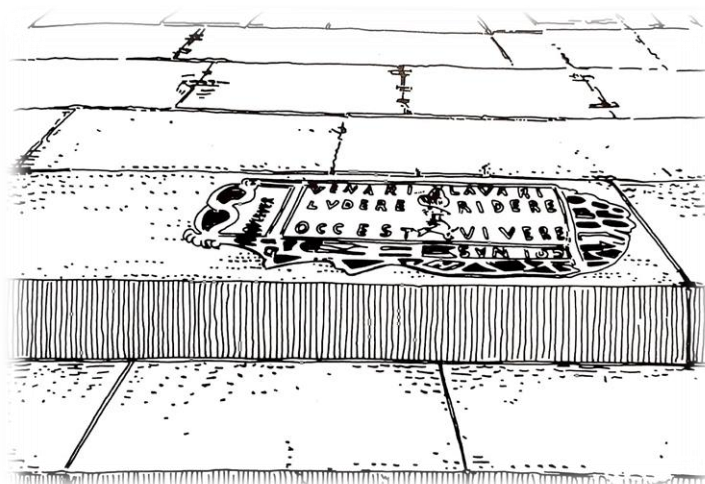


Giochiamo con le *tabulae lusoriae*: scacchiere e strategie

DUODECIM SCRIPTA

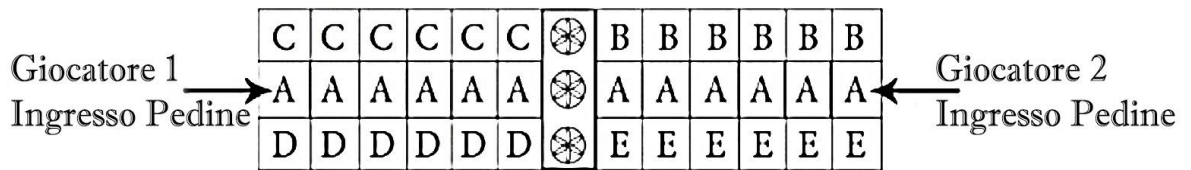
Vi siete mai sfidati al Gioco delle dodici linee che i romani chiamavano *Duodecim Scripta*? È un gioco di fortuna, ma anche di abilità, che permette di affrontare parenti e amici in modo semplice e divertente. Basta avere dei dadi, qualche pedina e una *tabula lusoria*, la nostra tavola da gioco, per sfidarsi come nell'attuale Backgammon.



Nel Museo di Antichità ci sono numerosi esempi di tavole da gioco, come quella utilizzata dal gruppo di giocatori raffigurato su una lastra funeraria di Palazzo Canavese del I secolo d.C.



Questo tipo di *tabula*, in uso presso le *tabernae* (osterie) o incisa sul pavimento di spazi pubblici come il foro o nel circo, è costituita da 36 lettere, ciascuna delle quali rappresenta una casella di gioco che i due sfidanti dovranno percorrere con le loro pedine nel verso ABCDE.



In alcuni casi le lettere sono uguali tra loro, ma spesso formavano parole che a loro volta componevano frasi scherzose. Qui ne abbiamo scelte tre che potrete stampare o ricopiare su un cartoncino in formato A3:

1. La *tabula* più semplice, con la sequenza alfabetica e numerica: CCCCCC BBBB BBB /AAAAAA AAAAAA/ DDDDDD EEEEE (tavola 1), dove le pedine entrano in A (ciascuno dal proprio lato) e si muovono verso i settori B, C, D, E. Quando tutte hanno raggiunto il settore E, iniziano l'uscita dal tavoliere.
2. La *tabula* con il motto: VENARI LAVARI / LUDERE RIDERE / OCCEST VIVERE ovvero «Andare a caccia, fare i bagni, giocare e ridere: questo è vivere» (tavola 2).
3. La *tabula* col menù di una osteria, che probabilmente aveva lo scopo di intrattenere gli ospiti nell'attesa: ABEMUS INCENA / PULLUM PISCEM / PERNAM PAONEM ovvero «Abbiamo per cena pollo, pesce, prosciutto e pavone» (tavola 3).



REGOLE DEL GIOCO

SCOPO DEL GIOCO: portare tutte le pedine fuori dalla *tabula* prima dell'avversario.

MATERIALI: tre dadi, 30 pedine di colore diverso (15 per ciascun giocatore), la *tabula lusoria*.

SVOLGIMENTO: si tirano i tre dadi e chi ottiene il punteggio più alto inizia. Le pedine sono fuori dalla *tabula*, tirando i dadi si decide se:

1. Muovere una sola pedina sommando i punteggi di tutti e tre i dadi.
2. Muovere due pedine, utilizzando per una il punteggio di un dado e per l'altra la somma degli altri due.
3. Muovere tre pedine utilizzando il punteggio di ciascun dado.

Il giocatore può entrare nel settore B e avere libero accesso al percorso solo quando tutte le proprie pedine sono state immesse nel settore A.



Quando un giocatore arriva su una casella dove è già presente una pedina avversaria isolata, può catturarla. Se invece nella casella si trovano più pedine, l'avversario non può catturarle. Il giocatore perciò deve cercare di piazzare due o più pedine in ciascuna casella per metterle in salvo. La pedina isolata, una volta catturata, esce dalla *tabula* e il giocatore è obbligato, al turno successivo, a rimetterla in gioco prima di muovere le pedine già in campo.

Vince colui che riesce a far uscire dalla *tabula* tutte le sue pedine.