug al-dahab wa-ma'adin al-gawhar* (*I prati dorati e le miniere di pietre preziose*) [51] dove si afferma che fu durante il regno di Bahlit in India che furono inventati gli scacchi.

La sequenza cronologica che vi è data è alquanto imprecisa: si parla del re Poros (Fur), che sappiamo essere morto alla fine del IV secolo a.C.; si racconta che gli succedette un certo Daïsaïem, che si dice sia l'autore del celebre libro *Kalila wa-Dimna* , [52] che sarebbe stato composto dopo il III secolo a.C., un re che governò, secondo Masudi, per 120 anni. Quindi Bahlit (Belhith), il suo successore, avrebbe dovuto regnare approssimativamente tra il II e il I secolo a.C. e, di conseguenza, questa data dovrebbe essere quella in cui gli scacchi avrebbero fatto la loro comparsa in India — cioè in tempi e nello spazio della Battriana, una regione molto importante su cui torneremo quando discuteremo la tesi del sincretismo culturale in un articolo successivo.

Tuttavia, Ferdowsi ci assicura che Balhít è un re contemporaneo al persiano Ardashir I, una delle ragioni per cui il suo regno — e l'invenzione degli scacchi — dovrebbero essere collocati più avanti nel terzo secolo d.C. [53]

Nell'opera di Al-Masudi vengono menzionati i pezzi del re, dell'amministratore e dell'ufficiale (che rappresentano i movimenti delle truppe leggere o pesanti in una battaglia), e si assicura che ognuno di loro è consacrato a una stella diversa; si ritiene che il gioco serva a preservare l'impero poiché consente la

pratica di strategie di guerra. A livello qualitativo, raccomanda il gioco del backgammon (che secondo l'autore è stato inventato anche in India e non in Persia, anche prima degli scacchi), poiché vince la mente migliore, non l'idiota. [54] Inoltre, con la sua menzione in questo testo, diventerà uno dei primi a trasmettere la nota leggenda della saggia Sissa e la ricompensa siderale in grani, [55] di cui parleremo anche più avanti.

Nel testo è riportato che il figlio del terzo califfo abbaside Muhammad al-Mahdi, il principe Ibrahim (779-839), che era un cantante, compositore e poeta, giocava anche a scacchi; lo faceva con Harun al-Rashid (786-809), il quinto sovrano della dinastia, quindi si capisce che questo divenne il primo califfo a praticarlo. Menziona anche tre grandi giocatori arabi del suo tempo: al-Súli; al-Mawardi e al-Adli.

Ad Al-Suli, il cui soprannome era “ *al-Shitranji* ” o “ *Il giocatore di scacchi* ” — forse la prima persona nella storia ad essere direttamente definita dalla sua passione per il gioco — dedica due opere: una intitolata “ *Torrone e frittelle* ”; e un'altra in cui, oltre a menzionare che fu il giocatore che spodestò al-Mawardi come il migliore di tutti nel regno all'inizio del X secolo, registra che il califfo al-Muqtafi, stupito dalle sue capacità, esclamò: “ *... mi delizia più di questi fiori e di tutto ciò che descrivi!* ”. In altre parole, giocare a scacchi potrebbe essere considerato, per questo motivo, il massimo del piacere.



Al-Masudi identifica sei tipi di scacchi conosciuti ai loro tempi. Oltre a quello tradizionale, che proveniva dall'India e si giocava su una scacchiera 8x8, menziona una variante di quattro file di larghezza per 16 di lunghezza con cavalli e pedoni; un'altra con disposizione 10x10 in cui è incluso il pezzo chiamato *dababba* (che si muoveva come il re, anche se poteva essere catturato); *gli scacchi bizantini* praticati su una scacchiera circolare di 64 caselle (formata da quattro anelli di 16 caselle in ciascuna di esse); un secondo — anch'esso circolare e un po' più complesso — chiamato *scacchi zodiacali* [nella foto] che

ha 12 divisioni (corrispondono a ciascuno dei segni) e sette pezzi (si riferiscono ai cinque pianeti allora conosciuti più il sole e la luna); e infine *gli scacchi organici*, inventati all'epoca dell'autore, che prevedono due contendenti, giocati su una scacchiera di 7x8, con 12 pezzi, ognuno dei quali rappresenta gli organi o le membra che permettono all'uomo di sentire, parlare, ascoltare, guardare, toccare e muoversi.

Con questi riferimenti di Masudi, e diversi altri che esistevano concordemente da parte di altri autori della cultura musulmana, in ogni caso è chiaro che abbracceranno con passione un gioco che diventerà uno dei principali passatempi e che farà parte della formazione dei suoi leader, nonostante alcuni pregiudizi religiosi che erano sostenuti da prospettive estremamente ortodosse che, preoccupate del loro immaginario e della loro possibile associazione con denaro e scommesse, arrivarono a proporre il divieto. È possibile che il suo periodo di splendore si collochi durante la dinastia degli Omayyadi, che regnò dal VII all'XI secolo, con sede prima a Damasco e poi a Cordova, una mossa che evidentemente favorì la diffusione del gioco in tutta Europa

Considerazioni finali

Si potrebbe affermare con certezza che gli scacchi sono di origine indiana, non tanto in base ai contributi probanti dei suoi stessi documenti, quanto piuttosto in base al riconoscimento fatto da fonti persiane e musulmane antiche, convincenti, coerenti e conclusive, basate su una letteratura di qualità.

Da un approccio più contemporaneo e diversificato, la ragionevolezza del paradigma predominante è ulteriormente confermata dall'analisi filogenetica di Alex Kraaijeveld. [\[56\]](#) Questo ricercatore olandese, estendendo al campo degli scacchi l'uso di una metodologia tipica dello studio dell'evoluzione delle specie biologiche, solleva diverse ipotesi alternative circa la fonte originaria del gioco, confrontando quaranta modalità correlate (di cui due provenienti dal campo della finzione), costruendo i rispettivi alberi evolutivi. Dopo la conclusione del lavoro, in tono altamente probabilistico si assicura che il primo antenato degli scacchi non sarebbe altro che *chaturanga*.

In sintesi, gli scacchi avrebbero un'origine indiana secondo fonti letterarie persiane e musulmane, che furono poi articolate e diffuse vigorosamente da studiosi europei, principalmente britannici. Lo stesso sarebbe dimostrato dopo aver applicato la metodologia di analisi filogenetica che si concentra sulla struttura interna dei giochi correlati.

In queste condizioni, è chiaro il motivo per cui il paradigma dell'origine che continua a prevalere è quello indiano. È che siamo in presenza di una spiegazione fondazionale che rimane abbastanza incrollabile nonostante il fatto che, soprattutto in tempi recenti, sia stata oggetto di interpellanza.

Inoltre, la spiegazione di una fonte di scacchi con contributi di civiltà condivisi, al massimo potrebbe togliere l'esclusività dell'India, ma non rimuovere il suo ruolo centrale. Ciò potrebbe accadere solo con un altro paradigma che sta raccogliendo seguaci, che riconoscono la paternità alla cultura cinese, un argomento che analizzeremo la prossima volta.

Note e riferimenti

[1] Successivamente, questa tesi fu sostenuta dall'inglese Thomas Hyde, alla fine del XVII secolo; da Hiram Cox e Duncan Forbes, nel XVIII e all'inizio del successivo; dall'olandese Antonious Van der Linde, dal francese Nicolas Fréret, e dai tedeschi Hans Maßmann, Tassilo Von der Lasa e Albrecht Weber, nel XIX secolo. I loro sviluppi saranno raccolti e approfonditi da un altro grande storico inglese, Harold Murray, già nel XX secolo, che stabilì il canone prevalente nel campo. Nel XVIII secolo un altro abitante dell'isola, William Jones, oltre ad ascrivere a questa corrente, più poeticamente assegnerà al gioco un'origine mitica, quando creerà una dea specifica: Caissa. In quello stesso secolo ci sarà un altro scrittore, solitamente ignorato, che sosterrà anch'egli la precedenza indiana: il frate austriaco Pauline of St. Bartholomew.

[2] Il ricercatore tedesco Gerhard Josten, forse scherzando, si chiedeva cosa sarebbe successo alle teorie sulle fonti degli scacchi se gli inglesi, invece di colonizzare l'India, avessero fatto lo stesso con la Cina.

[3] L' *ashtāpada* in tal senso potrebbe essere simile al *pachisi* (derivato dal *chaupar*) molto popolare in India e Pakistan. È il tipo di gioco di corse, si usano i dadi e l'obiettivo di ogni concorrente è quello di muovere tutti e quattro i pezzi completamente attorno alla scacchiera, verso sinistra, prima che lo facciano i suoi avversari. Le sue probabili regole, così come quelle corrispondenti a diverse versioni degli scacchi provenienti dall'Oriente, sono presentate nell'opera [del libanese Nader Daoud Daou](#).

[4] Vedi: <http://www.sacred-texts.com/hin/rigveda/rv10034.htm>.

[5] Non vi è alcuna esattezza in quale momento il dado abbia cessato di essere presente in questi giochi da tavolo. Cox assicura l'esistenza di uno scacchi birmano nel II secolo a.C. in cui era già stato abbandonato. È molto ragionevole supporre, tuttavia, che durante un periodo favorevole il *chaturanga* (o il *chaturaji*) abbia coesistito nelle sue due modalità, con e senza dadi, in un processo di transizione. Secondo alcune opinioni il dado è stato soppresso nella cultura indiana; secondo altri, ciò è avvenuto in Persia.

[6] Le scommesse non si limitavano a denaro o beni materiali: potevano essere offerte anche alle donne, come nel caso della celebre leggenda della principessa Dilaram nel mondo arabo e, nell'esperienza indiana, è noto addirittura che potevano essere offerte come ricompensa parti del proprio corpo (le dita, ad esempio), il che implicava conseguenze orribili dovute alle automutilazioni che dovevano essere provocate da chi perdeva una partita.

[7] Quando il re indiano Poro affrontò il macedone Alessandro Magno nel 326 a.C. nella battaglia di Hidaspes, combatté con 20.000 uomini usando 300 carri, 200 elefanti e 2.000 cavalli, cioè i quattro *anga* richiesti dagli scacchi indiani. La corrispondenza è molto chiara: i soldati di fanteria rappresentano le pedine; le forze di artiglieria e cavalleria si riferiscono ai possenti carri e ai graziosi cavalli dei proto-scacchi, e gli elefanti appaiono come un elemento tipico delle forze belliche del paese e anche come parte del gioco.

[8] I carri potevano essere trasformati in navi (*nauka*) poiché, essendo l'India un territorio molto inondabile, quei pezzi dovevano acquisire un profilo nautico che corrispondesse alle battaglie che si disputavano fondamentalmente al fianco delle zone adiacenti ai grandi fiumi (come l'Indo).

[9] Cioè sedici per giocatore o gruppo di giocatori (nella modalità di quattro, due degli eserciti operano la coalizione). In Cabalistica, va notato che questo numero, sedici, coincide con i riti dell'Induismo, i *samskara*. È la terza religione al mondo oggi, può essere vista come tale o come cultura, i suoi scritti sacri risalgono al XV secolo a.C. I *samskara*, che sono seguiti anche nel Giainismo e in alcune linee buddiste, si adempiono per tutta l'esistenza, a partire dal rituale della fecondazione (dei genitori) e terminando con il funerale della propria persona. Sebbene il loro numero a volte possa variare, ci sono sedici sacramenti, secondo il *Grija-sutra*, tanti quanti i pezzi degli scacchi di ogni giocatore.

[10] Sebbene non sia la teoria prevalente oggi, si è sostenuto che avrebbe potuto evolversi da un gioco a quattro contendenti a un altro a due. Se così fosse stato, potrebbe avere una spiegazione storica: in India originariamente esistevano numerosi regni, quindi potevano esserci molteplici scontri tra loro alla ricerca del predominio (in queste condizioni un gioco a quattro partecipanti è più ragionevole di uno a due). Quando il paese è unificato, c'è già un solo nemico, quello esterno, quindi la lotta è circoscritta contro gli altri. Il primo impero del subcontinente, il Maurya, durò poco più di 100 anni, crollando verso il II secolo a.C. Dopo lo smembramento in vari regni, il paese verrà riunificato sotto il grande impero Gupta, che inizierà a regnare a partire dal IV secolo d.C., epoca in cui il Buddhismo si diffonderà, anche in Cina. Questa epoca potrebbe coincidere con la validità di una versione protostorica degli scacchi che si giocava già esclusivamente a due giocatori. Il *chaturanga* aveva quindi il contesto appropriato per la sua comparsa.

[11] Fonte: [*Traditional Cosmological Symbolism in Ancient Board Games*](#), Gaspar Pujol Nicolau, accademico catalano dell'Universitat Internacional de Catalunya, Barcellona, 2009.

[12] Fonte: *Brahmajala Sutta*, [*La Rete Suprema*](#), [*Discorso su "Cosa non fare"*](#).

[13] Fonte: [*The Gaming Board negli scacchi indiani e nei giochi da tavolo correlati: un'indagine terminologica*](#).

[14] Fonte: Nona Lezione, chiamata [*La Legge*](#), in *Sūtrakṛtāṅga*. In altri testi di questa credenza, tuttavia, la sua pratica dovrebbe essere raccomandata ai giovani principi, come sottolinea Bock-Raming.

[15] Poiché la scacchiera serviva per lanciare i dadi, la spiegazione di un movimento che poteva essere data nel senso orario o in altro senso, denota l'apparizione di pezzi differenziati. Questo potrebbe essere il modello dell'esistenza di un gioco che si pratica in superficie (il *chaturanga*?).

Fonte: [*Scacchi e backgammon nella letteratura sanscrita, in Studi indologici in onore di W. Norman Brown*](#), American Oriental Series, Volume 47, New Haven, Connecticut, 1962.

[16] In *Does Patañjali on Pāṇini 5.2.9 si fa riferimento agli Scacchi?* Incluso nel libro di Deshpande y Hook citato in bibliografia. L'orientalista tedesco Heinrich Lüders, nel frattempo, nel diciannovesimo secolo aveva anche ipotizzato che il gioco potesse essere il backgammon.

[17] Per la sua monumentalità, questo racconto è stato scritto in un ampio spazio di tempo, senza la precisione dell'autore. Per alcuni corrisponde a un ambiente temporaneo situato nel III secolo a.C. Per altri risale a tempi molto più antichi. Essendo scritto in sanscrito moderno (a differenza dei Veda che sono in sanscrito antico), la sua datazione è meno lontana nel tempo anche se, poiché il testo contiene testimonianze della tradizione orale, corrispondono a storie comunque molto ancestrali.

