

ZODIACO



Come se l'astrologia non fosse già abbastanza di moda, ecco batte alle porte un nuovo gioco, tutto astrologico della più bella acqua. Si chiama Zodiaco, viene dalla notte dei tempi, lo ha riesumato uno studioso di cui abbiamo fatto già qualche volta il nome: quel dottor R.C. Bell di cui sotto Natale la Marshall Cavendish di Londra e la Idea Books di Milano pubblicheranno in coedizione un grande libro di giochi da tavolo. Vediamo di cosa si tratta. In principio era lo zodiaco, che si può definire e rappresentare in tanti modi, mitici, magici, scientifici. Per carità, non mettiamoci a discutere sul significato di questi tre aggettivi. Prendiamo la sfera del Cielo, la schiacciamo, la appiattiamo in un cerchio, e la tagliamo in 12 fette. A ogni fetta corrisponde un Segno zodiacale, quello di tutti gli oroscopi. Come si vede dal disegno n. 1 (pagina successiva) i Segni si contano in senso orario, girano come le lancette di un orologio. Al centro, naturalmente, c'è la Terra: ma a noi non interessa, e quindi non la disegniamo neanche. Attorno alla Terra girano la Luna, Mercurio e compagni: quelli che Dante chiamava "pianeti" ("pianeta" anche il Sole). Questi "pianeti" sono 7 come i giorni della settimana a cui danno pagatamente nome (per sabato e domenica, che da noi hanno nome ebraico e cristiano, aiuta l'inglese, Saturday e Sunday). Ma forse la mia paura di non farmi capire è eccessiva. Una recente statistica Doxa dice che su 42 milioni di italiani adulti, 17 milioni sono disposti a interrogare le stelle. Su 100 intervistati, 83,3 la sanno lunga in fatto di Segni zodiacali: è gente fra i 15 e i 34 anni d'età. La percentuale di chi la sa lunga scende paurosamente man mano che cresce l'età degli intervistati. All'italiano di mezza età e oltre, anche se ha fatto buoni studi, i ricordi scolastici servono poco per

Vi insegnamo un monòpoli astrologico: viene dalla notte dei tempi con folate di azzardo bestiale e di oroscopi mascherati

di Giampaolo Dossena

leggere l'oroscopo e per giocare a Zodiaco, ma inversamente, per chi è giovane e ha il gusto della astrologia, è probabile che la "Divina commedia", e il "Paradiso" in particolare, diventa facilissimo capire un oroscopo e giocare a Zodiaco. Dunque procediamo con buone speranze di essere capiti.

Come si vede dal disegno n. 2, i "pianeti" (Luna, Mercurio e compagni) girano in senso anti-orario, come le lancette quando si vuol regolare l'orologio che va avanti (tra l'altro, questo è un modo per rovinare l'orologio). Ora, la Luna e compagni hanno dei colori precisi, come si vede dal disegno n. 3. Fate conto di avere dei segnaposti con quei colori. Ciascuno sceglie quello che preferisce, oppure li si assegna a sorte.

