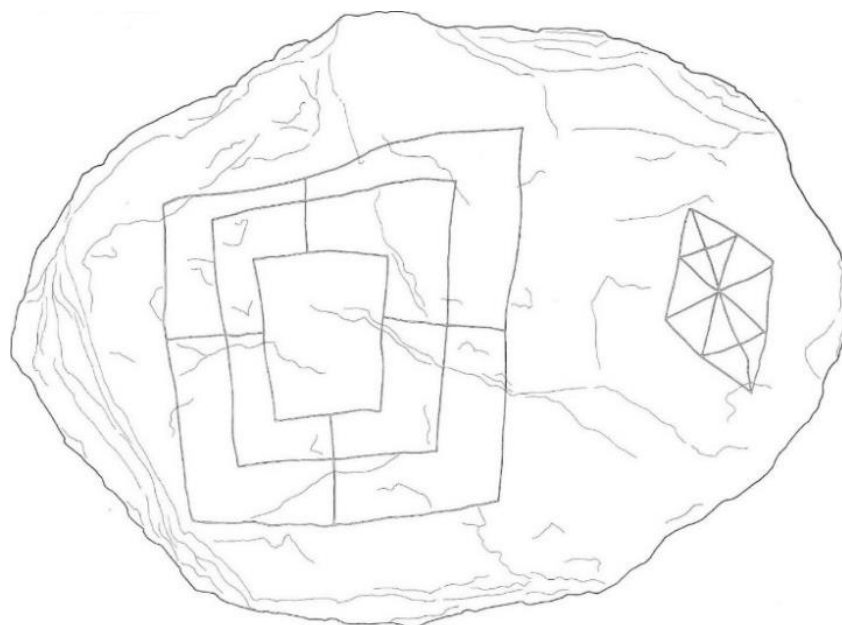


Giochiamo con le *tabulae lusoriae*: scacchiere e strategie

II FILETTO O MULINO

Gioco piuttosto semplice ma molto appassionante, il filetto veniva giocato anticamente proprio come si fa ancora oggi: molte scacchiere moderne riportano infatti sul retro lo schema del filetto, detto anche "mulino", che consiste in tre quadrati concentrici i cui lati sono tagliati a metà da linee trasversali.

Un esempio datato al XIV secolo d.C., esposto nella Sezione Territorio del Museo di Antichità, è stato rivenuto negli scavi del castello di Montaldo di Mondovì, inciso su una comune losa, una lastra di pietra di solito usata come tegola o nella pavimentazione, a fianco di un più piccolo rombo relativo al gioco del tris.



Se non la avete già, potrete creare la vostra *tabula* per il gioco del filetto stampando il modello proposto su un cartoncino o disegnandolo su una tavoletta più spessa di legno o di altro materiale. (tavola 4)

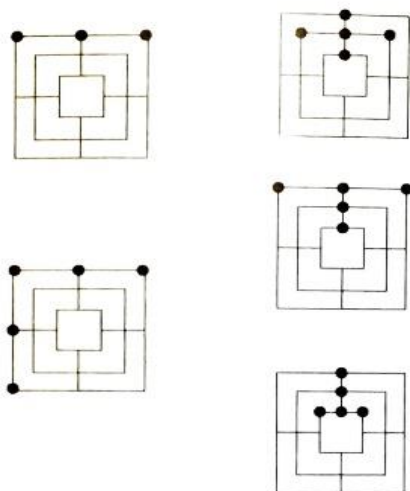
REGOLE DEL GIOCO

SCOPO DEL GIOCO: i giocatori devono "fare filetto", cioè mettere in fila tre pedine.

MATERIALI: 18 pedine (9 bianche e 9 nere) e la *tabula lusoria*.

SVOLGIMENTO: Dopo aver scelto chi effettua la prima mossa, il primo giocatore pone una pedina su uno dei punti di incrocio della tavola, poi tocca all'altro giocatore fare lo stesso, a turni alterni. Ogni giocatore cerca di impedire all'avversario di mettere tre pedine in fila, ovvero di "fare filetto": quando un giocatore ci riesce, cattura una delle pedine dell'avversario e la toglie dalla scacchiera. Una volta collocate tutte le pedine, si possono muovere quelle piazzate spostandole su un punto libero adiacente.

Se si è abili e fortunati, si può fare anche un "doppio filetto" o "mulino", ossia creare due filetti che hanno in comune una pedina, con il vantaggio di usare soltanto cinque pedine per due filetti. Lo si può fare ponendo la pedina sui lati contigui di uno dei quadrati. Stesso risultato si ottiene disponendo le pedine su due linee perpendicolari, riuscendo così a porre cinque pedine a formare una T o una croce.



Nel momento in cui uno dei giocatori resta con 3 sole pedine, gli è consentito saltare e occupare qualsiasi posto libero sulla scacchiera, ma quando le pedine si riducono a due, il giocatore ha perso e la partita si conclude.