[18] Dopotutto, il dio Kṛṣṇa verrà in suo aiuto, lo condurrà alla vittoria e, infine, all'apertura di una nuova era.

[19] In <http://www.holybooks.com/wp-content/uploads/Mahabharata-VOL-4.pdf>. Come si apprezza, questa fonte indica che le scacchiere sono degli scacchi, il che è comunque una licenza del traduttore del testo: Pratap Chandra Roy. Nella versione di Labaté, invece, si parla più correttamente di "tavole da gioco" e non di "scacchiere".

[20] Nella *chaturanga* si apprezzano anche quattro colori per i diversi eserciti: rosso, a est; verde a sud; giallo, a ovest; nero, a nord. Le alleanze erano segnate tra le file verde e nera, da una parte, e rosso e giallo, dall'altra. Una particolarità della scacchiera è che le caselle non erano colorate. Quanto ai pezzi, il carro (equivalente alla torre), il cavallo e il re si muovevano come al presente, l'elefante (che si evolverà in un alfiere) lo faceva con movimento restrittivo in diagonale. Se si accetta che il passaggio sia stato da quattro eserciti a due (il che è controverso), si genera l'incorporazione di un nuovo pezzo, quello del consigliere reale (visir per persiani e arabi, da cui più tardi in Europa sorgerà la regina, che in origine conservava la mobilità originale molto ridotta). L'incoronazione esisteva nelle prime versioni del gioco (si ipotizza che nella variante a quattro giocatori... potesse essere incoronato re!). Le regole del *chaturanga* non sono note con precisione, in assenza di testi che le studino e le presentino da una prospettiva tecnica.

[21] Il [*rispettivo passaggio in sanscrito*](#) recita come segue: "c itram astapadakaram varanariganair yutam".

[22] È interessante notare che in altri testi indiani, tra cui alcuni corrispondenti al periodo vedico, come il *Kāṇḍakam*, che risale al IX secolo a.C., si dice che i dadi venivano lanciati su superfici conformate da panni e non ancora su tavole che saranno di materiali diversi. Fonte: [*The Gaming Board in Indian Chess and Related Board Games: A Terminological Investigation*](#), di Andreas Bock-Raming.

[23] "Come il regale Indra, in trono in alto, / governa la sua bella città nel cielo. / Sembra una città dipinta, bella / con linee di scacchiera e persino quadrati. / E freschi rami ombreggiano il bel lago", è un altro riferimento specifico alla scacchiera secondo [*una versione di Griffith di questo passaggio*](#). Tuttavia per Goldman si intende che nell'usare l'espressione *ashtāpada* in rigore potrebbe riferirsi all'ornamentazione dorata della bella città. È che la parola è ambigua in quanto connota la scacchiera e il gioco come il metallo prezioso.

[24] Su <https://www.chess.com/article/view/where-was-chess-invented>. Non siamo stati in grado, consultando le traduzioni del *Rāmāyaṇa* a cui abbiamo avuto accesso, di verificare l'inclusione di questa storia. Ma, al di là della sua pertinenza, è da immaginare la grande influenza di questa storia familiare nella mente di chi, nel tempo, dovrà trasformarsi in uno dei migliori giocatori di scacchi di tutti i tempi.

[25] Su <https://archive.org/stream/harsacaritaofban00banaiala>.

[26] Si tratta di un riferimento ad un contesto di raccolta.

[27] Su <http://www.gutenberg.org/files/41128/41128-h/41128-h.htm#pb10>.

[28] Su <https://archive.org/stream/vasavadattasansk00suba>.

[29] Fonte: [*I giochi indiani degli scacchi*](#), ZDMG, 1899.

[30] Vedi il lavoro su <http://muk.li/wp-content/uploads/2016/04/magisterarbeit.pdf>.

[31] Fonte: [Movimenti di Caturāṅga descritti nel Kāvyaṅkārāḥ di Rudrata](#) .

[32] Per questo motivo, la risoluzione del percorso del cavallo tramite la scacchiera di 8x8 senza toccare due volte la stessa casella è scientificamente definita come " *Il ciclo (percorso o problema) di Rudrata* ". Su di essa si sono basati numerosi ricercatori di algoritmi, a dimostrazione che il gioco è sempre stato oggetto di analisi nel campo della logica e della matematica. Mentre Rudrata nella sua risoluzione pone l'accento sul vertice, Eulero lo farà sui bordi. Fonte: [Algoritmi](#) , S. Dasgupta, CH Papadimitriou y UV Vazirani, 2006.

[33] Fonte: [Le varietà degli scacchi indiani attraverso i secoli](#) , di A. Bock-Raming.

[34] Fonte: [Rajatarangini di Kalhana, una cronaca dei re del Kashmir](#) , tradotto da M. Stein, Vol. I e II.

[35] Su <https://www.thebetterindia.com/60143/mohenjodaro-harappa-indus-valley-civilization/> .

[36] È quanto sostiene Greenberg nel libro citato in bibliografia.

[37] Su <http://history.chess.free.fr/terracottas.htm> .

[38] Tali conclusioni sono valide [secondo gli studiosi russi](#) che, in tal modo, possono sostenere che gli scacchi furono inventati nei territori di quella nazione. Poiché quella città faceva parte del Regno greco-battriano e poi prosperò durante l'Impero Kushan, in ogni caso, la sua ammissibilità potrebbe essere una prova migliore della legittimità della teoria della confluenza dei giochi che discuteremo presto in dettaglio.

[39] Su <http://history.chess.free.fr/afasiab.htm> .

[40] Fonte: [L'origine des échecs: d'après l'archéologie](#) .

[41] Fonti: [antichi pezzi degli scacchi cinesi \(Xianqi\)](#) e [pezzi degli scacchi cinesi trovati in un'antica tomba](#) di Gary Askenazy.

[42] La teoria indiana verrebbe rafforzata, ad esempio, se venissero scoperti resti archeologici antichi del gioco in zone lontane dalla via della seta, il che costituirebbe un segno inequivocabile della diffusione del *chaturanga* all'interno del Paese. Al contrario, la tesi sinologica verrebbe rafforzata se si trovassero pezzi di antica datazione che facessero riferimento allo *xianq-qi* .

[43] L'autore sottolinea che, poiché il manoscritto proviene dalla tradizione orale, la sua datazione reale corrisponde a periodi anteriori, potendo essere del secolo VI stesso. Tuttavia, nelle [traduzioni del libro di Ferdousi](#) (argomento di cui parleremo) che si basano su questo testo, assicurano che è del secolo VII e nella seguente fonte: [The Middle Persian Explanation of Chess and Invention of Backgammon](#) , di Christopher Brunner, Encyclopaedia Persica, Journal of the Ancient Near Eastern Society, Vol. 10, 1978.

[44] Fonte: [Enciclopedia Iránica](#) .

[45] Fonte: *A Mirror for Princes: The Qābūs Nāma* , di Kai Iskandar Kā'Ās Ibn (Reuben Levy, traduttore), EP Dutton, Londra, 1951.

[46] In senso stretto si tratta di tre giochi: il *chatrang* ; il *new-ardaxšir* (*nardo*) e l' *haštpay* . Quest'ultimo, nell'interpretazione [del ricercatore italiano Antonio Panaino](#) , potrebbe essere l'adattamento dell'indiano *ashtāpada* visto come intrattenimento autonomo e non come gioco da tavolo; da qui la sua approssimazione fonetica.

[47] Un punto che implica un certo anacronismo è dato dall'attribuzione a un sovrano del terzo secolo dell'era cristiana, Ardashir, di saggezza su un gioco che, altrove nella storia, si afferma essere entrato nei suoi domini solo due secoli dopo. Si potrebbe ipotizzare, in ogni caso, che data la sua alta valutazione come fondatore dell'Impero sasanide, questa presunta conoscenza del gioco piuttosto che corrispondere a una registrazione strettamente storiografica, debba essere [reinterpretata in codice simbolico](#) dal suo tono reverenziale.

[48] Su <https://archive.org/stream/shahnama07firdouft> .

[49] Tale espressione significa " *Anima Immortale* ", nome con cui era conosciuto Xusraw I. In questo modo si determina perfettamente la questione se gli scacchi siano entrati sotto il suo mandato o sotto quello del suo nipote, Xusraw II.

[50] Sebbene il nome Sindh appartenga attualmente a una provincia situata in Pakistan, anticamente era la denominazione di una regione molto importante del nord del Territorio Indiano. Infatti tale espressione deriva dal fiume Indo, Sindhu in sanscrito. La città di Kannauj (Khannajo, Qanuj o Kanyakubjate), da dove partì il seguito per Baghdad, si trova oggi nell'India settentrionale, nello stato dell'Uttar Pradesh. Nel suo periodo di massimo splendore, durante l'impero Harsha, ne fu la capitale, durante il VII secolo d.C. Quando ci riferiamo al libro dedicato all'imperatore di quel nome, fondatore della dinastia, abbiamo detto che è lì che per la prima volta viene menzionato esplicitamente il *chaturanga* . *Quindi, tutto converge, nel tempo e nello spazio.*

[51] Una traduzione in inglese di questo lavoro può essere trovata su <https://archive.org/details/historicalencycl00masrich> .

[52] In effetti questo è il nome della traduzione araba (adattamento) che è dell'anno 850. Il testo originale indiano si chiama *Panchatranta* (oggi la sua composizione non è attribuita ad un re ma ad uno scrittore indiano chiamato Visnú Sharma) e, prima di essere adottato dai musulmani, sarà

tradotto in persiano durante il regno di Xusraw I. Nel Medioevo sarà conosciuto in Europa, più precisamente in Spagna, nella versione di Alfonso X il Saggio.

[53] Nel periodo compreso tra alcuni secoli prima e dopo Cristo, l'India ha conosciuto successivi periodi di dominazione e l'esistenza di diversi regimi e reggenze, piuttosto volatili, che sono stati attribuiti a territori parziali che solo nel IV secolo d.C. si unificano sotto l'impero Gupta. Pertanto, alcuni riferimenti, soprattutto in testi antichi come quello analizzato, possono essere imprecisi e dovrebbero essere soggetti a revisione da parte degli storici specializzati in quella cultura.

[54] In questa linea di analisi si allude anche ad un pensatore musulmano che distingue gli scacchi dal backgammon poiché, mentre nei primi si può vedere il sostegno alla dottrina della giustizia, dove alla fine prevale il *libero arbitrio* ; nell'altro domina il *fatalismo* , poiché non si può fare nulla per alterare il destino.

[55] La ricompensa richiesta dà la cifra astronomica di 18.446.744.073.709.551.615 che rappresenta i chicchi di cereale (grano, mais o riso, secondo le diverse versioni della leggenda) di tutte le regioni e di tutti i tempi. Quel numero, secondo Masudi, era molto importante per gli indù poiché riteneva che spiegasse cosa sarebbe successo nei secoli futuri e l'influenza che hanno le stelle e inoltre, grazie a lui, si poteva predire quanto tempo l'anima umana avrebbe vissuto in questo mondo.

[56] Fonte: [*Origine degli scacchi - una prospettiva filogenetica*](#) , di Alex R. Kraaijeveld.

Parte 3: Origine cinese degli scacchi

di Sergio Ernesto Negri

Il paradigma alternativo

L'indagine su una probabile origine cinese degli scacchi è stata oggetto di un grado di approfondimento minore rispetto a una possibile origine indiana. I ricercatori europei, in particolare gli inglesi, non hanno ignorato che gli scacchi erano presenti in Cina in tempi molto antichi, ma ne hanno sempre subordinato l'esistenza a un gioco precedente: *il chaturanga*. In tal senso, un ricercatore francese, Louis Dubois, [1] ha sostenuto nel diciannovesimo secolo che il gioco sarebbe entrato in Cina dall'India, basandosi su un'affermazione dell'*Haï -Piène* — un imponente dizionario — che assicura che *lo xiang-qi* è entrato in Cina durante il mandato dell'imperatore Vou-ty nell'anno 537 dell'era cristiana. [2]

Senza nemmeno entrare nell'analisi per determinare la sequenza di trasmissione tra la cultura indiana e quella cinese, si può notare che, condividendo un'antica tradizione, i giochi in entrambi i casi apparivano originariamente come similitudini di una battaglia. Sebbene potessero essere attribuiti anche a piani superiori: metafisico, filosofico e religioso.

In questa prospettiva, secondo il sinologo inglese Joseph Needham, [3] che è considerato il precursore nell'attribuire la paternità degli scacchi allo *xiang-qi* (tuttora praticato massicciamente in Cina), il gioco aveva una natura rituale. In questo contesto la scacchiera che viene utilizzata, molto probabilmente intimamente legata alla superficie dove è stato sviluppato l'antico *liubo* [4], potrebbe essere vista allo stesso tempo come un calendario o come un oracolo: rispondeva alle tecniche ancestrali dei cartomanti.

Xiang-qi viene menzionato esplicitamente per la prima volta nell'anno 569 dell'era cristiana in un testo intitolato *Xiang Jing* (*Manuale del gioco Xiang*), attribuito all'imperatore Wu Di (561-578) della dinastia Zhōu settentrionale [5], che sarebbe anche l'inventore del gioco. Il prologo del testo è stato scritto da Weng Pao — questo prologo è l'unica parte conservata del testo, di cui esiste una traduzione inglese di Dennis Leventhal. [6]

Siamo in presenza del primo trattato riferito a una qualsiasi delle varianti proto-scacchistiche note. Rispetto ai precedenti testi indiani e persiani che potrebbero avere un obiettivo didattico simile, è molto più preciso poiché, ad esempio, nel suo stesso titolo viene menzionato il gioco. Sebbene il suo contenuto non sia noto nei dettagli, si suppone che includa concetti tecnici e discussioni sugli alti valori impliciti del gioco da prospettive filosofiche, culturali e morali. Ad esempio, si suggerisce che quando si ha una posizione d'onore si deve essere umili e, sempre su un piano di elevazione, ciò assicura che i pezzi rappresentino corpi celesti del cosmo.

Sulla stessa linea, qualche anno dopo appare il testo noto come *Hsiang Hsi Fu*, un manoscritto scritto da Yu Hsin, in cui l'attenzione è nuovamente rivolta al fatto che all'imperatore Wu Di è dovuto un gioco che simboleggia tutti i fenomeni dell'esistenza umana.

Nel tentativo di determinare l'origine dello *xiang-qi*, si ritiene solitamente che derivi da un altro gioco autoctono più antico, *il liubo*. [7] Ma Cazaux [8] non è d'accordo con questa tesi perché, sebbene non escluda un qualche tipo di influenza, poiché, ad esempio, entrambi sono disputati sullo stesso tipo di superficie, sostiene che in ogni caso *il liubo* ha operato come un contributore nella concezione sincretica degli scacchi, insieme ad *ashtāpada* e *petteia*, quindi il suo legame con *lo xiang-qi* sarebbe piuttosto indiretto.



