

## La leggenda degli scacchi

### I

Lo Scià prese la piccola tavola e la guardò attentamente.

Era di rozzo legno, di forma quadrata e divisa in piccoli riquadri colorati. I pezzi, invece, erano raffinati. Tagliati accuratamente da blocchetti di alabastro e finemente scolpiti.

Riconobbe i carri, gli arcieri, i soldati, i cavalieri, il sultano, il consigliere. Due armate contrapposte.

Era il gioco della guerra.

Lo straniero, che aveva portato il dono, gli spiegò ogni singolo movimento dei pezzi e le regole generali del gioco. Lo scopo era quello di ogni battaglia, di ogni guerra. Accerchiare l'esercito avversario, sconfiggerlo e uccidere il sultano nemico.

Occorreva una grande strategia e molta attenzione.

Il gioco degli scacchi era stato chiamato.

Lo straniero non conosceva il nome dell'inventore. Veniva da lontano, da terre che nessuno aveva mai sentito nominare. Era stato catturato alcuni giorni prima mentre si aggirava vicino al palazzo reale. Le guardie erano molto diffidenti. I sultanati vicini, battuti e sottomessi, più volte avevano mandato sicari con il proposito di uccidere il loro Signore. Ma il vecchio, lacero e scalzo, non aveva armi con sé; solamente un dono da consegnare allo Scià.

Allo Scià il gioco piacque enormemente.

L'opera era raffinata. L'invenzione era arditata.

Ma non poteva accettarlo in dono. L'avrebbe, invece, comprato molto volentieri. Era in vendita?

Il vecchio straniero si arrese alla volontà dello Scià. In cambio non voleva pietre preziose né oro. Solamente del grano.

Lo Scià lo guardò stupito. Come mai chiedeva così poco? Non osava? Dubitava della sua grandezza? Non sapeva che il suo era il regno più ricco e potente della terra?

Un chicco di grano sulla prima casa, due chicchi di grano sulla

seconda casa, quattro chicchi di grano sulla terza...

Che stolto. Avrebbe potuto chiedere qualunque ricchezza. O era un tranello? Forse quella tavola racchiudeva un potere misterioso e malefico?

Diede ordine al suo consigliere di provvedere alla richiesta e congedò lo straniero.

Il consigliere ritornò dopo un paio d'ore. Era costernato. Come poteva dire allo Scià, suo padrone e signore, quello che aveva scoperto? Chiedendo mille volte perdono si prostrò ai piedi del sovrano.

Era impossibile pagare lo straniero. Soltanto con complicati calcoli il matematico di corte era riuscito a trovare il risultato. Era solo un numero ma enorme, impronunciabile. Forse un numero sacro.

Tutti i granai del Regno non sarebbero bastati a soddisfare quella richiesta. Non sarebbero bastati nemmeno tutti i granai della Terra.

E così il gioco equivaleva a tutti i Regni della Terra, a tutte le ricchezze possibili e immaginabili e ad altro ancora, pensò lo Scià. Quel vecchio miserabile era il padrone di tutto. Era lui stesso, lo Scià, padrone e signore di infinite ricchezze, ad essere suo schiavo.

Perché non lo aveva accettato come dono quando gli era stato offerto e perché aveva proposto di pagarlo? Adesso il vecchio si sarebbe ripreso il gioco per offrirlo a qualche sultano dei regni vicini. Un affronto mortale.

Non poteva permetterlo.

Non gli restava altra decisione. Rinnegando le antiche regole che imponevano ospitalità agli stranieri, rispetto e prodigalità, decise di metterlo a morte.

Del suo nome non sarebbe rimasta traccia.

Che cadesse la sua testa.

Steso mollemente su soffici cuscini lo Scià ricostruì la battaglia contro un sultano ribelle.

Gli arcieri avevano inferto subito gravi perdite nell'esercito avversario. Poi era stata la volta dei veloci carri.

Avevano travolto e ucciso.

Maciullato e fatto a pezzi.

