

**Simbolo del «carro da guerra» degli antichi eserciti,
pezzo più potente della scacchiera fino alla fine del XV secolo
quando nel gioco «alla rabbiosa» la supremazia passò alla Donna**

UN MISTERO FATTO A PEZZI: LA TORRE

(Prima parte)

di Gianfelice Ferlito

Il pezzo che oggi in Italia viene chiamato **Torre** ha avuto sempre una posizione di partenza agli angoli della scacchiera, durante tutta la storia del gioco degli scacchi a due giocatori. Così pure costante è stato il suo modo di muoversi in su e giù, per colonne e traverse, con estrema libertà di movimento, anche, come vedremo, nel gioco a scacchi a quattro giocatori.

Nel suo movimento la **Torre** non ha mai potuto saltare i pezzi che le si trovavano sulla via. Se dei pezzi le impedivano il passo, la Torre li poteva catturare solo se avversari, ma era arrestata nel suo cammino se i pezzi appartenevano allo stesso suo schieramento. L'unica eccezione nella costanza del suo modo d'incedere è stato nel cosiddetto *arrocco* con il Re. Ma di questo strano movimento diremo in seguito quando parleremo del Re.



**Castello = Torre. Seconda metà XI secolo
Osso (altezza cm. 6,5) Berlino, Staatl Museen**

La Torre fu all'inizio e per secoli il pezzo più potente sulla scacchiera e questa supremazia durò fino al 1485 circa cioè fino a quando le regole del "gioco" vennero modificate (dove? Spagna? Francia? Italia? quest'ultima è la più probabile patria della modifica) permettendo alla Donna di dominare veramente la scacchiera cioè di muoversi con *estrema libertà di movimento*, libertà che ancor oggi ritiene. Con questo la Torre venne irrimediabilmente declassata al secondo posto nella graduatoria dei potenti della scacchiera.

Dal 1485 al 1510 circa si giocò con entrambi i sistemi, cioè *al vecchio modo e alla*

rabiosa cioè con i movimenti della Donna e dell'Alfiere liberati dalle pastoie del gioco medievale. Dopo tale data, progressivamente in tutta Europa si venne ad adottare il nuovo corso di regole che ancora oggi seguiamo.

La **Torre** ebbe per molti secoli un **incerto simbolo** nella sua raffigurazione sulla scacchiera . Secondo molti storici degli scacchi, sia quelli che sostengono l' origine indiana sia quelli che avanzano la tesi cinese del gioco, la **Torre** ebbe inizialmente la raffigurazione del "**carro da guerra**" (*ratha* in sanscrito). E questa attribuzione venne ricercata vedremo sia per via etimologica sia per via logica-deduttiva in base a un ragionamento d'esclusione. Per quest'ultima via si potrebbe infatti sostenere che nel **gioco del caturanga**, giocato su un tavoliere da 8*8 case quadrate, chiamato *ashtapada*, si simulasse la battaglia tra due *caturangabala*, ove erano schierati il corpo militare degli Elefanti, della Cavalleria, della fanteria e dei Carri da guerra. Essendo la Cavalleria identificabile con il pezzo del Cavallo, gli Elefanti con quello dell'odierno Alfiere, e la fanteria con i pedoni, non rimaneva che il corpo scelto dei Carri da guerra che non poteva, per esclusione, che identificarsi con la Torre.



De Cessole, Rocco = vicario del Re = nostra Torre

Dell'importanza dei **carri da guerra** nell'esercito indiano ne fornisce testimonianza il testo di **Kautilya** (*Arthasastra*, testo del 3 secolo aC ma scoperto e pubblicato solo nel 1909 dC. Interessante osservare che l'inglese Murray, ha citato riguardo all'importanza dei *ratha*, il *Nitisara* di **Kamandaki**, un autore indiano dei primi secoli dC, il che fa pensare che lo storico inglese nel 1913 non ebbe conoscenza del ritrovato testo di Kautilya).

In Kautilya si ha dovizia di particolari sui vari componenti dell'esercito indiano di quel secolo. Si legge, fra l'altro, che **con i carri da guerra si assalta frontalmente il nemico, si torna indietro** (*Arthasastra*, pag 429, Bariletti editore, 1990) e questo sembra molto appropriato al movimento del pezzo che successivamente per un motivo forse più fonetico che concettuale, sarà chiamato **Torre**.

In India durante tutto l'impero dei Maurya (324 aC-185aC) i carri da guerra vennero utilizzati in modo bellico continuato e assai efficiente. Interessante notare invece che i carri da guerra in Cina vennero quasi totalmente abbandonati già dal 270 aC circa dall'esercito vittorioso del Chin in guerra contro l'esercito del Chi e del Chü, perché inefficienti al confronto della più penetrante cavalleria, (Franco Martinelli, *Storia della Cina*, De Vecchi Editore, Milano, 1967, p. 111). Questo particolare militare pone dei dubbi (con necessità di riscontri ulteriori) alla tesi recentemente sostenuta dal Prof. David H. Li che gli scacchi venissero inventati dal Mandarino Hán

Xin (277 ?- 196 aC) generale della armata Hàn nell'inverno del 204-203 aC aspettando, acuartierato sulle sponde del fiume Mian-Màn con il suo esercito, la primavera per riprendere la battaglia contro le armate di Chao, alleato del Chü (*The genealogy of chess*, Premier Publishing, 1998 p. 132)

In India i carri da guerra si mantennero attivi militarmente per secoli, tanto che li ritroviamo utilizzati sotto i Kushana (78dC - 335dC) e sotto i Gupta (340 dC - 550dC) ancora come corpo militare scelto sebbene sempre più con difficoltà. Ormai il loro potenziale bellico era stato svuotato dall'uso sempre più convincente della Cavalleria e degli Elefanti.