Statuette probabilmente del primo o secondo secolo dell'era cristiana raffiguranti due giocatori che si contendono una partita di liubo. | Foto: [Wikimedia Commons](#)

Esistono diverse possibili traduzioni dell'ideogramma che rappresenta il termine *xiang-qi* (*hsiang-chi*). Una delle più note, anche se linguisticamente sarebbe poco corretta, è *scacchi dell'elefante* , che stranamente si riferisce a un pezzo che, partecipando alla battaglia, non è quello principale. Per diversi sinologi, tuttavia, la traduzione più appropriata è *scacchi simbolici* o *scacchi d'immagine* .

È necessario sottolineare che *qi* significa "gioco" (è lo stesso suffisso che appare ad esempio in *wei-qi*), sebbene sia anche più specificamente associato agli scacchi. È stato anche indicato che *xiang-qi* può essere tradotto come *scacchi d'avorio* (alludendo al materiale di cui sono fatti i pezzi, o, ancora, per il suo legame con l'elefante) o *scacchi del cancelliere* (alludendo in questo caso a uno dei pezzi principali).

David Li aggiunge altre due possibili traduzioni: poiché il termine è foneticamente così vicino a *ciang* , che significa "generale", potremmo chiamarlo *scacchi del generale* (il pezzo principale in combattimento); e un'altra più suggestiva, *gioco per catturare Xiang* , che è il nome del comandante dell'esercito perdente nella battaglia che portò alla fondazione dell'impero costruito sotto i domini della dinastia Han.

Bisogna tenere presente che, oltre a dare forma a una struttura ludica in cui è rappresentata una battaglia, nello *xiang-qi* siamo anche in presenza di una lotta agonale (o dovremmo chiamarla lotta di complementarietà?) tra i concetti taoisti di yin e yang (Cielo e Terra) che provengono dal millenario *I Ching* . Il legame è piuttosto stretto se si considera che sulla scacchiera ci sono 64 caselle, un numero che coincide perfettamente con la quantità di esagrammi che formano la base del sistema di idee nel *Libro delle mutazioni* , che si riferisce all'antico calendario cinese come annotato da Jing Fan nel primo secolo prima di Cristo.

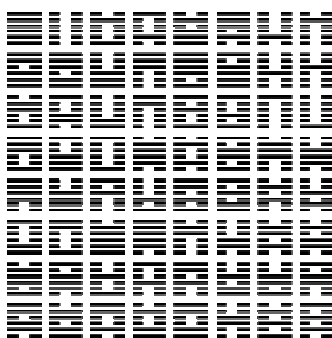


Immagine dei 64 esagrammi dell'I Ching

Gli scacchi cinesi hanno ricevuto poca attenzione dagli studiosi occidentali in tempi precedenti, forse a causa di una certa chiusura di quella cultura, che non favoriva l'esame estero e quindi non era oggetto di un'indagine sistematica, in contrasto con la versione indiana degli scacchi. Inoltre, c'era un'ulteriore difficoltà nell'attribuire *lo xiang-qi* come una variante proto-scacchistica, date le evidenti differenze nel suo design: non è disputato su una scacchiera 8x8 ma su una scacchiera 8x9 (al centro, c'è una linea orizzontale chiamata *fiume* , che sembra un po' stravagante); i pezzi non hanno la forma di statuette, ma

sono gettoni circolari (il che può indurci a confonderlo con una qualche versione del *go*); i pezzi sono posizionati sulle giunture e non al centro delle caselle; il numero di pedoni è cinque, invece di otto; e ci sono due pezzi che sono assolutamente atipici: l'arciere e la catapulta.

Tuttavia, se si approfondiscono le sue caratteristiche essenziali, è chiaro che le somiglianze sono molto più rilevanti delle differenze: si gioca in due; la scacchiera è formata da 64 caselle; l'obiettivo è catturare il leader della forza rivale (il *generale* [9] che può muoversi solo all'interno di un piccolo spazio chiamato *palazzo*); ci sono 16 pezzi per ogni partecipante; molti dei quali sono idiosincratici: pedoni, cavalli, elefanti, carri, che hanno gli stessi movimenti, ad esempio, *del chaturanga* .

Una domanda legittima, inizialmente timidamente posta, ma che ha acquisito sempre più forza nel tempo, è se *lo xiang-qi* sia un derivato degli scacchi indiani o se sia vero il contrario. Più di recente, è stata avanzata un'altra suggestiva alternativa: che possano essere emersi concomitantemente, nel tempo e, naturalmente, indipendentemente, nello spazio. In ogni caso, la versione cinese del gioco fa senza dubbio parte di una famiglia che ha una radice comune, da cui gli scacchi sono derivati come sarebbero diventati noti in seguito. Ciò che è ancora indeterminato è se sia stato l'anello iniziale o intermedio nella catena della creazione.

I risultati di ulteriori indagini potrebbero avere conseguenze inaspettate: i ricercatori che un tempo abbracciavano la teoria indiana hanno mutato la loro posizione, e ora capiscono che la paternità degli scacchi spetta ai cinesi. Ciò è accaduto, ad esempio, con il macedone Pavle Bidev, [10] che ha cambiato idea fondamentalmente a causa delle date del primo testo di ciascuna cultura con riferimenti agli scacchi: anno 569 nel caso cinese (quello di Wan Pao) e anno 621 nel caso indiano (quello di Bāṇa). [11]

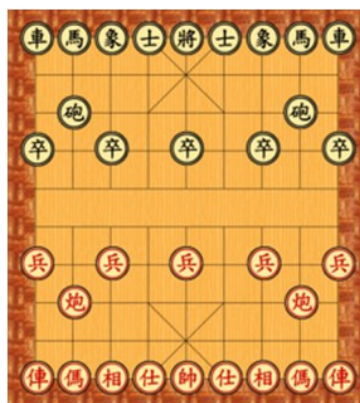


Immagine della tavola che mostra la posizione di partenza in xiang-qi

Cercando riferimenti letterari al gioco, Leventhal sottolinea che, a livello poetico, in *The Man of P'a-ch'iung* [12] si afferma che, dopo una gelata straordinaria, sopravvissero solo due alberi di mandarino giganti e, all'interno dei loro frutti, vediamo due anziani molto concentrati che giocano a *hsiang-hsi*. [13] L'autore di questa bella storia è Niu Seng-ju (780-848), che divenne il primo ministro dell'imperatore Wu Zong della potente dinastia Tang. Si dice anche che sia l'autore di *Hsü-kuai Lu* (*Racconti di misteri e del soprannaturale*), dove vengono descritti i pezzi che vengono utilizzati nel gioco: erano fatti di oro e bronzo.

I termini *xiang* e *qi* , sebbene separatamente, erano stati menzionati frequentemente in tempi precedenti. Si ritiene che per la prima volta in *Chu Ci* (*Canti di Chu*) di Qu Yuan (noto come l'Omero d'Oriente), un testo che sarebbe stato scritto nel terzo secolo prima di Cristo. Poiché il testo include anche un riferimento al *liubo* (giocato con pezzi di avorio e un dado di bambù), non è del tutto chiaro se consideri l'esistenza di giochi differenziati o se alluda solo a uno di essi. Menzioni successive, come quella trovata in *Shuo Yüan* (*Giardino delle storie*), [14] un'opera del secondo secolo a.C., dovrebbero anche essere considerate inconcludenti.

Il professore cinese David Li, nel suo premiato libro del 1998 in cui discute in dettaglio l'origine degli scacchi idiosincratici del suo paese, si è permesso di affermare che *lo xiang-qi* risale al terzo secolo a.C., cioè a un periodo in cui vi erano intensi combattimenti tra regni confinanti che erano il prolegomenone all'unificazione del territorio. Questo è un periodo chiamato "*Gli Stati Combattenti*". Durante questo periodo, viene raccontato un episodio che ha come personaggio principale il generale Han Xin (che servì il re Liu Bang, futuro imperatore del paese). Il generale, nel corso del duro inverno degli anni 204-203 nell'era precristiana, potrebbe aver inventato il gioco per distrarre le truppe e quindi alleviare le condizioni avverse, mentre il suo esercito si stava preparando a combattere una battaglia che alla fine sarebbe stata decisiva. [15] Il design del gioco sarebbe stato ispirato da *liubo* [16] e *wei-ki*. Tuttavia, si ammette anche, forse più appropriatamente, che, sebbene il gioco sia stato probabilmente inventato in un secondo momento, già in epoca cristiana, l'immagine che si utilizzò quando il gioco fu concepito potrebbe essere stata proprio quella di questa battaglia, considerata epica e fondativa.

In effetti, già nel 1793, Eyles Irwin [17] aveva presentato non solo la possibilità dell'origine cinese degli scacchi, ma ne aveva anche associato la tappa iniziale a una battaglia che fu disputata "*circa due secoli prima dell'era cristiana*" e guidata da Hansing (Han Xin), che era considerato l'inventore del gioco. Il noto scrittore irlandese aggiunge la successiva sequenza di trasmissione del gioco da questo territorio: a Occidente, prima in Persia, e solo in seguito in India, attraverso la Via della seta; e a Oriente, successivamente in Corea e in Giappone. [18] Inoltre, viene inclusa l'eccezionalità di indicare una data precisa di invenzione, l'anno 174 a.C.

La posizione di Li viene messa in discussione in modo acido dal ricercatore tedesco Peter Banaschak [19], il quale ritiene che ci troviamo in presenza di una mera storia, una storia molto ben raccontata e forse persuasiva, che però non è adattata alla realtà degli eventi, in quanto non si basa su elementi storiografici o scientifici, e quindi considerata appartenente al regno della finzione.

Oltre a questo esercizio critico, in un altro lavoro [20] del ricercatore tedesco, che assume un tono più propositivo, dopo aver studiato attentamente il termine *xiang-qi*, egli analizza puntualmente le diverse cronologie in cui il gioco potrebbe essere apparso in Cina. Alcune teorie molto lontane vengono subito scartate in base alla loro incoerenza temporale, come quelle risalenti ai tempi di imperatori leggendari. È il caso della teoria che si riferisce a Shennong, che governò tra i secoli XXVIII e XXVII a.C., secondo quanto esposto poi nel XIV secolo da un monaco buddista di nome Nianchang; o quella incentrata sul suo successore Huangdi, il famoso Imperatore Giallo, creatore del gioco secondo Zhao Buzhi, vissuto tra i secoli XII e XI. Entrambe le ipotesi sembrano corrispondere piuttosto al campo del mitologico.

Banaschak considera anche il suggerimento di Li secondo cui il gioco è nato in Cina nel terzo secolo a.C. Ma Banaschak sceglie invece di collocare la nascita del gioco nel sesto secolo, già nell'era cristiana, notando che in ogni caso *xiang-qi* non è originario della Cina ma piuttosto un adattamento del *chaturanga indiano* o del *čatrang* persiano.

Tuttavia, e per dimostrare che l'ipotesi di un'origine cinese degli scacchi rimane valida, va ricordato che i primi testi di tale origine, in cui si fa riferimento allo *xiang-qi*, sono precedenti e molto più specifici di quelli provenienti dall'India che fanno riferimento al *chaturanga*. D'altra parte, i reperti archeologici in entrambi i territori non sono troppo conclusivi, e quelli apparsi nel contesto della Via della Seta potrebbero essere collegati sia per la teoria indiana che per quella cinese. Per rendere la situazione ancora più complessa, si potrebbe addirittura ipotizzare che entrambi i giochi, invece di essere interdipendenti, e quindi ammettere un ordine di priorità tra loro, potrebbero essere sorti concomitantemente e isolati l'uno dall'altro. Pertanto, coloro che sostengono che gli scacchi provengano dalla Cina hanno ancora un ampio spazio aperto per rafforzare la loro teoria centrale, nel quadro di una questione primordiale che è ben lungi dall'essere risolta.

Per il momento, ricordiamo una bella poesia che lo scrittore argentino Alberto Laiseca [21] ha dedicato allo *xiang-qi*, che inizia così: "*Negli scacchi della mia terra c'è un cannone. / Non attacca l'avversario*

semplicemente. / Mai qualcosa di così diretto. / Prende come scusa uno scacchista intermedio; / indipendentemente dal fatto che sia compagno o invasore. / Perché il cannone non può sparare dritto sui muri, ma sopra di essi ...". [\[22\]](#)

Questi versi corrispondono a “*Ajedrez de país central*” (“*Scacchi del Paese Centrale*”). E, in effetti, la Cina è sempre stata davvero un Paese Centrale! Così centrale che il mondo degli scacchi potrebbe arrivare a riconoscere, prima o poi, che è stato in quel territorio immenso e millenario che una volta si è accesa per la prima volta la fiamma di un gioco che ha affascinato l’Umanità.

Note e riferimenti

[1] Fonte: *Recherches sur le jeu des échecs*, di Louis Dubois, su <http://www.bmlisieux.com/curiosa/jeuechec.htm>.

[2] È molto probabile che il riferimento sia all'imperatore Wu Di, di cui si parla più avanti, motivo per cui la data potrebbe essere leggermente errata.

[3] Fonte: *Pensieri sull'origine degli scacchi*, Joseph Needham, 1962, su <http://www2.kenyon.edu/Depts/Religion/Fac/Adler/Reln270/Needham-chess.htm>.

[4] Al saggio Confucio (550-470 a.C.) viene attribuito questo riferimento: "È difficile per un uomo che ha sempre lo stomaco pieno mettere in moto la sua mente. E i giocatori di liubo e weiqi? Anche giocare a questi giochi è meglio che stare in ozio". Il wei-qi è l'antecedente del go, l'altro grande gioco millenario che, come gli scacchi (e lo *xiang-qi*!), ha trascorso i confini del tempo.

[5] Per coloro che sostengono la teoria indiana, questa collocazione temporale è considerata un'ulteriore prova a favore della loro posizione poiché, in questo periodo, si verificò la massima espansione del Buddhismo in Cina, religione che era penetrata dal territorio confinante.

[6] Su <http://www.banaschak.net/pdf/thechessofchina.pdf>.