E quando i superstiti, in un disperato e folle gesto, avevano caricato disordinatamente, aveva lanciato all'attacco i suoi arditi cavalieri. Il nemico era stato messo in fuga, il sultano catturato.

Con soddisfazione ripensò alla decapitazione di colui che lo aveva sfidato in campo aperto. In guerra non aveva rivali. La guerra era un'arte e quello sciocco sultano non lo sapeva.

Ecco che aveva scoperto un'utilità nuova nel gioco. Con quei pezzi poteva spiegare la tattica ai suoi generali. Era un alleato ideale e prezioso. Doveva essere stato inventato per l'insegnamento della guerra.

Era logico che quel dono toccasse a lui. Inevitabile.

Sistemò i pezzi per una nuova battaglia.

Annottava, ma sapeva che gli sarebbe stato difficile riposare. Fece un cenno.

Entrò uno schiavo con una splendida coppa di metallo prezioso. Dopo pochi minuti l'olibano bruciava silenziosamente. Lo schiavo chiuse la coppa con un coperchio e il fumo bianco cominciò a levarsi invadendo la stanza.

Lo Scià cominciò a rilassarsi. Adorava quel profumo balsamico. Guardò la scacchiera. I pezzi erano avvolti dal fumo. Passava lieve, li accarezzava, sembrava invitarli al movimento.

L'alternanza dei quadrati neri e bianchi era significativa. Il Bianco e il Nero. Il Bene e il Male. La luce e le tenebre. L'eterna lotta. La nascita e la morte. E, ad ogni nuova partita, la rinascita. Un gioco magico, indubbiamente.

Ricordo e monito delle terribili battaglie del passato fra gli uomini e gli dei, come il vecchio saggio cieco andava ancora raccontando?

Doveva vietarne la diffusione? Era un gioco sacro?

Una partita. Doveva giocare la sua prima partita.

Ma dove trovare un avversario? Lui solo conosceva le regole. Quello schiavo, sottomesso da anni, che sapeva leggere e scrivere, sarebbe stato capace di apprendere le mosse e regole?

Certo non era esperto di tattiche militari e questo avrebbe rappresentato per lo Scià un'altra rapida e folgorante vittoria.

Giocarono incuranti del trascorrere delle ore. Lo Scià ricorse ad ogni sotterfugio tattico e ad ogni sottigliezza strategica per

vincere rapidamente. Lanciò i suoi veloci carri, dispose gli arcieri, attaccò con i suoi valorosi cavalieri.

Ma quello schiavo sembrava padrone di una tattica nuova. Aveva impedito l'aggiramento, lo sfondamento centrale, era risultato vincitore in innumerevoli corpo a corpo. E adesso avanzava a sua volta, con un esercito quasi intatto. E toccava allo Scià difendersi.

Ancora cinque mosse, contò lo schiavo, e avrebbe facilmente imprigionato il sultano avversario in una gabbia dalla quale non poteva più fuggire. Rischiava la testa quasi certamente. Lo Scià lo avrebbe fatto decapitare pubblicamente per quell'affronto. Ma la tentazione era forte.

Lentamente, molto lentamente, spinse un piccolo pezzo in avanti.

Lo Scià rifletté a lungo. Una lunga agonia, prima di decidersi a ritrarre il sultano. Lo schiavo lo incalzò ulteriormente, senza dargli scampo, giocando rapidamente.

La figura alta e imponente del sultano Bianco giganteggiava di fronte a quel piccolo pezzo Nero che gli stava davanti. Ma era impotente a difendersi. Quel piccolo pezzo lo aveva irriso, lo stava sconfiggendo. Non c'era nessuna casa dove andare, dove porsi in salvo. Dovunque si voltasse c'erano solo baratri.

Lo schiavo aspettò, quasi sperando che lo Scià muovesse il sultano, calpestando quelle regole non scritte che gli aveva spiegato; che potesse, per volontà regale, modificarle a proprio piacimento.

**Shah mat**, si decise, infine, a pronunciare.

Due parole magiche che chiudevano la partita. Che significavano sconfitta per l'uno e morte per l'altro. Ma non sarebbe morto da schiavo, era ridiventato un uomo libero. E come tale sarebbe morto. Libero e vincitore.