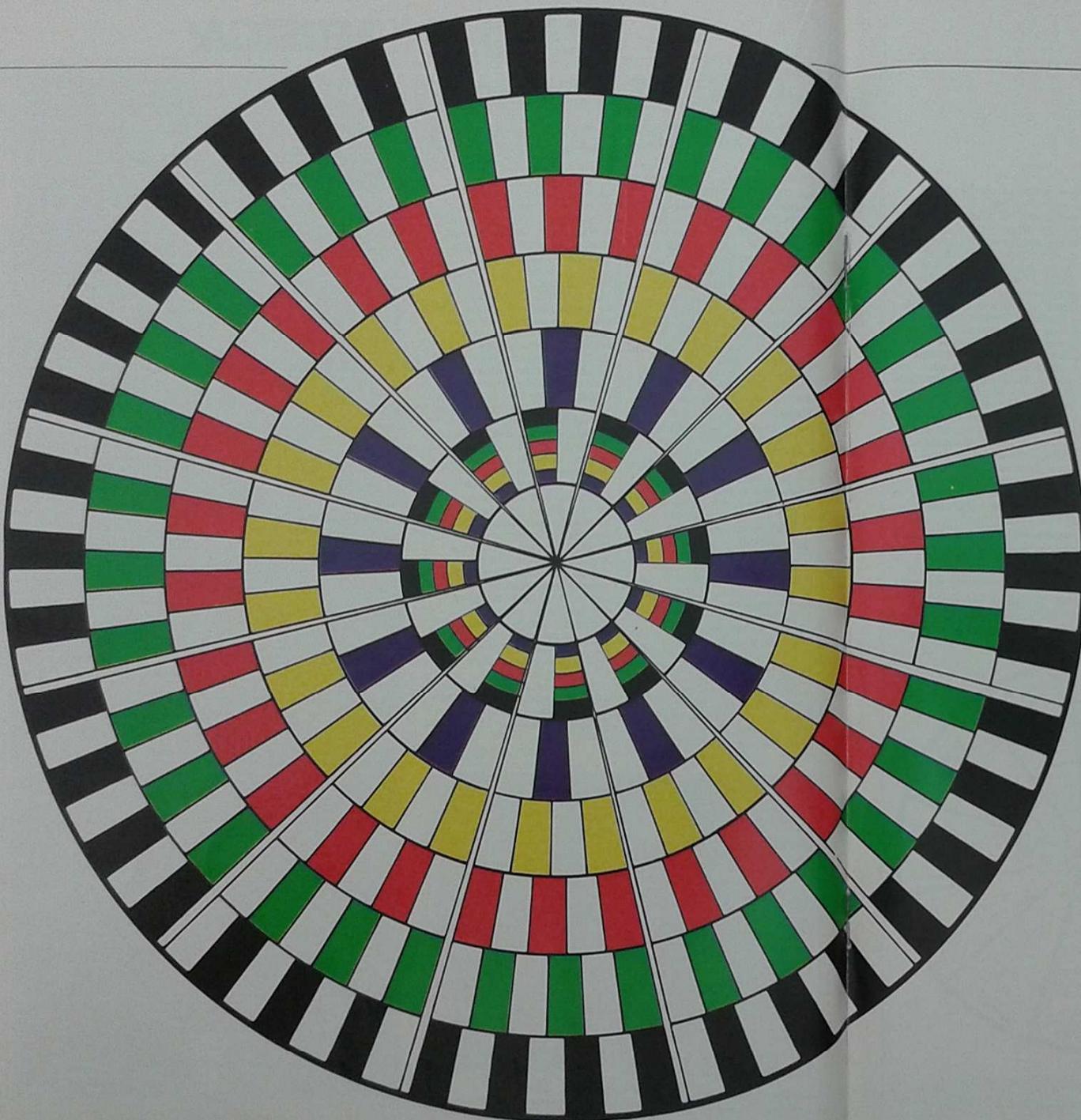
Qui si sente odor di Medioevo

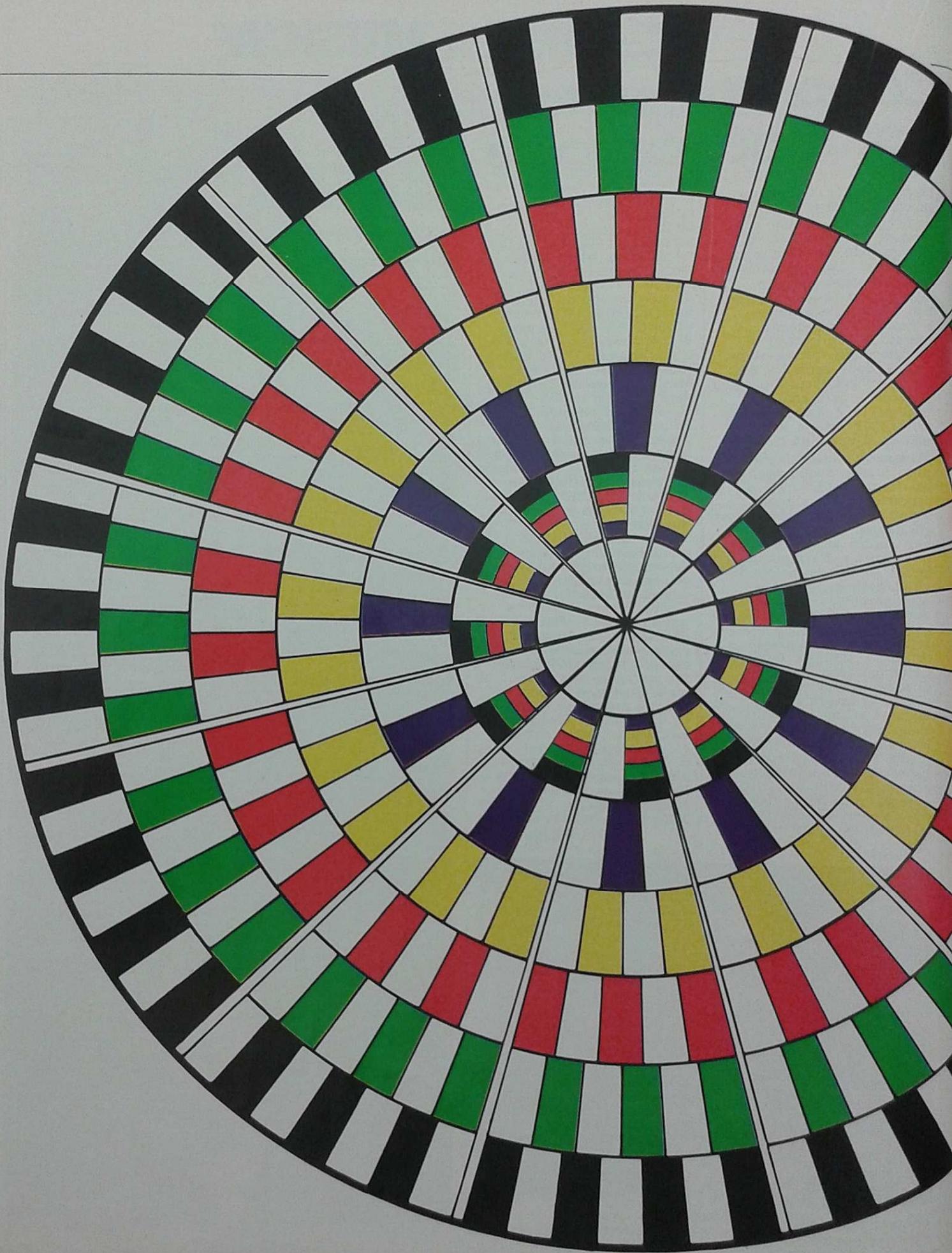
Per giocare bisogna essere in sette, e già qui si sente odor di Medioevo, perché, al giorno d'oggi, chi è che una sera si trova in una compagnia tanto numerosa, di gente disposta a passar due ore con un nuovo gioco da tavolo? Probabilmente solo quelli che amano l'astrologia; ma abbiamo appena detto che sono tanti. E i segnaposti? Se volete adoperare il tavoliere

che abbiamo disegnato noi, dovrete farvi dei segnaposti piccolissimi: vanno bene segmenti di fiammiferi svedesi, colorati coi pennarelli. Certo, con un tavoliere così piccolo e segnaposti così piccolissimi non ci vuole vento se si gioca all'aperto, non ci vuol corrente se si gioca in casa, non ci vogliono mani da boscaiolo e non ci vogliono unghie rosicchiate. Ma gli astrologi sono una famosa razza di bricoleurs, coi cassetti pieni di compassi, gonfiometri e squadre. Si faranno certamente un tavoliere più grande, per giocare a Zodiaco a modo loro, e si faranno dei segnaposti con pedine speciali, recanti i simboli dei "pianeti". Certamente vorranno modificare i colori (sui quali infatti la discussione è scolare, e tuttora aperta).

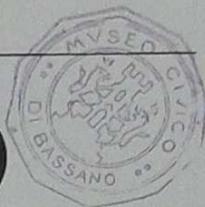
Ogni giocatore riceve inoltre 7 gettoni, ciascuno dei quali vale 12 punti. Si intende che ogni punto abbia un corrispettivo monetario (e qui si trova a suo agio chi è stato in Gran Bretagna prima della decimalizzazione). Il gioco finisce quando un giocatore ha vinto tutti i gettoni, ma di comune accordo si può interrompere la partita dopo un tempo prefissato, oppure quando sono usciti dal gioco due giocatori rimasti senza gettoni (andare avanti giocando in cinque diventa noioso).