[7] La sua esistenza risale almeno al IV secolo a.C., anche se, ad esempio, lo storico Sima Qian (145-90 a.C.) in *Shiji* (*Registri storici*), il primo approccio sistematico alla storia cinese, menziona allegoricamente l'episodio dell'imperatore Shang Wu Yi, che regnò tra il 1198 e il 1194 a.C. e, confidando nella sua onnipotenza, volle giocare a liubo contro Dio stesso. Questo gioco ebbe ampia diffusione, ma perse popolarità verso il secolo VI d.C., proprio quando lo *xiang-qi* acquistò forza. Liubo significa "sei bastoni" — le sue regole sono piuttosto sconosciute, anche se ci sono tentativi di ricostruirle. Sarebbe un gioco di corse, che includeva un generale e cinque pedoni (è stato persino assicurato che fossero in realtà pesci, pietre e gufi). Si noti la corrispondenza con lo *xiang-qi*, dove ci sono solo cinque pedoni e non otto come in altre versioni proto-scacchistiche. Poiché la casella principale di questo gioco era chiamata *acqua*, si ritiene che da lì derivi la riga assegnata al fiume sulla scacchiera su cui si praticano gli scacchi cinesi.

[8] Le opere di questo storico possono essere consultate su <http://history.chess.free.fr/>.

[9] Nel *chaturanga* il pezzo principale è il Re. La stessa cosa accade in quasi tutte le varianti proto-scacchistiche precedenti e successive di tutta la tradizione orientale e anche europea. Ma il caso cinese è diverso perché non accade ciò che ci si aspettava: l'Imperatore non appare come un pezzo degli scacchi. Ciò ha una spiegazione: secondo una leggenda citata da Pujol Nicholas, originariamente lo *xiang-qi* utilizzava un pezzo del genere, ma smise di farlo dal momento in cui un Imperatore del mondo reale, quando venne a sapere che in una partita uno dei giocatori aveva catturato il pezzo più forte del suo avversario, decise di giustiziarli entrambi. Un istinto di sopravvivenza dei futuri appassionati del gioco nel contesto della paura del sovrano, fece scomparire l'Imperatore come figura dello *xiang-qi*, aumentando simbolicamente la sua rilevanza poiché la sua assenza non deve essere interpretata come un'omissione ma come un segno di rispetto reverenziale.

[10] Fonte: *Come ho riorientato le mie convinzioni sugli scacchi*; Yu Igalo, 1987.

[11] Bidev aggiunge un altro particolare quando dice che, al momento della morte dell'imperatore Harsha in India nel 648, esisteva solo una variante proto-scacchistica: il *chaturanga*. D'altra parte, quando il suo omologo cinese Tsung morì due anni dopo, esistevano tre diverse versioni; ai tempi della dinastia Tang (618-907), quando il re Su-Ku-Siang pubblica *Su-Ku-Siang* (*Manuale dei tre giochi Siang*), questo è il caso.

[12] È il nome di una regione dell'attuale provincia cinese del Sichuan.

[13] Questo è un altro modo di denotare il gioco dello *xiang-qi*.

[14] *Shuo Yuan* è un testo che fu presentato al re Liu Xiang nel 17° anno dell'era precristiana, che include il riferimento: "Meng Changjun suonò *Xiangqi* e ballò con la signora Zheng".

[15] Si noti che questa storia ha molte somiglianze con quella che supporta la possibilità che gli scacchi fossero stati inventati nel contesto dell'assedio di Troia.

[16] Li colloca le origini del liubo in tempi molto antichi, forse al XXIII secolo a.C.

[17] Irwin, nato a Calcutta, in India, lavorò per gli inglesi in Oriente. Questa tesi fu sostenuta in una lettera indirizzata al conte di Charlemont, presidente della Royal Irish Academy, scritta nella città di Canton il 14 marzo 1793. Egli ipotizzò che il gioco cinese fosse arrivato in Persia dove, oltre a presentarsi al visir come pezzo, il fiume fu rimosso dalla scacchiera, il che fu risolto tenendo conto della natura secca prevalente in quella regione, su <https://archive.org/details/jstor-30078706>. Sulla stessa linea, alcuni anni prima (nel 1789), l'avvocato inglese Daines Barrington aveva pubblicato un articolo a favore della teoria secondo cui gli scacchi sarebbero entrati in Tibet e nell'Hindustan dalla Cina (Fonte: British Miscellany and Chess Player's Chronicle, Volume 1, R. Hastings, 1841).

[18] Sam Sloan, studioso americano anch'egli molto bravo a *xiang-qi*, è stato ancora più preciso. Condividendo l'idea del primato cinese, egli comprende che le vie di propagazione hanno avuto luogo in tutte le direzioni possibili: in Giappone, Laos, Cambogia, Corea, Birmania, Vietnam, Thailandia, Indonesia (e attraverso l'isola di Giava a Sumatra), dal lato orientale; e, attraverso l'Uzbekistan, attraverso la Via della Seta, in Afghanistan e Persia, per poi arrivare al mondo arabo (e più tardi in Europa), in Etiopia e in India, che, come si vede, resta in un raggio del tutto periferico. A questo proposito, Sloan giunge a ipotizzare che nel subcontinente indiano il gioco sia entrato forse più di un millennio dopo la sua invenzione in Cina. Nel farlo, si chiede come, avendo testi in sanscrito risalenti al 1500 a.C., non vi siano riferimenti a varianti proto-scacchistiche in India fino a periodi solo più recenti. Fonte: *The origin of chess* di Sam Sloan, su <http://www.anusha.com/origin.htm>.

[19] Fonte: *Una storia ben raccontata non è necessariamente vera*, su <http://www.banaschak.net/schach/ligenealogyofchess.htm>.

[20] Fonte: *Fatti sull'origine degli scacchi cinesi (Xiangqi 象棋)*, su <http://history.chess.free.fr/papers/Banaschak%201997.pdf>.

[21] Per quanto riguarda l'opera letteraria con connotazioni scacchistiche di questo straordinario scrittore nato a Rosario, si può trovare di più in un'opera di mia proprietà: "Alberto Laiseca, el erudito en cosas raras que nos conduce desde su poética al milenario ajedrez chino" ("Alberto Laiseca, l'erudito in cose rare che ci conduce dalla sua poetica agli antichi scacchi cinesi"), su <http://ajedrez12.com/2017/02/10/alberto-laiseca-el-erudito-en-cosas-raras-que-nos-conduce-desde-su-poetica-al-milenario-ajedrez-chino/>.

[22] "En el ajedrez de mi tierra Existe un cañón. /No attacca simplemente l'avversario. /Jamás algo tan directo. /Toma como excusa un trebejo intermedio; /con independencia de si es camarada o valor valor. /Porque el cañón no sirve para disparar contra las muralis, sino por sobre ellas ...". Così recita il testo originale in spagnolo.

di Sergio Ernesto Negri

Una probabile origine egiziana degli scacchi si basa su resoconti classici corrispondenti all'antica Grecia, che ebbe molta influenza nel Medioevo e anche più tardi. Si sostiene un mito in cui il gioco fu creato da Tot, il dio della saggezza, una divinità che aveva autorità sugli altri dei del pantheon in Egitto.

I Greci avrebbero ereditato il gioco da questa antica civiltà, anche se va chiarito che il gioco da tavolo più popolare tra loro era *la petteia*, che difficilmente può essere considerata una variante dei proto-scacchi. Anche se potrebbe essere collocata, insieme ad altri giochi, come un possibile contributo alla creazione di una pratica diversa che potrebbe essere considerata un antecedente relativamente diretto degli scacchi.

Platone, nel *Fedro*, opera scritta nel 370 a.C., una delle sue più note invocazioni a Socrate, assicura infatti che gli scacchi (*petteia*) provenivano dalla cultura vicina, collocandone l'ingresso nel V - IV^{secolo} a.C. Il brano in questione recita specificamente: “ *Nella città egiziana di Naucrati, c'era un famoso dio antico, il cui nome era Theuth; l'uccello che è chiamato Ibis è sacro a lui, e fu l'inventore di molte arti, come l'aritmetica e il calcolo e la geometria e l'astronomia e la dama [\[1\]](#) e i dadi, ma la sua grande scoperta fu l'uso delle lettere*” .

I maggiori sforzi in epoca moderna a favore della tesi di un'origine egiziana degli scacchi furono fatti nel XIX^{secolo} dal ricercatore spagnolo (della Catalogna) Josep Brunet i Bellet. [2]



Pur notando alcune debolezze nella teoria dell'origine indiana (proponeva di staccarsi in qualche modo dal paradigma prevalente), cercò di costruire un'alternativa esplicativa, concentrandosi sulla cultura egiziana. In questo contesto, giunse a supporre che non solo il gioco avesse questa origine, ma che i mezzi di diffusione fossero diversi da quelli convenzionalmente accettati. Secondo l'autore catalano, il gioco viaggiò dall'Egitto alla Grecia e a Roma, e solo più tardi in India e in Persia (ai tempi di Alessandro Magno).

Basò la sua teoria su questo percorso esplicativo, oltre che su altri riferimenti letterari — come quello precedentemente menzionato da Platone —, in alcune immagini pittoriche e nel ritrovamento di statuette

in scavi effettuati nei domini della cultura egizia. Questi antichi riferimenti furono impropriamente attribuiti a qualche variante del proto-scacchi.

Dopotutto, è stato possibile chiarire che la costruzione di questa teoria era in qualche modo forzata, poiché si era verificata almeno una confusione di giochi. Quando gli antichi filosofi greci parlavano di gioco da tavolo, si riferivano alla *petteia*, un gioco che è ben lungi dall'essere considerato una variante degli scacchi. Lo stesso si potrebbe dire del *ludus latrunculorum* romano, a cui si riferiva molto prima il celebre poeta Ovidio. [3]

Allo stesso modo, le immagini trovate nei murali e nei reperti archeologici corrispondono al *senet* (zn.t nt ḥꜥb in egiziano antico), un gioco molto antico di quella cultura, uno dei primi creati dall'umanità. A causa delle sue caratteristiche (morfologia, sistema di regole e concezione), non può in alcun modo essere direttamente collegato agli scacchi. Un'associazione tra loro potrebbe essere stabilita solo nel quadro di una catena evolutiva di molti anelli in cui il *senet* occuperebbe uno spazio iniziale mentre gli scacchi apparirebbero molto più tardi.

Brunet i Bellet ha basato la sua teoria su alcune immagini iconiche che corrispondono a *senet*, probabilmente le più antiche disponibili come prova di passatempi ancestrali. In questo senso, quando il catalano ha creato la sua teoria, si sapeva che nella tomba di Tebe esisteva un'immagine che corrisponde al faraone Ramses III (regnò nel XII secolo a.C.) e un'altra, di epoca ancora precedente, corrispondente alla tomba della regina Nefertari (vissuta nel XIV secolo a.C.). C'era anche un telo mortuario, cucito in pelle di gazzella, che apparteneva alla regina Isi-em-Kheb (al tempo di Salomone, cioè intorno al 1000 a.C.), che include un gioco da tavolo con vari pezzi, a forma di gazzella, oca e scarabeo.

L'immagine di Nefertari è convincente in quanto sta giocando a un gioco con statuette, una delle prime espressioni di questo tipo (in precedenza si conoscevano pezzi più semplici, di forma circolare), che corrispondono al *senet*. Questo gioco aveva una connotazione escatologica, poiché era praticato, come è evidente in questo caso, durante il transito dal mondo terreno a quello della trascendenza. Quella partenza, quindi, lega il suo protagonista al destino finale. Allo stesso modo, è noto che un altro faraone, Tutankhamon (XIV secolo a.C.), aveva quattro partite di *senet* nella sua piramide (mausoleo) da giocare per l'eternità, e che un secolo dopo un artigiano (segno che il gioco non era riservato solo alla classe dirigente), di nome Sennedyem, appare nelle iscrizioni sulla sua tomba mentre vi gioca con la moglie.

In ogni caso, il *senet* era associato alle pratiche divinatorie, poiché rappresenta il Giudizio di Osiride (il dio egizio della morte), la vittoria del defunto e il suo ingresso nel Duat, l'oltretomba in cui le anime dei morti dovevano vagare, evitando incantesimi ed essendo messe alla prova: giocare a *senet* era una di queste. Il gioco è menzionato nel Libro dei morti, un antico testo funerario che risale al XVI secolo a.C. Nel capitolo XVII, un defunto viene presentato mentre pratica un gioco da tavolo (in alcune traduzioni si dice erroneamente che sta giocando a dama), mentre crede di essere ancora un'anima vivente in presenza di Osiride.



A painting in the tomb of the Egyptian Queen Nefertari | Image: [Wikimedia Commons](#)

A proposito, senet significa "passaggio" o "transito", segno evidente di un percorso dallo spazio terreno a quello definitivo. Tuttavia, secondo alcuni studi, questo gioco non sarebbe il primo ad avere queste connotazioni, ma potrebbe avere una stretta parentela con un precedente, mehen ("il Dio dei giochi da tavolo"), gioco egizio da cui senet avrebbe ricevuto in eredità il messaggio metafisico legato al mondo eterno. [4]

Dopo il lavoro di Brunet e Bellet, ci sono state altre scoperte, piuttosto antiche, ma corrispondenti a un gioco che non può essere considerato una variante dei proto-scacchi. Ad esempio, su una delle pareti della tomba di Hesy, faraone della Terza dinastia (c. 2650 a.C.), c'è un dipinto che mostra pezzi in forma di statuette. E sembrerebbe anche che alcuni geroglifici della tomba di Merknera (anni 3.300-2.700 a.C.) sarebbero collegati al senet. Sono stati trovati anche frammenti di tavole corrispondenti alla Prima dinastia (c. 3100 a.C.).

Bisogna dirlo una volta per tutte. Mentre il senet potrebbe, in una certa prospettiva, essere considerato un precursore di tutti i giochi da tavolo successivi — compresi gli scacchi [5] — sarebbe costretto a stabilire uno stretto legame tra loro: le differenze sono molto più importanti delle somiglianze. Sebbene entrambi i giochi siano per due giocatori, il senet si gioca su una scacchiera di 30 caselle disposte su tre file (molto diversa dalle classiche 64 caselle che caratterizzano tutte le varianti proto-scacchistiche note); il numero di pezzi, sebbene non del tutto chiaro, potrebbe essere compreso tra 10 e 20 (e non 16); la mobilità dei pezzi, almeno nelle prime versioni, è simile tra loro (e non differenziata come negli scacchi); e l'obiettivo principale è limitato a rimuovere i propri pezzi dalla scacchiera prima che lo faccia l'avversario (invece di intrappolare o controllare il pezzo principale avversario). Si tratta quindi di un gioco di corsa e non di strategia, come ovviamente sono sempre stati gli scacchi, anche nelle loro versioni ancestrali. [6]

Bisogna riconoscere che il senet aveva alcune caratteristiche essenziali che si sono poi viste ripetutamente nelle varianti note del proto-scacchi: si giocava su una scacchiera; i pezzi erano usati sotto forma di statuette; la sua pratica aveva un'implicazione cosmogonica. [7] Tuttavia, è necessario scartare la sua relazione diretta con gli scacchi, sia per la mancanza di una correlazione intrinseca, sia per la disconnessione geografica e temporale con qualsiasi eventuale sequenza di diffusione del gioco, se consideriamo il momento dell'ingresso del proto-scacchi a Baghdad. È anche incoerente con i tempi in cui si sarebbero potute verificare le prime tracce di una qualsiasi teoria sull'origine degli scacchi, di cui vi è una chiara evidenza documentaria.