La partita era finita.

Lo Scià rimase impietrito a fissare la scacchiera, il suo sultano inerme. Come si era permesso quel piccolo verme?

Nessuno era presente alla partita. Nessuno avrebbe saputo.

Si levò in piedi e trasse il pugnale.

Ancora sangue, era necessario. Nessuno doveva sapere.

Gli si avvicinò.

Lo schiavo non si curò della minaccia. Aveva lo sguardo rivolto

alla grande finestra e guardava il cielo stellato.

Nemmeno quando lo Scià fu vicino, e la lama brillò alla luce dei bracieri, si preoccupò per la sua sorte.

Balbettava due sole parole, sempre le stesse: **shah mat, shah mat.**

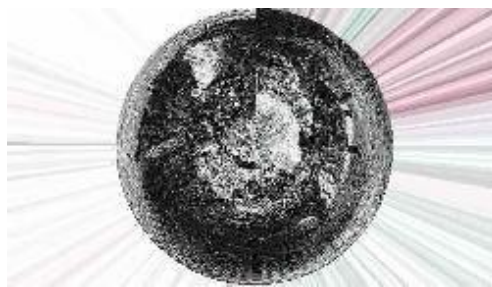
Allora anche lo Scià si voltò a guardare.

Le stelle stavano esplodendo. Il cielo si stava squarciando.  
L'intero universo cominciava a ripiegarsi e ad accartocciarsi su se stesso.

## II

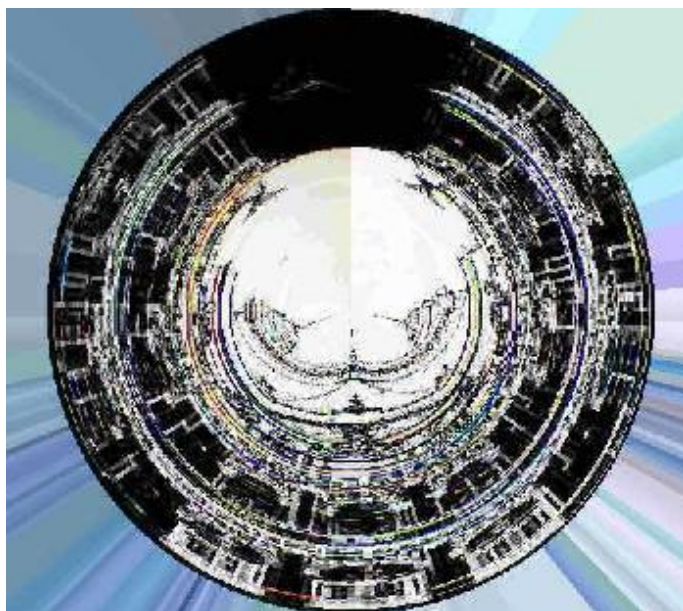
Un'antichissima leggenda, tramandata da un vecchio saggio cieco, narra la creazione dell'universo e l'invenzione del gioco degli scacchi.

Una sfera di plasma di piccolissime dimensioni, contenente tempo e spazio, fu posta al centro del Caos e le venne impartito un ordine.



Cominciò a dilatarsi 15 miliardi di anni fa e quando raggiunse il diametro comandato esplose.

Sparses plasma, spazio e tempo fino a raggiungere i confini-non-confini dell'universo.