Ci vogliono due dadi normali, con le solite facce numerate da 1 a 6. C'è qualche remota possibilità che in un cassetto troviate una trottolina col corpo a sette facce, numerate da 1 a 7: andrebbe meglio dei dadi. La vera trottolina giusta dovrebbe avere sette facce recanti non i numeri da 1 a 7, bensì su una faccia la Luna, su un'altra Mercurio e così via. Ma, dicevo, ci si può arrangiare benissimo con due dadi. Tutti usano un dado solo, tranne Saturno che ne usa 2. Ciascuno dei primi sei giocatori ha 1 possibilità su 6 che esca il suo numero





ZODIACO



Come se l'astrologia non fosse già abbastanza di moda, ecco batte alle porte un nuovo gioco, tutto astrologico della più bella acqua. Si chiama Zodiaco, viene dalla notte dei tempi, lo ha riesumato uno studioso di cui abbiamo fatto già qualche volta il nome: quel dottor R.C. Bell di cui sotto Natale la Marshall Cavendish di Londra e la Idea Books di Milano pubblicheranno in coedizione un grande libro di giochi da tavolo. Vediamo di cosa si tratta. In principio era lo zodiaco, che si può definire e rappresentare in tanti modi, mitici, magici, scientifici. Per carità, non mettiamoci a discutere sul significato di questi tre aggettivi. Prendiamo la sfera del Cielo, la schiacciamo, la appiattiamo in un cerchio, e la tagliamo in 12 fette. A ogni fetta corrisponde un Segno zodiacale, quello di tutti gli oroscopi. Come si vede dal disegno n. 1 (pagina successiva) i Segni si contano in senso orario, girano come le lancette di un orologio. Al centro, naturalmente, tolemaicamente, c'è la Terra: ma a noi non interessa, e quindi non la disegniamo neanche. Attorno alla Terra girano la Luna, Mercurio e compagni: quelli che Dante chiamava "pianeti" ("pianeta" anche il Sole). Questi "pianeti" sono 7 come i giorni della settimana a cui danno pagamente nome (per sabato e domenica, che da noi hanno nome ebraico e cristiano, aiuta l'inglese, Saturday e Sunday). Ma forse la mia paura di non farmi capire è eccessiva. Una recente statistica Doxa dice che su 42 milioni di italiani adulti, 17 milioni sono disposti a interrogare le stelle. Su 100 intervistati, 83,3 la sanno lunga in fatto di Segni zodiacali: è gente fra i 15 e i 34 anni d'età. La percentuale di chi la sa lunga scende paurosamente man mano che cresce l'età degli intervistati. All'italiano di mezza età e oltre, anche se ha fatto buoni studi, i ricordi scolastici servono poco per

Vi insegniamo un monòpoli astrologico: viene dalla notte dei tempi con folate di azzardo bestiale e di oroscopi mascherati

di Giampaolo Dossena

leggere l'oroscopo e per giocare a Zodiaco, ma inversamente, per chi è giovane e ha il gusto della astrologia, è probabile che la "Divina commedia", e il "Paradiso" in particolare, diventino di facile lettura, e diventa facilissimo capire un oroscopo e giocare a Zodiaco. Dunque procediamo con buone speranze di essere capiti.

Come si vede dal disegno n. 2, i "pianeti" (Luna, Mercurio e compagni) girano in senso anti-orario, come le lancette quando si vuol regolare l'orologio che va avanti (tra l'altro, questo è un modo per rovinare l'orologio). Ora, la Luna e compagni hanno dei colori precisi, come si vede dal disegno n. 3. Fate conto di avere dei segnaposti con quei colori. Ciascuno sceglie quello che preferisce, oppure li si assegna a sorte.

Qui si sente odor di Medioevo

Per giocare bisogna essere in sette, e già qui si sente odor di Medioevo, perché, al giorno d'oggi, chi è che una sera si trova in una compagnia tanto numerosa, di gente disposta a passar due ore con un nuovo gioco da tavolo? Probabilmente solo quelli che amano l'astrologia; ma abbiamo appena detto che sono tanti. E i segnaposti? Se volete adoperare il tavoliere

che abbiamo disegnato noi, dovrete farvi dei segnaposti piccolissimi: vanno bene segmenti di fiammiferi svedesi, colorati coi pennarelli. Certo, con un tavoliere così piccolo e segnaposti così piccolissimi non ci vuole vento se si gioca all'aperto, non ci vuol corrente se si gioca in casa, non ci vogliono mani da boscaiolo e non ci vogliono unghie roscicchiate. Ma gli astrologi sono una famosa razza di bricoleurs, coi cassetti pieni di compassi, goniometri e squadre. Si faranno certamente un tavoliere più grande, per giocare a Zodiaco a modo loro, e si faranno dei segnaposti con pedine speciali, recanti i simboli dei "pianeti". Certamente vorranno modificare i colori (sui quali infatti la discussione è secolare, e tuttora aperta).