A 'senet' board that may correspond to the 14th century B.C.

La civiltà egizia era più strettamente imparentata con l'antica Grecia e Roma, che con la Persia e l'India. Il salto cronologico che avviene tra il momento in cui furono prodotte le immagini del senet e il momento in cui furono scoperte registrazioni di varianti del proto-scacchi in India e Persia — o nel mondo arabo e infine nella lontana Cina — è gigantesco. In queste condizioni, nessuna sequenza di diffusione che avrebbe avuto l'Egitto come punto di partenza è plausibile.

Pertanto, oltre alla sua interconnessione con il gioco babilonese di cui potrebbe essere relativamente contemporaneo (si ipotizza addirittura che possano essere apparsi indipendentemente), il senet potrebbe aver influenzato la comparsa della petteia greca e del ludus latrunculorum romano. Riconoscendo ciò, il dibattito sul legame tra scacchi e senet potrebbe essere riaperto per una semplice ed esclusiva ragione: ci

sono teorie che sostengono che il gioco da tavolo greco sia stato un input per una variante di proto-scacchi emersa più tardi nel corso della Via della Seta. In questo contesto, non direttamente, come sostenevano erroneamente Brunet i Bellet, ma indirettamente, si potrebbe contemplare la possibilità di un'influenza dell'antichissimo senet sui successivi giochi da tavolo che hanno portato alla creazione degli scacchi.

Date queste prove, gli sforzi di Brunet i Bellet, preziosi nella loro interpellanza alla teoria prevalente (quella dell'origine indiana), sono ben lungi dall'essere serviti a consolidare un paradigma alternativo. Infatti, nessun ricercatore successivo ha seguito la pista che, a un certo punto, per un breve periodo, ha mostrato una certa forza. Una teoria che si è rivelata insufficiente e scorretta nella sua capacità esplicativa.

Note e riferimenti

[1] Naturalmente, bisogna considerare le varie traduzioni. In alcune di esse si parla di scacchi, mentre in altre si parla del gioco della dama. In ogni caso, Socrate, nel rispettivo dialogo, parla concretamente di petteia : nella lingua originale si dice " petteías te kai kybeías ", in <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A1999.01.0174%3Atext%3DPhaedrus%3Apage%3D274> e <http://www.filosofia.org/cla/pla/img/azf02257.pdf> .

[2] Un buon profilo della sua figura può essere visto in Josep Brunet i Bellet (1818-1905), personaggio poliedrico ... e innamorato degli scacchi , su http://clubescacssantandreu.blogspot.com.ar/2014/04/josep-brunet-i-bellet-1818-1905-un_24.html .

[3] Quando Ovidio (43 a.C.-17 d.C.) menziona le attività che le belle donne potevano svolgere, si riferisce ovviamente al ludus latronculorum e non agli scacchi, nonostante traduzioni molto libere come la seguente: " Vorrei che giocasse a scacchi con abilità e cautela. Un pezzo contro due è destinato a cadere. Un re che sta combattendo, separato dalla sua regina è soggetto a essere preso; e il suo rivale è spesso costretto a tornare sui suoi passi. Ancora, quando la palla rimbalza contro la larga racchetta, devi toccare solo quella che intendi servire. C'è un altro gioco diviso in tante parti quanti sono i mesi dell'anno. Un tavolo ha tre pezzi su ogni lato; il vincitore deve ottenere tutti i pezzi in linea retta. È una cosa brutta per una donna non sapere come giocare, perché l'amore spesso nasce durante il gioco ". Fonte: L'arte di amare (Ars Amatoria), Ovidio, Libro III, Parte VIII: Imparare, Danzare, Giochi, tradotto da AS Kline, su <http://www.sacred-texts.com/cla/ovid/lboo/lboo60.htm> . Ovidio menziona in latino latronum proelia lude cioè " il gioco della battaglia dei ladri " o il nostro ludus latrunculorum . La frase chiave del brano continua a essere " Ludere: ludendo saepe paratur amor ", cioè: " Giocare: giocare porta sempre amore ", su <http://www.thelatinlibrary.com/ovid/ovid.artis3.shtml> .

[4] Lo afferma Benedikt Rothöhler in Mehen, God of the Boardgames , articolo pubblicato in Board games studies 2 , 1999, su <http://ex.ludicum.org/publicacoes/bgsj/2.pdf> .

[5] È possibile tracciare una linea ipotetica di trasmissione intergenerazionale e interspaziale dei giochi che inizia nel senet e continua con il Gioco Reale (Sacro) di Ur , un passatempo babilonese che risale alla metà del secondo millennio a.C. In esso, ogni giocatore ha sette pezzi, sette divinità sumere e i piani della torre del tempio dedicata al sovrano Marduk (che si suppone essere quella di Babele). Il Gioco Sacro di Ur è stato considerato (Schädler) il predecessore degli scacchi a quattro giocatori con l'uso dei dadi. Fonte: Sulle regole per il Gioco Reale di Ur , Irving Finkel, su https://www.academia.edu/15173145/On_the_Rules_for_the_Royal_Game_of_Ur .

[6] A questo punto possiamo seguire la tassonomia presentata da un altro catalano, lo studioso contemporaneo Gaspar Pujol Nicolau, per il quale il senet è un gioco basato sul percorso (i pezzi si muovono in una direzione unidimensionale), in ogni caso più affine al ludo o al backgammon, e non giochi basati sullo spazio (strategici) ai quali vanno ascritte tutte le possibili varianti degli scacchi.

[7] Alcuni archeologi sostengono che gli egiziani credevano che avrebbero dovuto affrontare una divinità nel senet durante il loro transito verso la terra promessa: il risultato del gioco decideva il destino finale di ogni persona.

Parte 5: Origine degli scacchi nei miti, nelle leggende e nel mondo immaginario

di Sergio Ernesto Negri

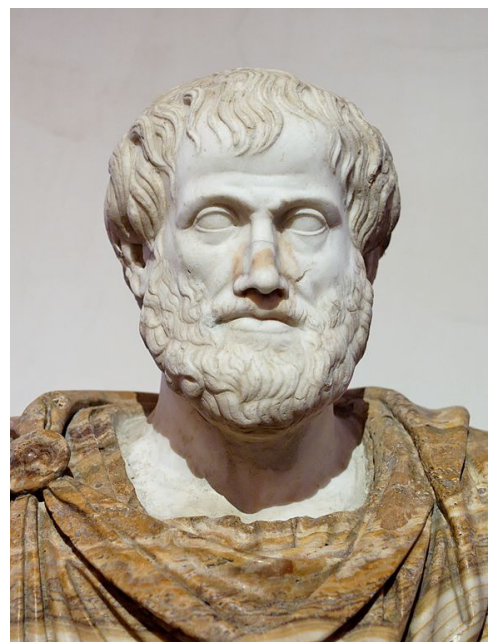
Finora abbiamo studiato le teorie più diffuse sull'origine degli scacchi. Per ora, si può concludere che solo la versione indiana e quella cinese restano indenni, mentre quelle che considerano la Persia o l'Egitto come origine dovrebbero essere scartate. Avanzando in questo capitolo con altre ipotesi che sono anch'esse possibili, anche se non necessariamente supportate da dati storiografici.

I ricercatori francesi Jaques Dextreit e Norbert Engel forniscono una tassonomia delle varie spiegazioni per l'origine degli scacchi. Secondo loro, corrispondono alla seguente casistica:

1. La morte del padre: gli scacchi sono allora un rimedio terapeutico
2. Preparazione alla guerra: per le lezioni apprese dal gioco
3. La sostituzione della guerra: contribuisce a canalizzare gli impulsi aggressivi
4. La possibilità di distrazione: puro intrattenimento sociale
5. L'idea del combattimento intellettuale: Contribuendo così all'allenamento mentale
6. Allegoria come insegnamento morale: facendo appello al campo assiologico, fornisce un quadro di riferimento per il comportamento e la condotta desiderati)
7. Il mito della Madre Addolorata: una donna sofferente che trova conforto nel gioco di fronte a una perdita irreparabile.

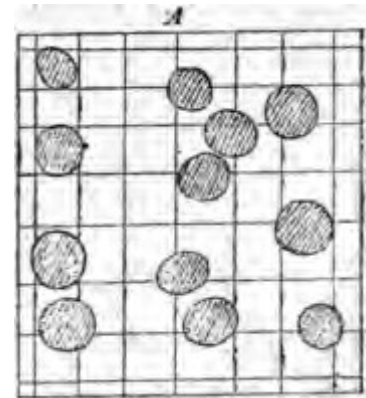
Abbiamo già visto che, sebbene l'origine degli scacchi in India e Cina rispondesse a elementi cosmogonici e religiosi, il gioco era fondamentalmente concepito come un'immagine di una situazione più terrena, di natura bellica. D'altra parte, nel contesto di miti, leggende e finzione, il gioco si nutriva di altri tipi di storie, che lo arricchivano potentemente, al di là della sua veridicità o verosimiglianza, poiché lo collegavano a eventi culturali rilevanti in luoghi e tempi diversi, dimostrando che gli scacchi sono sempre stati presenti durante lo sviluppo della civiltà umana.

Le ipotesi sono molteplici e varie. Platone, come abbiamo visto, si spinse fino a sostenere che il dio egizio Thot fosse l'inventore del gioco, ma ipotizzò anche che l'inventore fosse stato il saggio Salomone, figlio del re Davide, nella cultura ebraica. Sulla stessa falsariga, lo storico tedesco Egbert Meissenburg suggerisce che gli uomini di Elam, da cui discendono i semiti, siano una possibile fonte. Il britannico James Cristie nel 1801 propose che potessero essere stati gli Sciti nonostante (o proprio a causa di?) fossero un popolo nomade. Nell'antica Grecia, fu anche attribuito a Palamede ^[1] (l'inventore dell'alfabeto e dei dadi), un evento primordiale che sarebbe accaduto sull'isola di Creta durante l'assedio di Troia (XIII secolo a.C.); si pensò anche che il suo creatore fosse stato l'eroe acheo Diomede, nell'ambito della mitologia greca. Di questi territori, si diceva che l'inventore fosse stato Alessandro Magno e persino il filosofo Aristotele *[nella foto]*. Hermes, l'araldo degli dei, era considerato l'inventore: era il patrono degli atleti (e, in un'altra coincidenza legata agli scacchi, era correlato al dio egizio Thot). E un monaco di Winchester, Alexander (Alexandri) Neckam, a cui è attribuito il primo riferimento scritto in Inghilterra, un testo del 1180 chiamato *De scaccis* scritto in latino, immaginò che Ulisse fosse stato l'inventore degli scacchi. Neckman inventò anche una variante del gioco in cui i pedoni occupavano la prima fila mentre i pezzi principali occupavano la seconda.



Sulla base di tutte queste tesi, diverse ma convergenti nello stesso spazio geografico, è stata avanzata la possibilità di una presunta origine degli scacchi nella bella H  lade.    evidente che i riferimenti corrispondono al gioco da tavolo per eccellenza dell'antica Grecia, *la petteia*. Si ritiene che Alessandro Magno abbia dovuto portare questo gioco in Oriente nella sua escursione in India nel terzo secolo prima di Cristo. Chiariamo che, per la sua semplicit  , sebbene possa essere stato un contributo civilizzante alla creazione di un nuovo passatempo, *la petteia* non deve essere considerata in alcun modo un prototipo degli scacchi.

Quando parliamo di *petteia*, non parliamo solo del gioco in s  , ma anche di una scacchiera su cui si giocavano altri giochi, come le cosiddette *poleis* (*pollux* per i Romani). Frammenti della scacchiera e alcuni pezzi sono stati trovati negli scavi di Troia. Sebbene le regole esatte della *petteia* non siano note, si ritiene che su una scacchiera 8x8 venissero utilizzate pietre nere e bianche. Lo scopo era catturare o immobilizzare i pezzi avversari, che erano sedici per lato e tutti dello stesso valore. Si muovevano ortogonalmente e venivano catturati essendo circondati da pietre rivali, posizionate in entrambe le direzioni in continuit   diretta. Il gioco romano *ludus latruncularum* era un po' pi   complesso perch  , oltre alle pedine, includeva un Dux (o leader): questo gioco    senza dubbio un erede della *petteia*. Molti scrittori antichi fanno riferimento a entrambi i giochi, da Platone a Ovidio. Quando nel Medioevo vennero fatte le traduzioni dalle lingue originali alle lingue romanze, *petteia* e *ludus latruncularum* vennero tradotti come scacchi (data la loro crescente popolarit   e reputazione). Ci   gener   ambiguit  , poich   venne rafforzata l'idea di un collegamento tra gli scacchi moderni con un improbabile background greco-romano.



La petteia, per le sue caratteristiche, viene solitamente paragonata al modello politico greco. Tutti i pezzi sono uguali, il che dimostra l'ideale di assenza di gerarchie nella societ   ateniese (le donne non erano incluse in quello schema egualitario). La necessit   di catturare mentre si agisce insieme implica la possibilit   di costruire una democrazia in cui tutti contribuiscono a un fine comune. Si noti che Aristotele, nella sua grande opera *Politica*, quando assicura che l'uomo    nato per vivere in una citt  , paragona coloro che non hanno famiglia, leggi o casa a "un pezzo isolato del gioco di..."; e la frase, secondo diverse traduzioni, pu   essere completata con "dama", "backgammon" o persino "scacchi", quando    noto che il riferimento originale alludeva alla *petteia* (nell'originale greco l'autore scrive "*pettoi*"). In ogni caso, nel gioco greco, ogni elemento pu   esistere solo in relazione agli altri, e la cosa peggiore che potesse accadere a un individuo era di essere alienato dal tutto. Pertanto riflette perfettamente la societ   in cui veniva praticata.

Nel Medioevo, su questo argomento vennero presentate varie speculazioni: l'influente monaco longobardo Jacobus de Cessolis, ad esempio, concep   che il filosofo caldeo Serse fosse stato l'inventore del gioco, sostenendo che lo avesse fatto nel VI secolo a.C., per cercare di placare con esso il feroce re babilonese Evil-Marduk. Seguendo quella pista filologica, in alternativa viene anche dato l'omonimo re persiano, Serse, che regn   in quegli stessi tempi. La coltissima principessa bizantina Anna Comnena, da parte sua, lo attribu   agli Assiri [\[2\]](#) (alla regina Zenobia di Palmira che regn   nel III secolo dell'era cristiana?). Da parte sua, il grande poeta inglese Geoffrey Chaucer present   l'alternativa di Attalo III, che fu re di Pergamo nel II secolo a.C.