Il pellegrino buddista cinese **Hsüan Chuang** (603-664) che visitò l'India dal 629 al 644 dC in cerca di reliquie e testi buddistici descrisse con dovizia di particolari aspetti sociali, religiosi, militari, amministrativi dell'India nel suo *Ta Thang Hsi yü Chi* (*Resoconti dei paesi occidentali all'epoca dei Thang*). **Hsüan Chuang** testimoniò che l'esercito Indiano era **ancora** formato dalle tradizionali 4 armate o corpi (Elefanti, carri da guerra, cavalleria, fanteria), ma precisò anche che l'esercito di **Harsa**, il grande sovrano dell'India del Nord (606 al 647dC) era **principalmente** composto da fanteria (50,000) cavalleria (100,000) ed elefanti da guerra (60,000). Così pure **Bana**, il letterato poeta che descrisse le **imprese** (*carita* in sanscrito) del suo mecenate e sovrano **Harsa** (chiamando così la sua opera *Harsacarita*, c. 650) non menziona più i carri da guerra. Tuttavia apprendiamo ancora da **Hsüan Chuang** che i comandanti in capo indiani utilizzavano come mezzi di trasporto i carri da guerra a 4 cavalli per gli spostamenti durante le battaglie. Tali carri erano guidati da un auriga e avevano a bordo guardie del corpo (*The military system in ancient India*, Capitolo V, pag. 95, Bimal Kanti Majumdar, Calcutta 1960) ma confermava che il corpo dei Carri da guerra (*Rathakaya*) sebbene fosse formalmente ancora presente e riconosciuto era in pratica asservito al corpo degli Elefanti che venivano giudicati esser più efficienti.

Questi elementi storici sui carri da guerra indiani hanno indotto fra l'altro due storici degli scacchi (Ferlito e Sanvito) a fissare **il probabile estremo ultimo termine temporale dell'invenzione dei protoscacchi almeno intorno al 400dC circa**. Questo perché sembra assai probabile che un gioco di simulazione bellica come è appunto il gioco degli scacchi venisse inventato o sviluppato prima di quando il corpo militare dei carri da guerra, che rappresentava un importante pezzo del caturanga-gioco, si svisse e venisse assorbito da quello degli Elefanti come al tempo di Harsa.

Il movimento della Torre

Riportiamo alcune definizioni della Torre e del suo movimento tratte da note opere:

Volgarizzamento del libro de' Costumi e degli uffizii de' Nobili sopra il giuoco degli Scacchi, di Frate Jacopo da Cessole. Edizione del dottor Giulio Ferrario, Milano 1829.

Trattato Secondo Capitolo Quinto
Della forma de' Rocchi, ciò sono Vicarii del Re.

Vicarii ovvero legati del Re sono i Rocchi, la forma de' quali si scrive in questo modo: che fue posto uno Cavaliere a cavallo col mantello e col capuccio del vaio, colla verga stesa in mano ritta. (Son posti)... l'uno nella parte ritta, l'altro nella manca.

Trattato Quarto, Capitolo Sesto

L'andare de' Rocchi ovvero Vicarii del Re si è cotale: il ritto si è nero, e il manco si è bianco. Quando tutti gli scacchi sono acconci nei luoghi loro,...i Rocchi, essendo rinchiusi, ne una vertude hanno per opera d'andare, se non è loro sbrigata la via per li nobili (cioè gli altri pezzi) o per li popolari (cioè i pedoni). E però, stando voto il tavoliere, per tutto vanno iscorrendo come per lo regname, e si nel bianco come nel nero....Et da sapere che i Rocchi giammai non vanno per canto, ma sempre dritti, o tornano indietro o vadano innanzi.

Il Giuoco degli scacchi di Rui Lopez, Spagnuolo; nuovamente tradotto in lingua italiana da M. Gio. Domenico Tarsia.

In Venetia MDLXXXIII

Della forma, e caminare del Rocco, Cap 13

I Rocchi... hanno il sito ne' due, o quattro cantoni del Tavoliere. Figuravano già gl'antichi questi Rocchi in guisa di Cavalieri a cavallo, ma disarmati e voleano che significassero i Vicari e Legati del Re.... narriamo del sito loro: il quale è rimoto e lontano dal re. Il suo muovere è per dritto e questo sia o di casa in casa o più case come gli torna bene e come troverà la strada da disbrattata da i suoi: perchè prenderebbe i contrari ritrovandoli....I Rocchi sono gli ultimi a uscir della linea.

I Giuochi delle Minchiate, Ombre e Scacchi ed altri d'ingegno di D. Francesco Saverio Brunetti da Corinaldo, Roma 1747
Giuoco degli scacchi, Capo Quinto,

Sito dei Pezzi

Due Rocchi, o Torri nelle case di cantone

Moto di essi pezzi

Le Torri, o siano i Rocchi vanno per dritto e per traverso pure da capo a fondo della scacchiera e da un lato all'altro, se il passo sia libero e possono prendere, se vogliono, l'inimico che s'incontra esser per quelle strade.

(Fine prima parte)

[Ritorna alla Home Page](#)

[Vai all' Indice della rubrica Storia](#)