Ogni giocatore riceve inoltre 7 gettoni, ciascuno dei quali vale 12 punti. Si intende che ogni punto abbia un corrispettivo monetario (e qui si trova a suo agio chi è stato in Gran Bretagna prima della decimalizzazione). Il gioco finisce quando un giocatore ha vinto tutti i gettoni, ma di comune accordo si può interrompere la partita dopo un tempo prefissato, oppure quando sono usciti dal gioco due giocatori rimasti senza gettoni (andare avanti giocando in cinque diventa noioso).

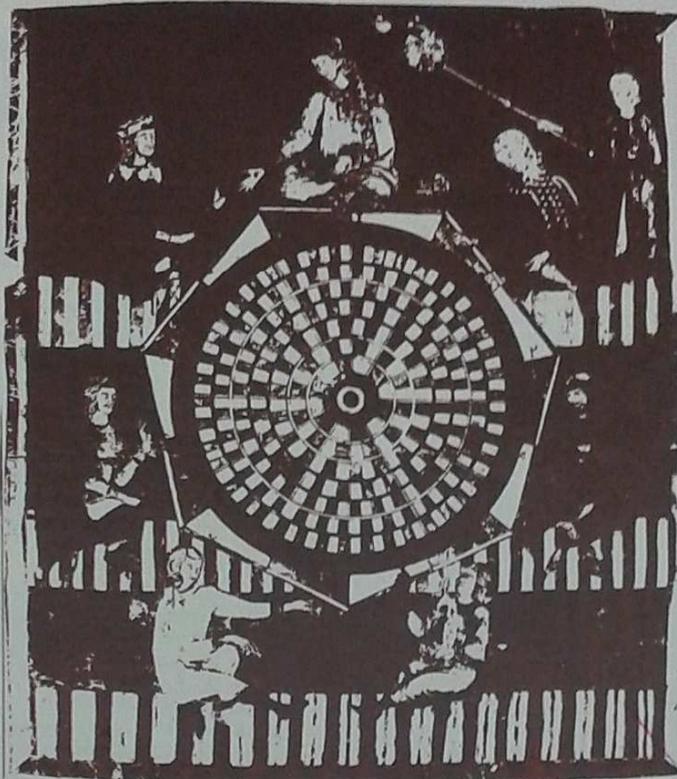
Ci vogliono due dadi normali, con le solite facce numerate da 1 a 6. C'è qualche remota possibilità che in un cassetto troviate una trottolina col corpo a sette facce, numerate da 1 a 7: andrebbe meglio dei dadi. La vera trottolina giusta dovrebbe avere sette facce recanti non i numeri da 1 a 7, bensì su una faccia la Luna, su un'altra Mercurio e così via. Ma, dicevo, ci si può arrangiare benissimo con due dadi. Tutti usano un dado solo, tranne Saturno che ne usa 2. Ciascuno dei primi sei giocatori ha 1 possibilità su 6 che esca il suo numero

▼
(numero 1 per la Luna, numero 2 per Mercurio eccetera). Saturno ha 6 possibilità su 36 che esca il 7, e quindi andiamo bene, $6/36=1/6$. Che le possibilità di far 7 con due dadi siano 6 potete controllarlo da voi. Che siano 6 su 36 lo sapete se avete seguito le lezioni di Joe Dweck nella rubrica di Backgammon di questo giornalino.