Un manoscritto arabo intitolato *Nuzhat al-arbab al-'aqlfi'sh-shatranj al manqul* ("Il piacere dell'intelligenza, una descrizione degli scacchi") di Abu Zakariya Yahya ben Ibrahim al-Hakim, che fornisce altre ipotesi sui possibili creatori del gioco, proviene da questa stessa epoca: Shem o Jafet, figli di No  , nella sua Arca; re Lud di Lidia (figlio di Shem); e persino Adamo (il passatempo sarebbe servito come consolazione per la morte di Abele). Una variante, che deriva anche dalle tradizioni bibliche e coraniche,    che sarebbe sorto al tempo del profeta Idris (Enoch, figlio di Caino, per i cristiani), al quale si suppone che la scienza dei numeri sia stata rivelata per la prima volta. In modo simile, il rabbino Abraham ibn Ezra nel XII secolo lo attribu   a Mos  .

Murray, lo storico degli scacchi per eccellenza, mentre elenca molte delle ipotesi disponibili, menziona una leggenda birmana che ritiene che gli scacchi siano stati inventati da una regina birmana. Da tempi molto più antichi, si diceva che il luogo di nascita del gioco fosse l'isola di Sri Lanka, attribuendolo al mito che raffigura il confronto tra il dio Rama e Ravana (di cui abbiamo parlato all'inizio di questo lavoro) — uno dei primi difensori di questa teoria fu il connazionale di Murray, il capitano Hiram Cox.

Un altro ricercatore britannico, Ken Whyld, [3] afferma ragionevolmente che, poiché i confini del subcontinente indiano sono sempre stati piuttosto mobili, i territori solitamente considerati come quelli in cui si è verificata la comparsa del *chaturanga* potrebbero corrispondere a regioni del Khuzestan (nell'attuale Iran) o del Baluchistan (in Pakistan). In tal senso, nel quadro della teoria che si basa su un sincretismo culturale — di cui si parlerà nel prossimo capitolo — quando si considerano i luoghi della Via della Seta in cui vari giochi potrebbero essere confluiti contribuendo alla prima variante del proto-scacchi, è interessante notare che essi si trovano geograficamente in territori di quegli altri paesi, o addirittura dell'Uzbekistan e dell'Afghanistan, tutti molto vicini ai domini degli antichi re indiani.

Fabricius indicò che l'inventore del gioco era stato l'astronomo persiano Schatrenschar, lo stesso che sapeva contare le stelle una a una. [4] Harry Bird, giocatore e studioso britannico, riprende questa idea, sebbene aggiunga anche che gli inventori avrebbero potuto essere i Saraceni, confondendo il ruolo di diffusore con quello di creatore. Bird fornisce anche altre possibilità: quella dei fratelli Lido e Tirreno nel regno di Lidia (quello che durò fino al VI secolo a.C.); che gli Sciti lo lasciarono in eredità a Palamede, l'eroe ingegnoso della mitologia greca; e solleva il caso di Semiramide (Sammuramat), che, secondo il mito, fu regina d'Assiria nel XXII secolo a.C. — e a cui si deve la fondazione o, almeno, la gloria e l'abbellimento di Babilonia.

Molte di queste ipotesi, sebbene nella loro formulazione siano solitamente basate su fatti storici, per le loro caratteristiche essenziali sono ovviamente lontane dalla verità, quindi possono essere considerate solo nel campo del mitico o del leggendario. Alcune possono persino essere considerate infondate, in quanto non sono ancorate a episodi che abbiano un certo grado di plausibilità storica: è il caso delle teorie che presuppongono un'origine celtica o amerindia.

Un'origine celtica è fondamentalmente associata all'esistenza di scacchiere e set di pezzi che furono lasciati in eredità dal re Cathair (Cahir) Mor "Il Grande" quando morì nell'anno 153 dell'era cristiana; ma, a rigor di termini, queste scacchiere e set corrispondono a un gioco chiamato *fidchell* (*gwyddbwyll*). Bird, che contempla questa possibilità, è molto entusiasta nel presentare la teoria secondo cui gli Araucani inventarono il gioco, confondendo sicuramente in questo caso gli scacchi con *la taptana* , un gioco molto semplice praticato dagli indiani d'America.



C'è spazio anche per il bizzarro: alcuni autori si sono spinti fino a sostenere che gli scacchisti furono inventati dagli Atlantidei, o da civiltà provenienti dallo spazio. Seguendo la tradizione occulta di Ermete Trismegisto [nella foto] , è stata tracciata una linea esoterica che collega il gioco alla Massoneria [5] (i pavimenti della loro sede adottano disegni a scacchi che rappresentano, nel contrasto del bianco e del nero, la connessione tra il mondo spirituale e quello fisico) e al continente perduto di Atlantide. Infatti, il teosofo spagnolo Roso de Luna, nel libro *De gentes del otro mundo* , immagina che gli scacchi siano un'invenzione degli Atlantidei. Ancora più curiosa è l'affermazione del poeta messicano Eduardo Elizalde che, in *De Buda a Fischer y Spassky* , si spinge fino ad avanzare l'ipotesi che colloca l'origine del gioco nello spazio. Nelle sue parole: "Altri dei superiori, dei non terreni, dei provenienti da altre galassie e sistemi insegnarono alle divinità cinesi, indù e occidentali come giocare a scacchi".

La più frequente delle storie sull'origine degli scacchi, quella che continua a essere molto popolare fino a oggi, è una storia di fantasia. L'ideazione del gioco è attribuita a un saggio, che può essere l'indiano Sissa, il persiano Bozorgmehr o l'arabo Bourzin, a seconda di ogni cultura. Si dice che il gioco sia stato sottoposto alla considerazione del rispettivo sovrano che, molto soddisfatto della proposta, promette all'autore la ricompensa che desidera. Non chiede "niente di più" che un chicco di cereale (grano o riso, secondo le diverse versioni) per la prima casella, due per la seconda, quattro per la terza e così via, fino a completare la griglia di sessantaquattro caselle. I matematici del regno verificarono che questa richiesta "modesta" non poteva essere soddisfatta, data la sua portata. Ci sono diversi finali possibili, con le rispettive morali, che vanno dalla menzione che il re ordina l'esecuzione del creatore degli scacchi, quando si sente deriso; alla rinuncia alla ricompensa da parte del saggio, il quale afferma che il suo unico scopo era quello di servire il suo padrone e quindi, a dimostrazione del riconoscimento, viene nominato principale consigliere reale.

Lo scrittore argentino Abelardo Castillo, appassionato del gioco, enuncia molte delle possibili teorie sull'origine degli scacchi: indiana, egizia, cinese, etrusca, assira o caldea, troiana, persiana... Menziona la folle teoria di una fonte extraterrestre e anche i miti della Madre Addolorata e di Lanka, così come la concezione attribuita alla dea Caissa. Culmina il suo racconto associando la scoperta dell'America e gli scacchi, riproducendo la leggenda che dice che Isabella I di Castiglia sconfisse il re Ferdinando in una partita a scacchi, per ottenere un riconoscimento speciale che le darà l'opportunità di presentargli il piano di Colombo di viaggiare nelle Indie, che, secondo la leggenda, fu così approvato.

Inizialmente con il nome di *Scacchis*, la dea Caissa appare per la prima volta come creazione dell'italiano Marco Girolamo Vida, che la include in *Scacchia Ludus*, un poema pubblicato nel 1527. [6] Il filologo, scrittore e storico inglese William Jones riprende l'argomento nel 1763, in un altro poema, scritto anch'esso in latino, in cui menziona specificamente Caissa: in esso, la dea o musa degli scacchi è corteggiata dal dio greco della guerra Ares (Marte nella mitologia romana) che, quando viene rifiutato, cerca l'aiuto del dio degli atleti, Hermes (Mercurio), che inventa gli scacchi affinché Ares offra il gioco in dono, seducendo così finalmente la dea.

L'opera di Jones inizia così: *"Di eserciti schierati sul campo a scacchi,/E di guerra innocente in forma piacevole esibita;/Quando due re audaci si contendono vani allarmi,/In avorio questo, e quello in armi d'ebano;/Cantate, fanciulle allegre, che frequentate la sacra collina/Di Pindo, e il famoso ruscello Pierio ..."*, [7] dove una delle menzionate *"fanciulle allegre"* era proprio la bella Caissa. Più avanti viene indicato che il dio degli atleti disegna una scacchiera con quadrati d'oro e d'argento, in cui concepisce un gioco chiamato *"Cassa"*, ideato in onore della cara ninfa. Marte torna con quella scoperta nella foresta, la presenta all'amata che, da quel momento, vede il cortigiano con occhi migliori; infatti postula che *"era meno odioso di prima"*. L'inevitabile gioco ha luogo e, una volta che appare lo scacco matto, viene presentato in perfetti versi in rima: *"Non rimane alcun posto: vede il fato certo, /E cede il suo trono alla rovina, e scacco matto"*. Così, Caissa cade irrimediabilmente tra le braccia del suo corteggiatore. Gli scacchi lo avevano reso possibile.

Sulla base di questo lavoro, in seguito si generarono diverse storie, in cui la ninfa si trasformò in una divinità. Quella più comunemente nota afferma che era una giovane e attraente dea che faceva previsioni. Preoccupata per come sarebbero state le guerre del futuro, decise di creare un gioco, un affare meno crudele in cui, per vincere, erano necessari intelligenza e coraggio. Dopo averlo fatto, decise di nascondere, in modo che non potesse essere distrutto, e poiché non sapeva quale sarebbe stato un buon posto per nascondere, decise di scegliere un posto a caso sulla Terra. Lo gettò in aria e cadde in India, da dove si sarebbe poi diffuso in tutto il mondo. Pertanto, le fonti inglesi, da cui proviene la storia, rafforzano la tesi dell'origine indiana degli scacchi.

Concludiamo questo capitolo ricordando lo scrittore austriaco Stefan Zweig [8], al quale dobbiamo lo straordinario *The Royal Game*. Questo prolifico autore, dopo essersi assicurato che siamo in presenza dell'"unico gioco che appartiene a tutte le nazioni e a tutte le epoche", pone una domanda suggestiva: "Nessuno sa quale dio lo abbia portato per vincere la noia, acuire i sensi e distendere la mente?" Un altro

scrittore, l'argentino Ernesto Sabato, ha affermato che “l'uomo non ha inventato gli scacchi, ma li ha scoperti”, [9] facendo una distinzione molto interessante che parla della perenne profondità del gioco. Che si tratti di un'invenzione o di una scoperta, ci sarà sempre un punto di partenza. Ci fu un tempo in cui gli scacchi furono inventati, per azione di una persona o di una divinità, secondo le varie ipotesi analizzate in questo capitolo: miti, leggende e racconti di fantasia che, corrispondenti a culture e circostanze diverse, furono formulati in tempi diversi. E se Sabato alla fine avesse avuto ragione, nel senso che dovremmo ammettere che si tratta di una scoperta dell'uomo, ci sarebbe anche un momento e un luogo specifici in cui alcuni dei nostri congeneri avrebbero avuto il privilegio di essere rimasti stupiti, per la prima volta, dalla grandezza della bellezza del gioco che veniva loro offerto, un gioco tanto sottile quanto potentemente metaforico.

Note e riferimenti

- [1] Fonte: *Un'indagine sull'antico gioco greco che si suppone sia stato inventato da Palamede*, su https://books.google.com.ar/books?id=jftdAAAACAAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbp_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.
- [2] Comnena racconta una storia in cui l'assassinio dell'imperatore era stato pianificato quando "... egli giocava occasionalmente a scacchi con uno dei suoi parenti (questo gioco fu inventato dai lussuosi Assiri e portato da lì fino a noi), così questi uomini, con le armi della cospirazione nelle loro mani, cercarono di passare attraverso la sala reale e raggiungere l'imperatore nel suo desiderio di omicidio ...". Una versione di questo libro può essere vista su http://www.yorku.ca/inpar/alexia_dawes.pdf.
- [3] Informazioni su questo autore possono essere trovate su <http://www.kwabc.org/>.
- [4] Fonte: *Atlantic Monthly*, Vol. 5, No. 32, giugno 1860, su <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/gu009486.pdf>.
- [5] Sulla connessione degli scacchi con la Massoneria è possibile consultare il lavoro di Fanthorpe et al. citato in bibliografia.
- [6] La poesia di Vida, in latino e in inglese, può essere consultata su <http://www.edochess.ca/batgirl/Ludus.html>.
- [7] Su <http://www.chessdryad.com/caissa/caissa.htm>.
- [8] Sull'ampia opera letteraria di questo autore, analizzata da una prospettiva scacchistica, puoi consultare un'opera di mia creazione: "*Stefan Zweig, una vida de novela, una novela de ajedrez*" ("*Stefan Zweig, una vita di romanzo, un romanzo di scacchi*"), su <http://ajedrez12.com/2016/11/28/stefan-zweig-una-vida-de-novela-una-novela-de-ajedrez/>.
- [9] Quando Sabato, prendendo come punto di riferimento gli scacchi, distingue le azioni di invenzione e scoperta, assicura: « *Si potrebbe dire che quando furono inventati gli scacchi, tutti i giochi erano potenzialmente dati: nel corso dei secoli, i giocatori avrebbero scoperto giochi preesistenti, come in una giungla. Ma facendo un passo indietro, si potrebbe dire che l'uomo non ha inventato gli scacchi, ma li ha scoperti. Considerando l'Universo come dato, tutte le creazioni e le invenzioni dell'uomo sarebbero come partite in questa Grande Partita a Scacchi, scoperte in una Grande Giungla. Ma facendo un altro passo indietro, si potrebbe dire che forse l'Universo non è stato creato ma scoperto in una Giungla di Universi Possibili, una giungla difficile, oscura, sublime in cui solo un Dio può avventurarsi* ».

Parte 6: Sincretismo culturale

di Sergio Ernesto Negri

Una prospettiva moderna e convincente

Finora abbiamo analizzato, se non tutte le ipotesi (si può sempre omettere qualcosa in un argomento così vasto), almeno gran parte delle teorie relative alle origini degli scacchi. In tutte, l'atto originale dell'invenzione è attribuito a un'unica entità, una persona o una divinità. È degno di nota che in nessuna di esse viene presa in considerazione l'idea di uno sforzo condiviso, quindi non vengono verificati contributi plurali, e ancora meno la partecipazione di culture o civiltà diverse.

