



in biblioteca

Un gioco molto costoso

di Andrea Bianchini*

Il Rajah si annoiava! Ormai il suo regno era pacificato e prospero, gli stati vicini erano stati sottomessi e pagavano regolarmente il tributo, i nomadi che, periodicamente, premevano attraverso le montagne erano stati sconfitti e respinti lontano al di là dell'Himalaya. I consiglieri si occupavano di tutti gli affari dello stato informandolo ogni mattina delle decisioni prese e sollevando dall'occuparsi delle minuzie quotidiane. La successione era assicurata dal figlio primogenito che era amato e venerato dai sudditi, apprezzato dalle caste sacerdotali e militari e dimostrava ad ogni momento che sarebbe divenuto un buon Rajah. Le figlie e gli altri maschi erano stati tutti accasati procurando una rete di alleanze matrimoniali che allontanavano indefinitamente gli attriti con gli altri potentati. La corte e gli alti dignitari di palazzo, invece di tramare nell'ombra contro la sua persona, si esercitavano solo nella loro occupazione preferita: l'arte del perfezionamento. Inoltre egli si trovava in quell'età in cui non era più consigliabile partecipare alle battute di caccia alla tigre e le altre arti venatorie non erano considerate degne della maestà del suo titolo né trovava più così interessante passare il tempo con le sue concubine. Insomma, oltre a passeggiare nei giardini, ascoltare musica non gli rimaneva niente da fare tanto che, a volte, si trovava a fantasticare imprese di conquista in paesi remoti oltre il limite dell'Indo.

Il gran ciambellano (una via di mezzo tra un primo ministro dei tempi moderni e un confidente) che ogni giorno, mentre informava il sovrano dell'andamento del regno, spiava nel volto dell'altro i sintomi della noia sempre crescente, temeva che il sovrano, sopraffatto dal tedio, finisse per abdicare e rifugiarsi in qualche tempio o in qualche santuario per meditare sulla vita futura, cosa che avrebbe certamente rafforzato l'influenza dei bramini sulla corte ma avrebbe anche lasciato lo stato nelle mani del figlio, amato dal popolo ma ancora inesperto dei maneggi della politica, con il rischio nient' affatto remoto che all'interno della corte si scatenassero lotte sordide ed intestine e qualcuno dei consiglieri o dei militari più influenti pensasse ad un colpo di mano per impadronirsi del potere o, peggio ancora, che la presenza di altri fratelli e parenti del predestinato alla successione finisse per scatenare una guerra civile dagli esiti in ogni caso disastrosi per le sorti del reame. Per porre rimedio a questo stato di cose egli decise di consultarsi con l'astrologo di corte, una via di mezzo tra uno studioso del corso degli astri e un matematico che, dopo aver a lungo scrutato le co-

stellazioni celesti per trarne gli auspici necessari ed aver riempito di segni incomprensibili per il ciambellano, che certo si trovava molto più a suo agio con le sottigliezze diplomatiche ed era aduso agli equilibristici del potere ma aveva poca confidenza con l'astrologia e meno ancora con l'astrattezza del calcolo, numerosi fogli, gli consigliò vivamente di rivolgersi ad un altro studioso che aveva inventato un nuovo gioco nel quale due eserciti, ugualmente

numerati ed entrambi composti da cavalieri, elefanti da battaglia, guerrieri, nobili e re si scontravano su un campo di battaglia prestabilito. Benché ritenesse che il sovrano, avendo ormai da tempo passato l'età dei trastulli, si sarebbe adirato se gli fosse stato proposto di passare il tempo a baloccar-

partendo da come, ciascun tipo di pezzi doveva essere mosso all'interno della tavola. A questo punto il lettore si sarà già reso conto che la storia che vi stiamo narrando è quella (ovviamente romanizzata perché le varie leggende non ci hanno tramandato né il nome dell'inventore né quando o come il gioco abbia avuto origine) universalmente conosciuta dell'origine degli scacchi, un passatempo che si è diffuso in tutto il mondo tanto che potrebbe essere indicato come una peculiarità degli esseri umani.

Qui però non ci interessa, se non nelle grandi linee con cui l'abbiamo tracciata, questa prima parte della storia perché (e lo possiamo capire benissimo pensando al fatto che questo gioco è rimasto quasi immutabile, nelle regole e nei pezzi con la sola eccezione delle torri che hanno sostituito gli elefanti, per oltre 4000 anni) gli scacchi hanno avuto un successo che ancora oggi li caratterizza, ma è un altro aspetto che vogliamo raccontarvi.

Come si può ben capire il gioco piacque al ciambellano ed appassionò talmente il rajah, a cui lo stesso lo propose, da fargli subitaneamente dimenticare la sua noia e da trasformarlo, fin dalle prime partite, in un accanito giocatore, tanto accanito che presto coinvolse nella sua passione nobili, parenti e cortigiani. Tuttavia proprio l'entusiasmo per il nuovo passatempo gli suggerì di premiare adeguatamente chi l'aveva inventato. Dunque il rajah mandò il ciambellano (questa volta senza le guardie) ad invitare a corte l'inventore e quando l'ebbe davanti gli disse: "Tu hai creato una cosa veramente mirabile ed io ti voglio ricompensare adeguatamente. Chiedi dunque qualunque cosa io possieda e sarò ben felice di donartela".

Il matematico pensò un attimo poi replicò: "Potente signore accetto la tua munificenza! Disponi che mi sia consegnato un chicco di grano per la prima casella, due per la seconda, quattro

per la terza, otto per la quarta e così via raddoppiando fino alla sessantaquattresima". Dall'alto del suo trono il rajah lo guardò stupito: "Perché vuoi limitarti ad un pugno di grano quando potrei donarti oro e pietre preziose di inestimabile valore o grandi estensioni di terre fertili o potrei persino, se tu me lo chiedessi, concederti in sposa l'ultima delle mie figlie facendoti divenire un membro importante della mia corte?"