Dunque tira per prima la Luna, un dado solo. Se viene 1, che è il suo numero, mette il suo segnaposto nel primo cerchio; sennò niente, e per il momento non entra in gioco. Poi, tira Mercurio, e man mano tirano tutti fino a Saturno, poi tocca di nuovo alla Luna. Se sei sfigato, ti può capitare di non entrare mai in gioco. All'interno del proprio cerchio ciascuno muove poi, in giro, in senso anti-orario, senza mai uscirne. Ma adesso non guardate più i cerchi. Vedete i 12 raggi che delimitano le 12 fette a ciascuna delle quali corrisponde un Segno zodiacale? Ecco, ogni fetta è una Casa. Questa definizione è importante, in astrologia le Case sono importantissime. Ora osservate che ogni Casa è divisa in caselle, bianche e colorate. La Luna ha 1 casella sola per Casa, perché la Luna è il numero 1, e infatti (mi raccomando, non fate confusione fra Case e caselle!), in ogni cerchio, Casa per Casa, il numero delle caselle corrisponde al numero d'ordine di ciascun giocatore. La Luna, che è il numero 1, sta nel primo cerchio, e ha 1 casella per Casa; Saturno, che è il numero 7, sta nel settimo cerchio, e ha 7 caselle per Casa. Controllate, contatele.

Una saggezza elementare

In questi numeri c'è una saggezza elementare. Per esempio Saturno, che è il numero 7, entra in gioco solo se coi dadi gli viene un 7. Poi giocano gli altri. Quando torna il suo turno, Saturno deve fare ancora 7, se no non si muove. Se fa 7, si



Questa miniatura, che rappresenta sette personaggi intenti al gioco dello Zodiaco, è riprodotta dal "Libro dei Giochi" compilato fra il 1251 e il 1282 per ordine di Alfonso X il Saggio, re di Castiglia e di Leon. Si ritiene che il gioco dello Zodiaco sia originario della Persia (X secolo). Fu diffuso in tutti i paesi di cultura araba, e quindi anche in Spagna. Sembra che nessuno l'abbia più giocato da sei o sette secoli.

sposta di 7 caselle. Così fan tutti: tenendo sempre conto del loro numero d'ordine, a ogni tiro valido si spostano di una Casa.

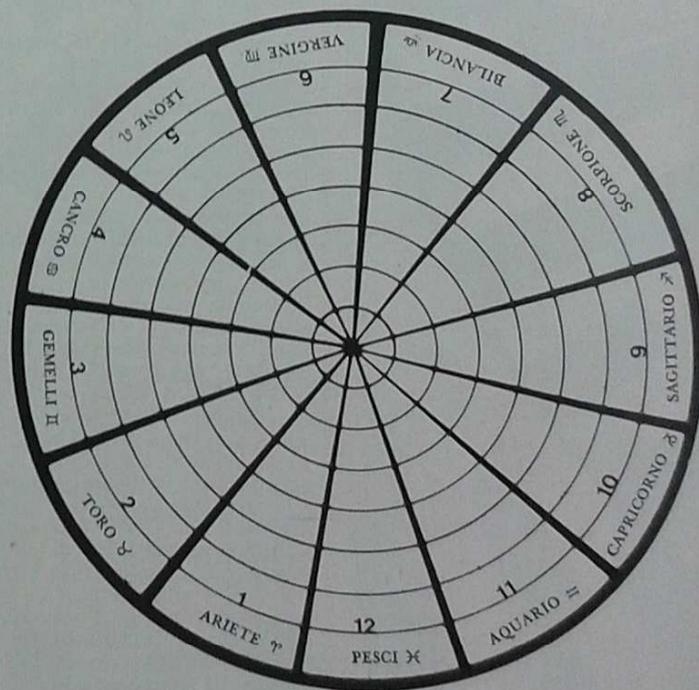
Allora, ci sediamo attorno a un tavolo rotondo, col tavoliere al centro. Qui salta agli occhi una stramberia degli antichi: hanno voluto iscrivere il cerchio dello Zodiaco in un poligono di sette lati (ettàgono), e la cosa gli è venuta di una sottile sproporzione: sembra la pianta sbilenco di una cattedrale romanica. Tra l'altro, saprete che l'idea di costruire un ettàgono regolare con riga e compasso è stato un famoso rompicapo fin dal tempo dei greci. L'impossibilità della cosa è stata dimostrata da Karl Friedrich Gauss alla fine del XVIII secolo. Il disegno n. 2 indica una possibile Casa di partenza per ogni segnaposto: ciascuno entra in gioco nella prima casella di sinistra di una Casa a sua scelta, purché tale Casa si affacci al suo lato del tavoliere.