Il criterio dell'unicità, che è quello che ha prevalso nel tempo, è stato sostenuto in modo molto espressivo da William Jones, per il quale gli scacchi, per la loro « *bella semplicità ed estrema perfezione* », potevano essere stati inventati solo « *da un grande genio* »: [1] Jones riteneva che da una versione più rudimentale del gioco — creata da un'unica entità — seguisse un successivo processo di successivi cambiamenti fino all'apparizione della versione attuale, che si rivelò più sofisticata. Al contrario, il suo connazionale Hiram Cox affermava che prima si verificò la complessità e solo dopo la semplificazione. Ne dedusse che un processo graduale e successivamente verificato portò alla creazione degli scacchi, come risultato di un fenomeno cooperativo.



The Indian Game of Chess.

In linea con la teoria di Cox, che per buona parte della storia è stata dimenticata, in tempi recenti ha preso piede la teoria secondo cui gli scacchi sono emersi da fonti diverse e complementari. Si ritiene che derivi da una pluralità di partite che hanno portato alla creazione di una variante unica e nuova di proto-scacchi, che è servita da base nel mondo orientale ad altre modalità o versioni di un gioco che, dopo successive mutazioni — in particolare quelle avvenute nel Medioevo nell'Europa occidentale — hanno portato al consolidamento del formato attualmente utilizzato.

L'intervallo di tempo in cui questa sintesi magica potrebbe essere avvenuta può essere collocato tra il II secolo a.C. e il III secolo d.C. Da parte sua, è molto probabile che ciò sia avvenuto in un punto asiatico impreciso sulla Via della Seta che andava dalla Cina alla Persia e all'Arabia, e oltre, e che passava attraverso, tra le altre nazioni, l'India. Questa rotta era un luogo di incontro dinamico di culture caratterizzate dalla ricchezza della loro estrema interconnettività.

Le pratiche sopra menzionate, che avrebbero dato il loro rispettivo contributo alla creazione di un gioco completamente diverso, erano i giochi *petteia*, *ashtāpada* e *liubo*, corrispondenti rispettivamente alle culture greca, indiana e cinese. Dalla loro simbiosi, è stata creata un'unica variante di proto-scacchi. Per coloro che difendono la teoria che il gioco provenisse dall'India, questa variante non è altro che *chaturanga* (o eventualmente *chaturaji* [2]), e per coloro che pensano che il gioco provenisse dalla Cina, la variante sarebbe lo *xiang-qi*. Sebbene, naturalmente, non si dovrebbe escludere che *chaturanga* e *xiang-qi* possano essere apparsi indipendentemente con un certo grado di sincronicità.

Nel tentativo di determinare il punto geografico in cui ebbe luogo questo potente incontro, le ricerche indicano un'ampia area situata a nord-ovest dell'India dove si insediarono successivamente il regno di Battriana (Bactriana) e l'impero Kushan (Kuṣāṇ) [3], entrambi caratterizzati da una grande apertura culturale. Si tratta di uno spazio che copriva vasti territori, con il suo centro situato nella valle del fiume Indo, negli odierni Afghanistan, Uzbekistan e Tagikistan, che erano sotto l'influenza greca (eredità di Alessandro Magno) e avevano ponti commerciali stabiliti con i cinesi attraverso la Via della Seta, che iniziò a funzionare approssimativamente nel I secolo a.C.

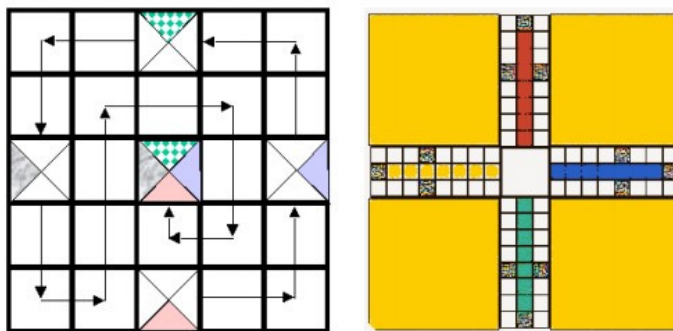
In questo contesto, è del tutto concepibile che una proto-variante degli scacchi con contributi provenienti da diverse fonti possa emergere in un territorio di tale apertura culturale. Analizzando i popoli indiano, cinese e greco, questa ipotesi acquista forza, poiché reperti archeologici dei pezzi più antichi del gioco sono stati localizzati in quel territorio.

Questa linea di ricerca, pur essendo così convincente, è tuttavia relativamente nuova, essendo stata fondamentalmente sostenuta dal ricercatore tedesco Gerhard Josten [4] che, in un certo senso, ha rivoluzionato lo studio dell'origine degli scacchi, applicando un approccio basato sullo studio della struttura interna del gioco e non sui contributi provenienti dai campi della storia, della letteratura e perfino dell'archeologia.

Yuri Averbakh, concordando parzialmente con l'idea di una confluenza di contributi, pensa che il gioco sia stato creato sulla base di *petteia* e *ashtāpada*, che a suo parere hanno lasciato il posto al *chaturanga*, implicando un'evoluzione da due fonti a un terzo gioco strategico unificato. Questo processo avrebbe portato all'eliminazione dell'uso dei dadi [5], e la partecipazione di quattro giocatori è stata ridotta a due. Questa simbiosi, secondo Averbakh, sarebbe avvenuta grazie a un fatto culturale notevole: l'induismo aveva perso, momentaneamente, rilevanza nella società indiana a favore del buddismo. In breve, pur ammettendo una possibile eredità di culture diverse, il che non è usuale, l'erudito scacchista russo rafforza la teoria indiana predominante, senza riconoscere alcun contributo proveniente dalla Cina.

Lo studioso Myron Samsin, [6] nel frattempo, sostiene la possibilità che gli scacchi siano un gioco ibrido di origine greco-indiana, essendo costituito da due tipi di entità: i pedoni, che sarebbero il contributo greco, e i pezzi, che avrebbero un'eredità indiana. Questa simbiosi avrebbe avuto luogo, secondo lui, poco dopo che Alessandro Magno invase l'Oriente.

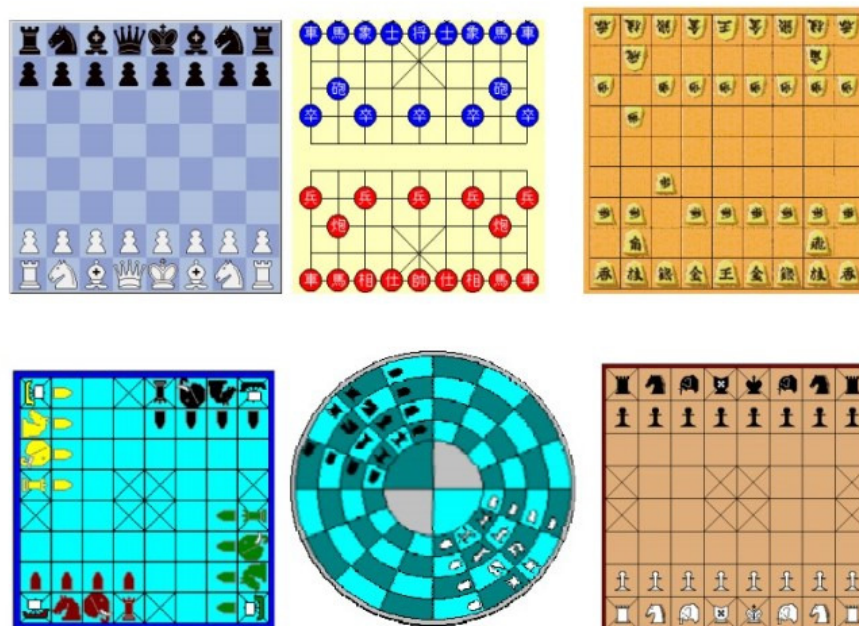
Josten complica ulteriormente la questione abbandonando il bilateralismo e considerando la presenza di una terza fonte. A suo avviso, non si può trascurare il contributo apportato dalla cultura cinese. Nella sua opera molto originale, che si basa sul discernimento della logica interna del gioco, egli individua tre tipi di pezzi: quelli che sono bersagli essenziali, rappresentati dal re o dal generale; altri che hanno lunghi movimenti in varie direzioni, che sono i pezzi principali; e altri che si limitano ad avanzare, rappresentati dai pedoni. Da questa distinzione, egli suggerisce che gli scacchi si basassero su tre giochi diversi. Secondo lui, il re verrebbe dalla Cina, probabilmente dal gioco *wei-ki* e, forse più precisamente, dal più ancestrale *liubo*; i pezzi avrebbero un'origine mesopotamica, più specificamente da un astrolabio sumero [7]; mentre i pedoni — tipici pezzi che avanzano dopo aver lanciato i dadi — verrebbero dall'India, dai giochi *pachisi* / *gyan chauper*. [8]



Thaayam e Pachisi / Chaupur, tratto da "Scacchi – Un fossile vivente" di Gerhard Josten

La prima proto-variante degli scacchi, secondo Josten, che fu il prodotto di questa confluenza, avrebbe avuto una scacchiera circolare (nello stile degli scacchi bizantini), che sarebbe stata poi sostituita da una scacchiera quadrata, apportata sempre dagli indiani, da *ashtāpada*. A quel tempo, in India potrebbe essere emerso un gioco per quattro partecipanti (con l'uso dei dadi), *chaturanga*; mentre in Cina è apparso il gioco *xiangqi*, con le sue caratteristiche particolari (tra cui la presenza di un fiume, che eredita dal liubo).

Lo afferma anche Petzold [9] che, oltre a sostenere questa ipotesi, ritiene che questi contributi, provenienti da India e Cina, siano stati realizzati in modo indipendente e simultaneo.



Varianti di scacchi viventi ed estinte, tratte da "Scacchi – Un fossile vivente" di Gerhard Josten

In sintesi, questi contributi supportano la teoria secondo cui il gioco degli scacchi abbia avuto origine da un'azione tipica del sincretismo culturale, localizzando l'evento iniziale da qualche parte nell'Asia centrale tra il 50 a.C. e il 200 d.C., durante il periodo dell'Impero Kushan. [10]

Secondo Cazaux, rafforzando l'idea che il gioco abbia avuto origine in Asia centrale:

Non c'è dubbio che gli scacchi siano... un gioco asiatico. Tre regioni possono rivendicare di essere il loro luogo di nascita: l'India settentrionale; l'Asia centrale, dall'Iran al Turkestan; e la Cina orientale. Nessuno può obiettare che esista un collegamento "genetico" tra tutte le forme di scacchi che provengono da quelle aree.

In conclusione, la teoria che indica una confluenza culturale come origine degli scacchi, concepita di recente, è altamente convincente. Tuttavia, è molto difficile dimostrarla per vari motivi, almeno dal punto di vista fattuale. In primo luogo, per le sue caratteristiche proprie: trattandosi di un processo, e non di un fatto puntuale, è più difficile "coglierlo", e di conseguenza spiegarlo in un dato momento temporale; la stessa difficoltà si pone per quanto riguarda il luogo in cui è avvenuto. In secondo luogo, per l'impossibilità di trovare fonti letterarie che avrebbero potuto includere la menzione di una costruzione collettiva: in generale, i racconti hanno una forte inclinazione nazionalista; in questo contesto, è difficile trovare rivendicazioni per un'invenzione che non sia di propria esclusiva eredità. [11] Tuttavia, esiste la possibilità che reperti archeologici (pezzi degli scacchi o scacchiere) supportino questa teoria sincretica, sempre che coincidano con i luoghi della Via della Seta in cui convergevano i giochi, a patto che siano datati all'interno del periodo di vita del Regno di Battriana o dell'Impero Kushan. Pertanto, e come accade per quanto riguarda i possibili riscontri che potrebbero emergere a sostegno delle altre ipotesi sull'origine degli scacchi, nulla è ancora deciso. C'è un ampio campo ancora da esplorare. La ricerca storica necessariamente continua. Ci troviamo a seguire un percorso la cui meta, essendo un po' più vicina, non può ancora essere chiaramente vista.

Note e riferimenti

[1] Su <https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=coo.31924029681115;view=1up;seq=9>.

[2] Non c'è accordo sulla sequenza che è stata data riguardo all'ordine di precedenza di questi giochi indiani. Per Cox il *chaturaji* era il primo, mentre per Jones quel posto era occupato dal *chaturanga*. Da Murray in poi è stata imposta quest'ultima teoria. Forbes ha addirittura ipotizzato che il *chaturaji*, più che un gioco, potesse essere solo una posizione di *chaturanga*, nella sua modalità a quattro persone, che si verifica quando uno dei partecipanti cattura due dei tre re rivali. Nella Teoria dei giochi si discute solitamente, senza risposta conclusiva, quale sequenza dovrebbe essere più probabile: se l'evoluzione va dalla semplificazione o invece se va alla ricerca di una maggiore complessità. Nel primo caso il *chaturaji* dovrebbe essere il primo; al contrario sarebbe il *chaturanga*. Un'analisi di questo tipo è stata fatta circa l'ordine in cui sono comparsi gli scacchi convenzionali e gli scacchi di Tamerlano (o grandi scacchi). Nella ricerca della spiegazione corretta, non dobbiamo dimenticare l'esistenza di un gioco di scacchi a quattro mani, con l'aiuto di due dadi, con i pezzi conosciuti (carro, cavallo, elefante, re e pedoni) su una scacchiera di 64 caselle, menzionato dal saggio arabo al-Birūnī in Ta'rikh al-Hind (*Cronache dell'India*), un libro classico datato 1030, su http://www.columbia.edu/cu/web/digital/collections/cul/texts/ldpd_5949073_001/ldpd_5949073_001.pdf

[3] L'impero Kushan era basato etnicamente su una tribù proveniente dalla Cina che, in una prova del sincretismo prevalente, prese per sé l'eredità culturale ellenistica e incorporò anche concetti dello shivaismo indiano.

[4] La posizione di questo autore può essere letta in *Chess – A living fossil*, Colonia, 2001, all'indirizzo <http://history.chess.free.fr/papers/Josten%202001.pdf>.

[5] Si è anche detto che questa eliminazione dei dadi si è verificata nella stessa India quando l'Induismo (che aveva una visione più rigida delle scommesse associate ai dadi) assume il controllo culturale con l'Impero Gupta, che governò il subcontinente indiano tra il quarto e il sesto secolo dell'era cristiana.

[6] Fonte: *Pedoni e pezzi: verso la preistoria degli scacchi*, 2002, su <http://history.chess.free.fr/papers/Samsin%202002.pdf>.

[7] A causa di questa connessione astrologica, si ritiene che molti giochi da tavolo, comprese le vecchie versioni degli scacchi, fossero usati come oracoli.