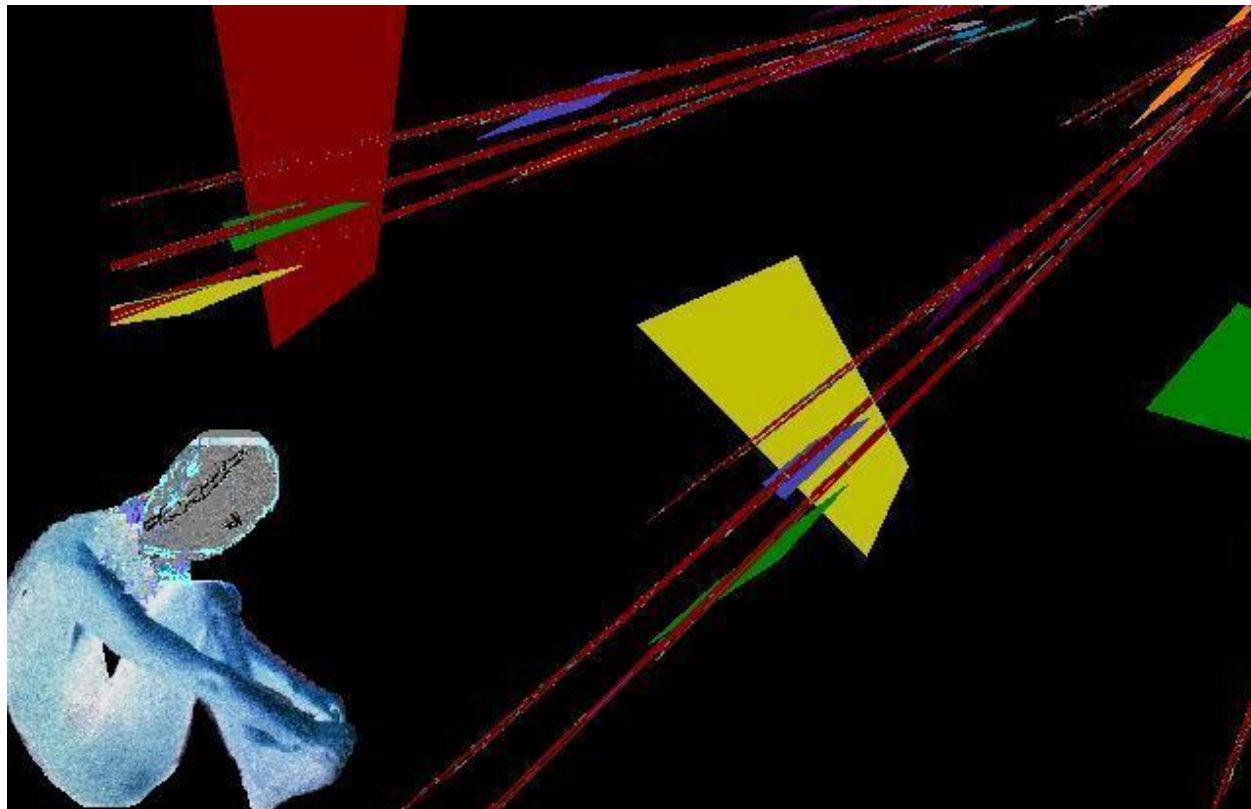


Il plasma si aggregò allo spazio e al tempo, assunse forma e dimensioni diverse e si addensò.  
Dall'oscurità emerse una miriade di punti brillanti, sfere e filamenti.



Gli dei creatori dell'universo, depositari della conoscenza e della logica, decisero di animare la desolazione, la solitudine e il silenzio.

Su plasma misto a terra incisero un veloce e tenue profilo. Per dargli vita gli diressero contro due sottili raggi luminosi. E al figlio appena nato fecero copiosi doni.



E quando i figli del figlio si disposero ai quattro angoli della Terra  
gli dei vollero fare un grande dono a tutta l'umanità: un gioco, il  
loro preferito.

Un gioco fonte di logica e conoscenza.

Una grande sfera venne lasciata al centro dell'universo e le venne  
impartito un comando.

Esplose come una seconda creazione.



Un vortice luminoso raggiunse la Terra e colpì l'animo ardente e nobile di un uomo. Con i pezzi gelosamente custoditi e la scacchiera stretta al cuore, il prescelto viaggiò a lungo in tutti gli angoli della Terra. Insegnò e trasmise il suo nuovo sapere. Il gioco si diffuse rapidamente tra gli uomini. Essi diventarono sempre più esperti e capaci.