Lentamente, molto lentamente,

con lentezza medievale, i sette "pianeti" si spostano nel Cielo, di Casa in Casa, e man mano vengono ad assumere posizioni diverse gli uni rispetto agli altri. Qui sta la genialità del gioco. Zodiaco infatti è un gioco di percorso, ma non come il Gioco dell'Oca o come Scale e Serpenti (ve lo ricordate? anche di questo abbiamo già parlato), dove bisogna arrivare a un certo punto, e vince chi ci arriva per primo. No, Zodiaco assomiglia piuttosto a Monòpoli, come idea di corsa: si corre tutti in giro, ripetendo sempre lo stesso cammino, e quel che conta è quel che succede ogni tanto, arrivando in certe Case durante il percorso, o anche già solo entrando in gioco, prendendo posto in una certa Casa per la prima volta.

Ma cosa ci può succedere?

Può succedere di trovarsi in un certo rapporto astrale con gli altri giocatori. Qui



1
Il tavoliere è diviso in 12 spicchi (Case) corrispondenti ai 12 Segni dello Zodiaco

il sapore astrologico si fa forte, e la terminologia si fa pesante. Cerchiamo di essere semplici e chiari.

A confondervi e arricchirvi le idee penseranno gli astrologi, che vorranno già discutere cosa sia una Casa, e far mille distinzioni sottili. Noi diciamo brutalmente che i casi sono cinque.

1. Due segnaposti vengono a trovarsi nella stessa Casa, cioè a una distanza di 0°. Si ha una "congiunzione". Il nuovo arrivato perde: paga 12 punti a chi era già in quella Casa. Vuol dire: -1.

2. Fra due segnaposti viene ad esserci un intervallo di 1 Casa, cioè una distanza di 60°. Si ha un "sestile".

Il nuovo arrivato vince: riceve 24 punti da chi era già in quell'altra Casa. Vuol dire: +2.

3. Fra due segnaposti viene ad esserci un intervallo di 2 Case, cioè una distanza di 90°. Si ha una "quadratura".

Il nuovo arrivato perde: paga 36 punti a chi era già in quell'altra Casa. Vuol dire: -3.

4. Fra due segnaposti viene ad esserci l'intervallo di 3 Case, cioè una distanza di

120°. Si ha un "trigono".

Il nuovo arrivato vince: riceve 36 punti da chi era già in quell'altra Casa. Vuol dire: +3.

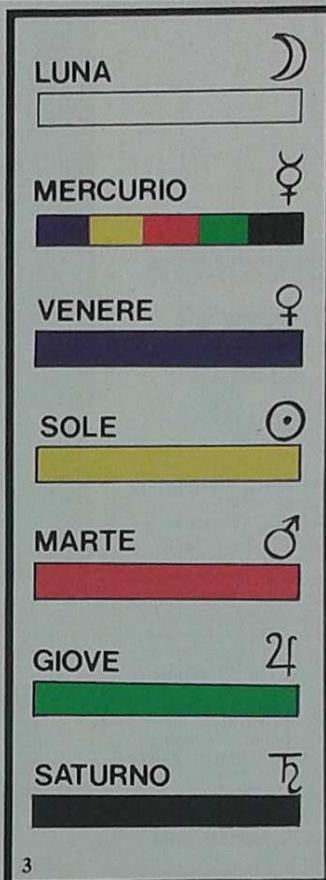
5. Fra due segnaposti viene ad esserci l'intervallo di 5 Case, cioè una distanza di 180°. Si ha una "opposizione".

Il nuovo arrivato perde: paga 72 punti a chi era già in quell'altra Casa. Vuol dire: -6.

Volta per volta, in seguito a una certa mossa, il giocatore di turno può contemporaneamente vincere e/o perdere, a danno e/o a beneficio di uno o più avversari. Dovrà regolare subito i conti con ciascuno, in rapporti bilaterali diretti.

Lasciamo perdere il quinconce

Chi sa d'astrologia vorrà prendere in considerazione anche le altre due possibilità: il "semisestile" (Case contigue, 30°) e il "quinconce" (intervallo di 4 Case, 150°); ma sembra che una volta si giocasse a Zodiaco considerando proprio solo



I 7 « pianeti » hanno un preciso numero d'ordine, e un colore distintivo

quelle cinque possibilità: anche a stare attentissimi, bastano e avanzano per perdere la trebisonda.