[8] Abbiamo già visto che per Samsin le pedine sono un contributo greco, specificamente della *petteia*. A suo avviso, è *gyan chauper* (*chaupur*), che procederebbe dal *Gioco Sacro di Ur*, a fornire i pezzi. Ma c'è un problema a questo proposito: *pachisi* non è un gioco così antico, in quanto di solito lo si colloca solo a partire dal IV secolo dell'era cristiana, per cui l'intervallo temporale in cui potrebbe essere stato un predecessore del gioco nato sulla via della seta, pur esistendo, è troppo stretto. Non è questo il caso di *gyan chauper*, che potrebbe essere esistito in epoca preistorica.

[9] Fonte: *Das königliche Spie*, edizione Lipsia, 1987, p. 19, citazione tratta dall'opera di Josten.

[10] Sempre all'interno del percorso della Via della Seta, è stato sostenuto che il punto di incontro dei giochi avrebbe potuto essere un'oasi nell'attuale posizione cinese di Kashgar (dove il popolo Kushán un tempo fondò un regno); come ipotizza Horst Remus. Fonte: *The origin of chess and the silk road*, su <http://silkroadfoundation.org/newsletter/volumeonenumberone/origin.html>.

[11] Esiste un'eccezione classica a questa affermazione: i persiani che riconoscono la paternità indiana degli scacchi. Ma questo in realtà è avvenuto nel contesto della dimostrazione della loro superiorità intellettuale e nella comprensione che il *nardo* era superiore al gioco proveniente dall'India.

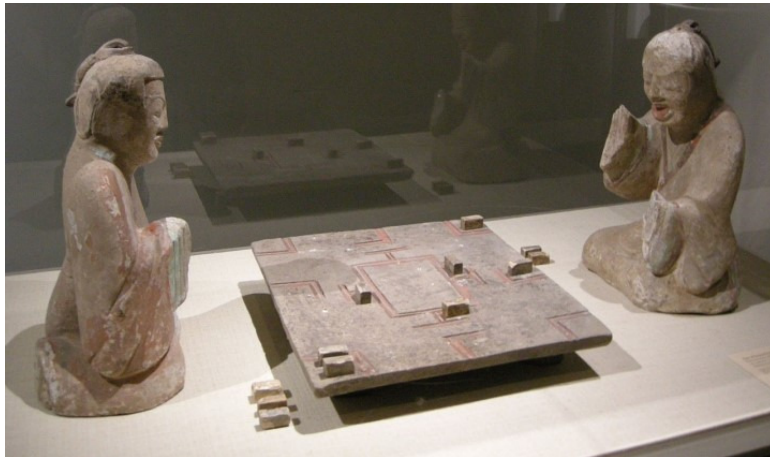
Parte 7: Epilogo

di Sergio Ernesto Negri

A questo punto delle indagini sull'origine degli scacchi ci sono cose che sappiamo, cose che supponiamo di sapere e cose che ignoriamo. Elenchiamole una per una:

- Sappiamo che il gioco è nato in Oriente.
- Sappiamo che ci sono solo tre teorie che presentano fonti valide a sostegno della loro posizione sulla fonte originale del gioco: quella che colloca l'origine in India, quella che si concentra sulla Cina e quella del sincretismo culturale.
- Sappiamo che una variante degli **scacchi** prototettivi giunse in Persia nel VI secolo d.C. proveniente da una regione dell'India.
- Supponiamo che questo gioco fosse *il chaturanga*, nella sua modalità a due giocatori, che venne portato a Ctesifonte, la capitale dell'Impero persiano.
- Sappiamo che le prime menzioni precise di una variante dei protoscacchi, provenienti da diverse fonti letterarie, compaiono nel IV secolo d.C., la prima delle quali si riferisce allo *xiang-qi cinese* e la seconda al *chaturanga*.
- Sappiamo che sia lo **xiang-qi** che *il chaturanga* hanno i loro rispettivi processi di trasformazione.
- Sappiamo che in queste culture sono nati due giochi precedenti, menzionati in opere letterarie fin dall'antichità: il *liubo* cinese e l' **ashtāpada** indiano.
- Supponiamo **che** lo *xiang-qi*, se provenisse esclusivamente dalla cultura cinese, avrebbe potuto essere concepito dal *liubo*.
- Supponiamo **che** *chaturanga*, se provenisse esclusivamente dalla cultura indiana, avrebbe potuto essere concepito da *ashtāpada* o *chaturaji*.
- Ignoriamo la sequenza in cui *chaturaji* e *chaturanga* sono comparsi (sebbene la teoria predominante sia che quest'ultimo sia comparso per primo), o anche se **chaturaji** sia una mera posizione di *chaturanga*.
- Sappiamo che una versione dello **xiang-qi** è sopravvissuta fino ai giorni nostri (viene attualmente praticata in Cina e, almeno, anche in Vietnam), mentre *il chaturanga* è scomparso come pratica in un momento remoto nel tempo.
- Non **sappiamo** in quali circostanze precise *Chaturanga* abbandonò l'uso dei dadi.
- Non **sappiamo** se il processo evolutivo del *chaturanga* sia passato dalla versione per quattro giocatori a quella per due giocatori o viceversa.
- Supponiamo che sulla Via della Seta sia stata generata una sintesi di diversi giochi precedenti, dando vita a un nuovo prototipo che in seguito si è trasformato negli scacchi.
- Non **sappiamo** se alla fine di quel processo sia sorto un solo gioco o se, al contrario, siano apparsi simultaneamente sia *chaturanga* che *xiang-qi*.
- Supponiamo che i giochi che facevano parte del processo di sincretismo culturale fossero *il liubo*, l' **ashtāpada** e il greco *petteia*, e forse il processo ebbe luogo sotto l'influenza di un antico astrolabio di origine babilonese.
- Supponiamo che questa simbiosi **sia** avvenuta in un periodo di tempo compreso tra il II secolo a.C. e il III secolo d.C.
- Supponiamo che il processo abbia avuto luogo in una vasta regione occupata successivamente dal Regno di Battriana e dall'Impero **Kushán**.
- Sappiamo che i più antichi ritrovamenti archeologici di pezzi utilizzati in qualche variante degli scacchi prototettivi, perfettamente corrispondenti alle zone geografiche legate alla Via della Seta, risalgono approssimativamente al VI secolo **d.C.**
- Supponiamo che in futuro verranno scoperti altri importanti elementi archeologici che, a seconda della loro ubicazione, **delle** loro caratteristiche e della loro antichità, rafforzeranno le nostre conoscenze su questo argomento.

- Sappiamo che è necessario approfondire l'analisi per quanto riguarda la teoria dei giochi, stabilendo una maggiore precisione e relazioni causali tra le varie varianti dei proto-scacchi e le pratiche ad essi collegate, ovvero **ashtāpada** , chaturanga , chaturaji , liubo , xiang -qi , petteia e altre.
- Sappiamo che c'è ancora molto **da** indagare sull'origine degli scacchi.
- Supponiamo che alla fine troveremo una risposta che, senza diventare una certezza assoluta, ci consentirà almeno di **trovare** un consenso di massima, stabilendo così un paradigma esplicativo uniforme sull'origine degli scacchi.



Statuette probabilmente del primo o secondo secolo dell'era cristiana raffiguranti due giocatori che si contendono una partita di liubo. |

Foto: [Wikimedia Commons](#)

Epilogo

Gli scacchi potrebbero essere il prodotto di un processo cooperativo — e noi preferiremmo che fosse così, per dimostrare che l'umanità ha la capacità di essere virtuosa a volte (anche se è noto che di solito favorisce liti, spesso sanguinose, tra persone che sembrano dimenticare di provenire da un'origine comune). Il gioco potrebbe anche essere stato un'invenzione/creazione/scoperta di una singola cultura. In ogni caso, c'è solo una cosa che è del tutto certa: come ha correttamente sottolineato Borges, gli scacchi provengono dall'Oriente.

In questo senso, abbiamo presentato le diverse versioni protostoriche riguardanti le origini del gioco, concentrandoci su quello spazio geografico (India, Cina, Persia e altri punti imprecisati all'interno della Via della Seta), con testimonianze fisiche o letterarie che si riferiscono ad alcuni secoli prima e dopo l'arrivo di Cristo.

Ci sono resoconti abbastanza precisi di molti episodi specifici, come il momento in cui una delle versioni del gioco arrivò a Ctesifonte dall'India, che avvenne esattamente nel VI secolo d.C. Da quel momento in poi, tutto è abbastanza chiaro, in termini di diffusione degli scacchi; prima di questo evento, tuttavia, tutto è molto meno chiaro.

In questo contesto di incertezza, ci sono tesi contrastanti sull'origine degli scacchi, alcune delle quali hanno un supporto empirico mentre altre possono essere riconosciute solo come miti o leggende. Tutte, con le inevitabili omissioni nate dalla vastità del campo analitico, sono state raccolte in quest'opera.

Dopotutto, ci sono principalmente tre possibilità con un alto grado di veridicità e verosimiglianza: due di esse corrispondono a culture particolari, quelle che ritengono che gli scacchi derivino dal *chaturanga* indiano o dallo *xiang-qi* cinese ; la terza possibilità, invece, riconosce l'esistenza di uno sforzo sincretico di civilizzazione, postulando una confluenza di pratiche provenienti da civiltà diverse.

Al di là della validità di questo trio di ipotesi, spesso considerate ciascuna come sforzi indipendenti, crediamo che si possa fare uno sforzo per integrare le prospettive.

Tutte le teorie presentano elementi interconnessi, nella loro complementarietà, lasciando da parte, o forse reinterpretando, le divergenze tra loro. Il fatto che le diverse varianti dei proto-scacchi siano emerse in uno spazio geografico ampio ma interconnesso, e che ciò sia avvenuto in sincronia temporale, fornisce forti indizi di un fatto che riteniamo incontrovertibile: siamo in presenza di un'unica famiglia di giochi, con processi di evoluzione interconnessi, che devono ancora essere pienamente discernuti.

Estendendo l'analisi, sarebbe possibile tracciare non solo l'interrelazione delle varie varianti proto-scacchistiche, ma anche le loro origini in giochi ancora più antichi. Potremmo persino risalire al *senet* egiziano e, ricostruendo la sequenza da lì in poi, arrivare agli scacchi così come sono stati ridefiniti nell'Europa medievale.

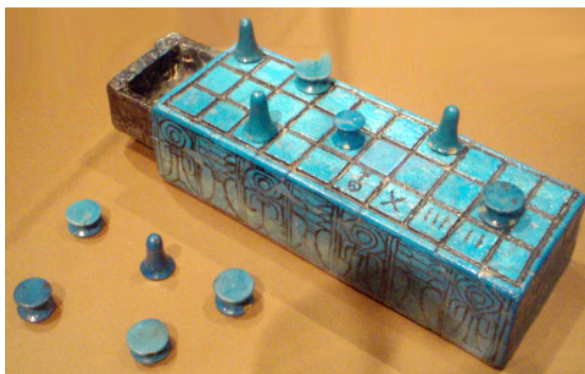
In queste condizioni, sarebbe possibile procedere non più a partire da prospettive univoche e frammentate, ma proponendo una teoria olistica, integrando le prove di ogni singola ipotesi, in modo da costruire una spiegazione unica e onnicomprensiva.

Così, invece di dare preminenza a *chaturanga* o *xiang-qi* come prototipi iniziali, si potrebbe credere che almeno un gioco sia apparso sulla Via della Seta da cui questi sono derivati, concomitantemente o sequenzialmente. Pertanto, in quel caso, il primo non deriverebbe da *ashtāpada* e il secondo da *liubo* — piuttosto, questi giochi precedenti, probabilmente insieme al greco *petteia* e con il contributo di un antico astrolabio babilonese, hanno prodotto una variante di proto-scacchi tramite sincretismo culturale. Questo gioco, da allora in poi, si sarebbe espanso attraverso diverse rotte, verso est e verso ovest.

Quindi ci sono ancora delle linee di esplorazione molto interessanti da sviluppare. Sebbene la possibilità che emergano testimonianze da manoscritti antichi sull'argomento sia sempre più remota (anche se non del tutto impossibile), potrebbero apparire nuove scoperte archeologiche che forniscono nuovi indizi, in particolare per quanto riguarda la datazione delle vestigia dei giochi, che potrebbero stabilire meglio interrelazioni e informazioni sequenziali su queste pratiche.

È anche possibile, e anzi necessario, continuare ad approfondire le analisi strutturali, basate sulle caratteristiche intrinseche e sull'eziologia dei vari giochi, al fine di determinare più precisamente la loro correlazione in base a variabili storiche, geografiche e culturali. Questa domanda è centrale per la progettazione dell'albero evolutivo comune discusso sopra.

In ogni caso, è necessario approfondire la comprensione delle pratiche che avrebbero costituito gli input dei proto-scacchi — *petteia*, *liubo*, *ashtāpada* — affinché sia possibile valutare con maggiore certezza, a partire dallo studio delle loro particolarità, il grado in cui avrebbero potuto avere effetto nelle modalità successive: *xiang-qi* e *chaturanga*.



Una tavola "senet" che potrebbe corrispondere al XIV secolo a.C.

In breve, dove hanno avuto origine gli scacchi e in quali circostanze?

Potremmo semplicemente riprodurre alcune storie leggendarie ben note, come quelle che attribuiscono l'invenzione del gioco a Sissa la Saggia o alla regina di Lanka, o ancora alla battaglia in cui una sovrana perse uno dei suoi figli nello scontro con il fratello.

Potremmo concentrarci sulle divinità, sul mondo esoterico o sulla letteratura di fantasia.

Potremmo, senza analizzare il tutto, ma osservando solo le parti, attribuire la creazione del gioco agli indiani, ai cinesi o ad altre culture.

Potremmo dire, per non sbagliarci, pur cadendo in una palese imprecisione — che possiamo ammettere solo in poesia — che gli scacchi sono apparsi in un lontano momento nel tempo, da qualche parte in Oriente.

Ciò che ho detto all'inizio. L'inquieta Umanità vuole sapere tutto. Non saremo mai soddisfatti di spiegazioni semplici e insufficienti; e tanto meno di quelle inaccurate.

Una teoria olistica sull'origine degli scacchi può forse aiutare a spiegare i passaggi che hanno portato alla nascita del gioco più influente e metaforico mai concepito.

In ogni caso, crediamo di essere più vicini a scoprire la chiave che ci permetterà di determinare il momento iniziale in cui è apparso il gioco. E, da questo, determinare con molta più certezza come si è svolta l'intera sequenza della diffusione successiva.

Per ora, forse è meglio non sapere ancora tutto.

Esiste quindi un forte incentivo a proseguire la ricerca su questo argomento.

In questo modo, un mistero suggestivo e primordiale continua a perseguitarci: quando è apparso sulla Terra il magico e millenario gioco degli scacchi?