Ma gli dei, invidiosi dei successi degli uomini, dei loro progressi nel gioco e della loro destrezza, decisero di riprendersi il dono.

Posero una sfera scura nel cielo della Terra e le impartirono un preciso comando.

Quando la sfera diventerà rosso fuoco e comincerà a squarciarsi...





La leggenda narra che gli dei, ancora oggi, lottano invano contro l'uomo nel tentativo di strappargli l'antichissimo gioco degli scacchi.

### III

- **Shah mat!** Da quando lo Scià, il padre di mio nonno, ha pronunciato questa frase per la prima volta, secoli fa, sconfiggendo a scacchi il suo primo avversario, - spegnendo, di colpo, l' universo del suo nemico -, il gioco ha cominciato a intravedere la vertigine che ha posseduto il suo inventore e l'abisso di follia nel quale egli si è lasciato trascinare. Da allora, la passione scacchistica, si è rivelata come una malattia non dominabile ed ha irrimediabilmente inciso la carne dei suoi seguaci. Il gioco ha assunto i connotati di una sfida all'ultimo sangue. L'omicidio, il sangue e l'annientamento sono diventati il suo sviluppo. Lo scacchista è diventato, quasi per definizione, una tigre: dove sente odore di sangue (debolezze nello schieramento avversario, pezzi indifesi, pedoni isolati), là si avventa per colpire

e uccidere. Lo scacchista è un vero combattente. Lotta per vincere, per obbligare l'avversario alla resa, ad un atto di infinita sottomissione che equivale alla disfatta e rappresenta una forma di morte. Anche se, oggi, è molto difficile pronunciare quelle magiche e terribili parole: "Shah mat"!, perché l'avversario abbandona, si ritira e si è costretti a rinfoderare le armi e a stringergli quella mano che si vorrebbe, invece, stritolare. Tra noi due sarà diverso, nessuno si ritirerà. Il sangue di uno di noi due macchierà questa splendida scacchiera intarsiata, - disse lo Scià e mosse il suo arciere.

Erano seduti l'uno di fronte all'altro. Lo Scià, riccamente vestito, e il ladro, con vestiti laceri e sporchi.

Il ladro aveva ben inteso le parole dello Scià. Poteva raccontargli che l'inventore di quel magico gioco era stato il nonno del nonno di suo padre?

Per anni l'inventore del gioco degli scacchi aveva vagabondato - con la scacchiera sottobraccio, con i pezzi dentro le tasche, dopo migliaia di partite giocate in solitudine - alla ricerca di un avversario degno. Diventando sempre più vecchio e sempre più stanco e solo. Hiram si chiamava, ma tutti lo conoscevano come **il saggio**. Si era fermato al loro villaggio e lì era sempre rimasto. Aveva spiegato le regole di quel gioco e il gioco si era rapidamente diffuso.

Ma non era un gioco di guerra come l'intendeva lo Scià. Niente omicidi e niente sangue. Era un gioco per conoscere se stessi, un labirinto spirituale, come quei mandala che gli anziani del villaggio disegnavano per terra con polveri colorate.

Gli occhi del ladro brillarono come i gioielli che aveva visto nelle stanze dello Scià e che non era stato capace di rubare. Aveva giocato tante partite nel passato ma sempre senza alcuna posta, come gli era stato insegnato. E sempre aveva vinto. Adesso doveva affrontare un avversario spietato e, come intuiva, molto forte. E la posta era altissima: la vita stessa.

No, non avrebbe deluso il nonno del nonno di suo padre del quale portava lo stesso nome. E mosse rapidamente il suo elefante.

Era stato maldestro a farsi sorprendere alle spalle dalle guardie. Ma era rimasto incantato da alcune pergamene. E proprio nel momento in cui poteva impossessarsi del più ricco bottino di tutta

la sua carriera di ladro. Aveva avuto una abilità incredibile nell'arrampicarsi sulle mura dell'alto palazzo reale, a schivare le guardie. Velocità e destrezza non gli avevano, però, impedito la cattura. Lo Scià lo aveva condannato al taglio della testa, assieme a due guardie colpevoli di negligenza. Ma aveva subito cambiato idea. Quel ladro che avrebbe potuto saccheggiare le sue ricchezze si era, invece, impossessato, come di un ricco bottino, di due sole pergamene. Dei semplici fogli tracciati con segni e simboli strani e misteriosi. Sapeva forse giocare a scacchi?