L'altro si inchinò rispettosamente ma si limitò a ripetere la sua richiesta. Al sovrano non restò dunque che acconsentire. Chiamò il responsabile dei reali approvvigionamenti e stabilì che al creatore degli scacchi venisse dato quanto chiedeva. Il funzionario abbandonò immediatamente la sala per correre ad eseguire gli ordini del re, ma passato un bel po' di tempo tornò arruffato e sconsolato e gettatosi ai piedi del rajah, quasi piangendo dichiarò che era impossibile soddisfare la richiesta. Il sovrano incredulo ed alzando la voce in quanto, a suo modo di

vedere, la stupidità e l'inefficienza del suo ministro lo costringeva a venir meno alla sua promessa, chiese: "Non ci sono forse nei nostri granai tre o quattro giare di grano da donare a quest'uomo" e accennò all'inventore che era rimasto in attesa e che, all'udir quelle parole, si illuminò in volto di un sorrisetto sornione come quello di un gatto che ha appena avvistato una nidata di teneri topolini.

L'altro replicò con un filo di voce paventando l'ira del suo potente signore: "Purtroppo per pagare costui non basta tutto il contenuto dei nostri granai. Anzi sono sicuro che una tale quantità di grano non possa trovarsi in tutto il nostro regno e neppure nell'intero mondo che conosciamo". "Non è possibile!" esclamò il rajah incredulo e, chiamato il gran ciambellano gli impose di controllare che il calcolo del compenso fatto dall'addetto agli approvvigionamenti fosse esatto. La scacchiera fu posta al centro della sala ed il funzionario si accinse alla verifica ponendo un pietruzza colorata su ciascuna casella ogni volta che determinava quanti chicchi ci volessero per pagare quanto richiesto per essa. Per la prima fila il conteggio procedette spedito ma poi, a partire dalla terza fila, rallentò progressivamente fino a quando, al termine della quinta fila di caselle anche egli si arrese dichiarando che le quantità erano talmente enormi che era inutile continuare. A quel punto il matematico si rivolse direttamente al rajah e gli disse: "Maestà ho chiesto un compenso così enorme ben sapendo che nessuno sarebbe mai stato in grado di darmelo per farvi capire che nessuna ricompensa è pari al piacere di essere stato utile al mio signore!".

Non sappiamo, in verità, quello che sia accaduto in seguito né come la situazione sia stata risolta. Le nostre fonti infatti non ce l'hanno tramandato ed anche la ricostruzione che abbiamo fatto è, in verità, molto fantasiosa. Per chi volesse, comunque, conoscere il numero di chicchi necessario al pagamento, vi sveliamo che si tratta di una cifra veramente enorme.

Essa è data infatti dalla somma delle prime 63 potenze di 2 a partire da 2 alla 0 uguale a 1 (che è il valore della prima casella) fino a 2 alla 63a, ossia 2 alla 64a meno 1 il che dà la rispettabilissima cifra di 18.447.128.038.057.967.215 che è facilissimo calcolare con l'ausilio di un moderno computer ma che era un vero e proprio rompicapo per le capacità di calcolo di 4000 anni fa. Per coloro invece che volessero imparare a giocare a scacchi o migliorare le proprie tecniche di gioco segnaliamo che in biblioteca nella sezione GIO alla collocazione 794.1 esistono numerosi volumi dedicati a quello che è senz'alcun dubbio il passatempo più antico arrivato fino a noi.

*Bibliotecario



si come un ragazzino, il ciambellano, non riuscendo, per quanto continuasse a spremersi il cervello, a vedere una soluzione alla nota del suo signore, si risolve ad inviare alcune guardie che intimassero

perentoriamente all'inventore di presentarsi a palazzo con la sua invenzione minacciandolo, nel caso non si fosse presentato, di drastici castighi. Date le sinistre raccomandazioni (e le guardie che con la loro sola presenza sottolineavano la effettiva capacità che le stesse avessero un'attuazione immediata), il "convocato" si affrettò a recarsi a palazzo e, una volta introdotto al cospetto del ciambellano, tolse da sotto l'ampio manto una tabella quadrata suddivisa a sua volta in sessantaquattro caselle ugualmente quadrate raggruppate in otto righe di otto case ciascuna (quattro bianche e quattro nere alternate tra loro). Su questa base l'inventore dispose, su due lati opposti, quelli che il matematico di corte aveva descritto come i due eserciti (uno di aorio e l'altro di ebano) contrapposti, ciascuno costituito da otto fanti, due elefanti da guerra sormontati da una torre, due cavalieri, due portatori di insegna, un re ed una regina. Indi iniziò a spiegare le regole del gioco

Alla scoperta delle Cappelle gentilizie

Per Campi in bici è stato realizzato dall'associazione Campi per Campi un pieghevole che suggerisce un itinerario alla scoperta di alcune delle Cappelle gentilizie del nostro territorio: quelle di Villa Rucellai, Villa Permolli (Tomerello) e quella di Villa Montalvo. Il pieghevole contiene oltre a indicazioni su come raggiungerle anche informazioni di carattere storico sulle cappelle e le Ville, curate da Vincenzo Rizzo, Renzo Bernardi e Giovanni Bacci. Gli interessati possono ritirare la pubblicazione presso l'ufficio Stampa e pubbliche relazioni piazza Matteotti 23 aperto il lunedì, mercoledì e venerdì dalle 8.30 alle 13 il giovedì dalle 15.30 alle 18.15.