Consideriamo piuttosto il gioco dal punto di vista dei meccanismi mentali, e dal punto di vista delle suggestioni culturali. Zodiaco è un gioco di puro azzardo? Sì. Sollecita un certo tipo di attenzioni? Sì: bisogna stare attenti a tutto il Cielo, considerare i rapporti che via via si istituiscono fra il proprio "pianeta" e tutti gli altri, davanti e di dietro, da coppa e da ciglio. E il movimento degli occhi è curiosamente circolare. Naturalmente, qualcosa può sfuggire. Una regola può essere questa: se tu non ti accorgi del rapporto che si è determinato fra il tuo segnaposto e il mio, ma io me ne accorgo, e ti dovrei pagare, io non ti dico niente e non ti pago (oppure te lo dico: e per punizione sei tu che paghi me, stessa cifra); se tu non ti accorgi del rapporto che si è determinato fra il tuo segnaposto e il mio,

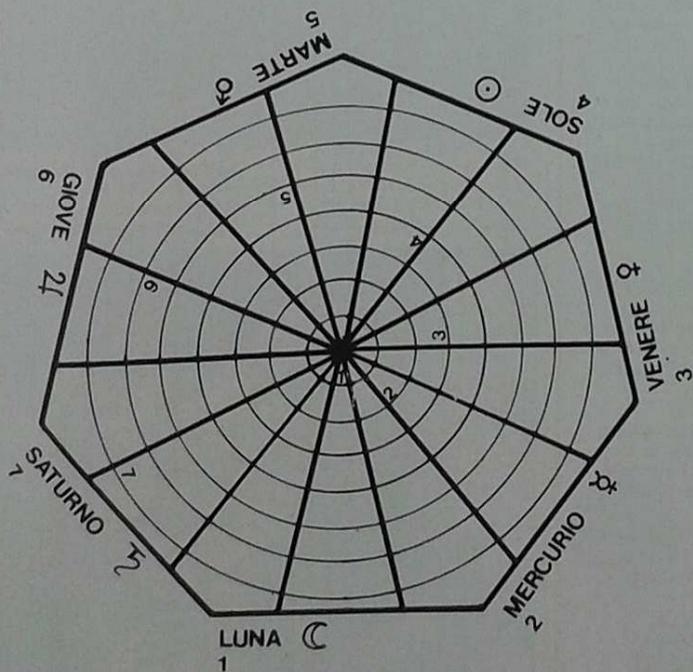
ma io me ne accorgo, e tu dovrei pagare, io te lo dico, e tu non solo mi paghi, ma per punizione mi paghi doppio.

Scattano molle di suggestione

Fin qui siamo, direi, a un buon gioco d'azzardo e d'attenzione. Ma poi, a seconda delle persone che partecipano al gioco, possono scattare varie molle di suggestione culturale. Chi ha una infarinatura di astrologia, ed è bricoleur come tutti gli astrologi, se decide di arricchire graficamente il tavoliere indicando i segni zodiacali che presiedono a ogni Casa, o, più seriamente, decide di numerare le Case da I a XII, avrà emozioni sublimari o emozioni molto consce, per esempio vedendo sé nella VII Casa in opposizione all'innamorata del momento che è nella I; o vedendo sé in congiunzione col capufficio nella X Casa, o coll'abborrito cugino nella IX: combinazioni, per chi ha orecchio, grondanti implicazioni. Non solo le Case hanno significati molto precisi, ma anche gli aspetti planetari in sé: per esempio la "quadratura" è un aspetto planetario di influenza maligna.

Domanda: avrà successo questo gioco?

A me è capitato mesi fa di spiegare il Quintet che si giocava nel film omonimo di Altman. Non mi pare che da allora la gente si sia messa a giocare con frenesia; però tra le persone che contano per me gli echi sono stati notevoli. Il paragone con Quintet non è sbagliato, perché Zodiaco si gioca in 7, Quintet si gioca in 5, e i numeri dispari piacciono poco, al gioco. Il più bel gioco di carte che ci sia, la Briscola in cinque, non la sa più quasi nessuno, e pochi giocano ancora Terziglio (in 3) o Quintilio (in 5). A maggior ragione dovrebbe piacer poco un gioco che implica il 7; o forse invece il 7 suona meglio del 5? Staremo a vedere.



Il tavoliere è diviso in 7 cerchi concentrici (Case) corrispondenti ai 7 « pianeti »