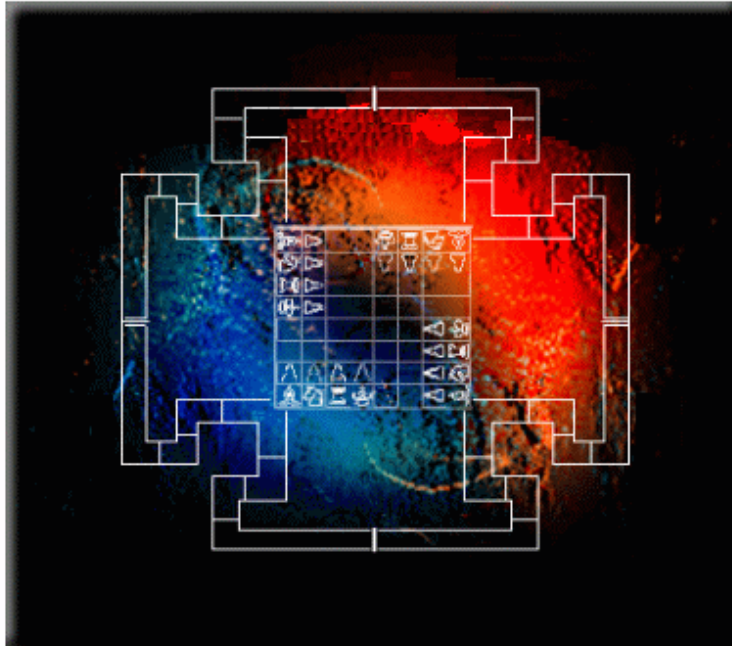


Lo Scià aveva studiato e risolto brillantemente i due difficili problemi che erano trascritti in quelle antiche pergamene. Nel gioco degli scacchi aveva sfidato tutti i sapienti del suo regno e aveva sempre vinto. Ma quelle facili vittorie non lo appagavano. Vanamente aveva cercato un degno rivale, un avversario che lo potesse impegnare seriamente. Adesso lo aveva trovato. Lo avrebbe annientato con i pezzi del suo esercito. Lo avrebbe accerchiato, soffocandolo, stritolandolo.

Ma il ladro comandava un esercito di artisti e di poeti. Lo contrapponeva alle armate furiose e sanguinarie dello Scià. La

mente umana poteva smarrirsi nei meandri di micidiali analisi, varianti, mosse e contromosse: un numero impronunciabile che atterriva. Il mandala gli suggeriva percorsi inaspettati e geniali, intrecci invisibili, vie misteriose, soluzioni inaspettate.

La scacchiera era fonte di ispirazione letteraria e artistica. Oh, avesse avuto quelle magiche polveri colorate avrebbe disegnato, accanto alla scacchiera, il più bel mandala del mondo.



Ecco l'energia che tonifica, che impedisce la vertigine dell'abisso, che suggerisce la calma interiore. Spostò il lento e impacciato elefante. Quella tavola quadrettata rappresentava la Terra. Il modello di una struttura antica.

Lo Scià guardò per l'ultima volta la posizione sulla scacchiera. Perché aveva accettato quel sacrificio di elefante senza sospettare? Chiuse gli occhi. Poggiò la testa sulla scacchiera scompaginando i pezzi. Alzò il braccio e diede l'estremo ordine. La guardia alle sue spalle alzò la grande spada.

Il ladro aveva ripreso la sua strada. Con sé portava il suo ricco bottino: due rotoli di pergamena con strani diagrammi e figure.

Hiram si chiamava: il nonno del nonno di suo padre era stato l'inventore del gioco degli scacchi.

Carmelo Coco

[Dal volume "La leggenda degli scacchi"]

---

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