

LA PERGAMENA

di Carmelo Crispi

Intento in ricerche bibliografiche presso un locale archivio parrocchiale, ho fortunatamente rinvenuto di recente una pergamena giacente arrotolata, nel ripiano più alto d'uno scaffale ligneo, occultata da impolveratissimi volumi.

Profittando d'essere momentaneamente solo, ho taciuto senz'altro a monsignore del ritrovamento; temendo che, per cautela o per incombenze inventariali o per naturale gelosia o curiosità, fossi privato della soddisfazione di accedere per primo al contenuto.

Constatarne il soggetto scacchistico ha, peraltro, accresciuto il mio interesse.

Ho provveduto con alacrità alla meticolosa copiatura del testo.

Databile al XIV secolo e in buono stato, la pergamena è destinata, a mio modesto avviso, a immediata e rapida notorietà mondiale, per la sua rilevante originalità.

Le argomentazioni ed i suggerimenti contenuti non sembrerebbero, a onor del vero, di odierna agevole applicazione; posto, ahimè, le gravi limitazioni regolamentari alla fantasia e all'iniziativa dei moderni giocatori di scacchi.

Giacchè, però, deve escludersi la definitività nelle cose umane; mi premuro ad approntare una corrente traduzione dal trecentesco linguaggio, affinché ogni lettore possa trarne ciò che più gli aggrada, dilettevole lettura o umile apprendimento.

Piazza Armerina, A.D. 1999. 29 dicembre.

Figliuol dilettevole,

Maestria non ti manca, ma per giocare meglio a scacchi:

- Data e luogo dell'incontro a tuo piacimento siano fissati;
- Il posto più comodo davanti alla scacchiera sia tuo;
- All'orario, fai aspettare un pò il tuo avversario;
- Nel frattempo che egli muova, tra gli astanti qualcuno da te istruito rumoreggi quel tanto che lo disturbi;
- Ogni tanto, tamburella sul tavolo, muoviti, sbuffa un pò, specie se interpone molto tempo tra una giocata e l'altra.
- Muovi lentamente, quanto vuoi. Sposta i pezzi rumorosamente. Fanne cadere alcuni. Se si irrita, tanto meglio: l'ira lo consiglierà male;
- Venga un messo a chiedere di conferire urgentemente con te. Mandalo via urlando che quando giochi non sei disposto a molestia alcuna; neppure per questione di vita o di morte. Se occorre, per maggiore credibilità, il servo sia ad arte bastonato dai tuoi padrini;
- Pel caso che tu sia in svantaggio, prendine pretesto e, facendo di seguire il messo, chiedi che il gioco sia sospeso;
- Se la partita è di sera, fà che il tuo avversario durante il giorno prenda parte ad una faticosa battuta di caccia e, prima del gioco, accetti un indeclinabile invito ad un'abbondante libagione. Una rilevante penale pattuita lo dissuaderà dal richiedere il rinvio della partita;
- L'arbitro stia, ovviamente, dalla tua parte e sanzioni eventuali inesattezze comportamentali del tuo avversario. Così che dalla partita ti derivi comunque un vantaggio: pecuniario o di risultato;
- Se hai vinto definitivamente, non renderti subito disponibile ad altro incontro,

tanto più quanto più temi che il risultato possa ribaltarsi;

- Se non sei riuscito a vincere, corrispondi il premio pattuiro solo dopo che il tuo avversario acconsenta, ove tu ne abbia interesse, a rinnovare la sfida secondo le tue preferite condizioni;

- Se dall'imminente sconfitta nell' incontro stia per derivare un irreparabile danno al tuo onore, senza indugi ricorri a Gappo o altro dei suoi, il quale è uso e per poco denaro ben disposto a ciò che a lui costa poco e agli altri parecchio assai;

- Altri mezzi o rimedi agevolmente ti sovverranno, ove tu abbia fermo a mente il principio che anche a scacchi, come in ogni umana attività, quel che più conta è il tuo interesse netto.

Tuo Padre

[Pubblicato sul sito "History of chess - La storia degli scacchi"]

[Pubblicato sul CD "Articoli d'arte - Racconti scacchistici" - 2001]

[Vai all' Indice della rubrica Racconti scacchistici](#)