

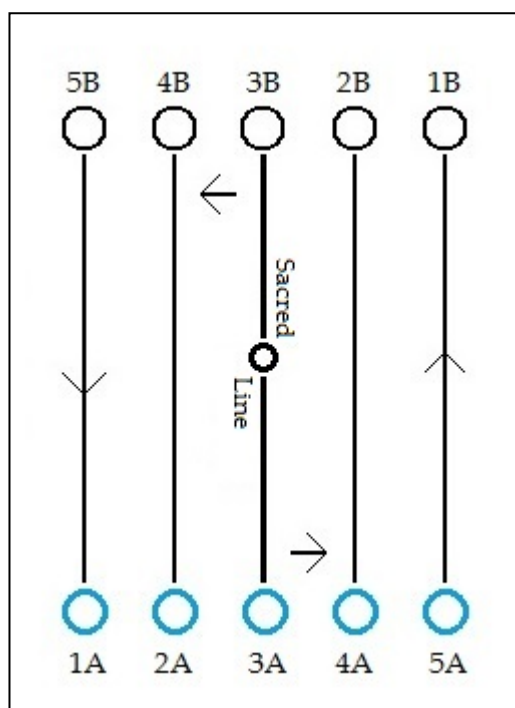
Pente grammi

Il gioco delle “cinque linee”: gioco di percorso

Si gioca in due.

Per giocare servono: 5 pedine per ciascun giocatore (blu o bianche), 1 dado, 1 tavola da gioco.

La tavola da gioco è interessata da 5 linee parallele. Quella centrale (3A-3B) è chiamata la “linea sacra”. Un piccolo cerchio a metà della “linea sacra” la divide in due. Ai capi di ciascuna linea, un cerchio indica dove vanno collocate le pedine; queste si muovono da uno di questi punti a quello successivo in senso antiorario.



Struttura del gioco

Sullo schermo, si vede la tavola da gioco dall'alto. In basso a sinistra, ci sono le tue 5 pedine azzurre. In alto a destra ci sono le 5 pedine bianche del tuo avversario o del computer. Alla sinistra della tavola da gioco si trova il dado. Tu inserisci le tue pedine sulla tavola da gioco partendo dalla fila inferiore (1A-5A) in senso antiorario, ovvero da sinistra a destra; il tuo avversario invece le inserisce nella fila superiore (1B-5B) da destra a sinistra.

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è quello di piazzare tutte e 5 le proprie pedine sul lato opposto della “linea sacra”; ovvero sul lato B per il giocatore A e sul lato A per il giocatore B. Il primo dei due che riesce è il vincitore.

Svolgimento della partita

Come si può vedere sullo schermo, all'inizio, le pedine sono collocate fuori dal tavolo da gioco. Il giocatore con le pedine blu, ovvero tu!, inizia per primo. I giocatori poi, a turno, muovono le loro

pedine. Il giocatore, cui spetta muovere, lancia il dado cliccandoci sopra. A seconda del risultato ottenuto, il giocatore muove una pedina sulla tavola da gioco; se ha ottenuto 1 lanciando il dado, la pedina verrà collocata nella prima casella del suo lato; se ottiene 2, la sposterà nella seconda casella del suo lato e così via. Se ottiene 6 la pedina andrà collocata nella casella 1 del lato opposto della tavola da gioco. È poi il turno dell'avversario.

Le mosse seguono le seguenti regole:

1. In ciascuna casella può stazionare una sola pedina. Solo sulla “linea sacra” può stazionare un qualsiasi numero di pedine di entrambi i giocatori.
2. Si possono scavalcare pedine già piazzate.
3. Introdurre pedine nel tavolo da gioco ha sempre la priorità rispetto a muovere pedine già presenti sul tavolo da gioco. Soltanto se il lancio del dado non permette di introdurre una nuova pedina sul tavolo da gioco, perché la casella corrispondente è già occupata, allora si può muovere un'altra pedina. Questa è il modo di procedere finché tutte e 10 le pedine sono collocate sulla tavola da gioco. I pezzi si muovono in maniera circolare attorno alla tavola da gioco seguendo un senso antiorario.
4. È obbligatorio muovere una pedina, se possibile, anche se questo comporta un suo spostamento dalla “linea sacra”. Se non è possibile muovere si perde il turno.

Fine del gioco

Il primo giocatore che sposta tutte le sue pedine sul lato a lui opposto della “linea sacra” è il vincitore.

Nostre proposte per le regole

Importanti informazioni riguardanti il gioco delle cinque linee provengono da Polluce (II sec. d.C.). Viene descritta la tavola da gioco con cinque linee; si afferma che ciascun giocatore aveva 5 pedine, e che la linea centrale era chiamata “linea sacra”. Polluce spiega inoltre il proverbio “spostare una pietra dalla linea sacra” (9, 97). Lo scopo del gioco è desunto da un commento di Eustazio (XII sec. d.C.) all’*Odissea* di Omero (28, 1397). Tavole da gioco in terracotta con dadi sono state trovate durante scavi fatti ad Atene e in aree limitrofe. Dalle fonti non è chiaro se le pedine potessero essere catturate, ma è una possibilità.

Ulteriori letture

- Ulrich Schädler, *Pente grammai – the Ancient Greek Board Game Five Lines*, in: Jorge Nuno Silva (Hrsg.), *Board Game Studies Colloquium XI, Proceedings*, Lissabon 2009, S. 169-192
- Stephen Kidd, *Pente Grammai and the «Holy Line»*, *Board Game Studies Journal* 11, 2017, S. 83-99.
- Véronique Dasen (éd.), *Ludique. Jouer dans l'Antiquité*, catalogue de l'exposition, Lugdunum, musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019, Gent, 2019.

U. Schädler/trad. A. Pace © ERC Locus Ludi