

**Tra le varie rappresentazioni della Torre vi è anche la Nave,
un pezzo dell'antico gioco indiano "dei Quattro Re"
che fu identificato con la Torre per un bisticcio linguistico.**

UN MISTERO FATTO A PEZZI: LA TORRE

(Seconda parte)

di Gianfelice Ferlito

Abbiamo detto che gli storici degli scacchi attribuiscono oggi alla **Torre** la raffigurazione iniziale di carro di guerra. E in tale senso ci conforta la scoperta archeologica del Prof. Yuri Buriakov dell'Accademia delle Scienze dell'Uzbekistan, Istituto di Archeologia, effettuata ad Afrasiab (quartiere di Samarcanda antica) nel 1977 in cui un pezzo di scacchi, tra i sette ritrovati tutti lavorati in stile realistico in avorio, raffigura un carro da guerra trainato da 3 cavalli e con a bordo due guerrieri. Uno di questi con le briglie in mano e quindi facente funzione di auriga e l'altro con spada e scudo. I pezzi sono stati datati essere intorno al 7-8 secolo dC.

La tradizione del **pezzo ratha** viene ad essere confermata quindi da questa scoperta archeologica e sembra corretto affermare che in quella parte dell'Asia centrale la raffigurazione **ratha** si mantenne inalterata durante secoli pur avendo perso ogni senso bellico.

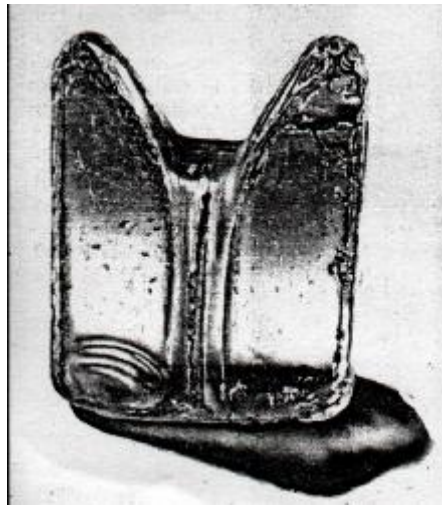
Un altro esempio famoso della raffigurazione del pezzo **Torre** come **carro da guerra** è fornito dalla bellissimo quadriga, facente parte dei cosiddetti scacchi di Carlomagno. Tali pezzi furono lavorati dai sapienti maestri intagliatori d'avorio di Salerno del XI-XII secolo, come sostenuto con molta autorità documentaria da Danielle Gaborit-Chopin (*Ivoires de Moyen Ages*, 1978) e da Robert Bergman (*The Salerno ivories*, 1980). Questo pezzo, conservato al Cabinet des Médailles a Parigi deve identificarsi con la **Torre** per motivi d'esclusione, visto che gli altri pezzi sono tutti identificati con gli altri pezzi del gioco. Storicamente è impossibile documentare come mai i maestri Salernitani avessero scelto il simbolo del carro da guerra per tale pezzo, quando il pezzo arabo **ruhk** (la attuale Torre) veniva in quell'epoca foneticamente tradotto in latino con **rochus** che di carro non aveva alcun significato. Forse è possibile ipotizzare, sulla base del buonsenso, che gli intagliatori Salernitani conoscessero per cultura trasmessa oralmente da saraceni od islamici o persiani qualche nozione a noi non pervenuta in documenti scritti e che rivelava a loro che il significato originario del pezzo era quella di carro di guerra. Non possiamo escludere di trovare documentazione e verifica fattuale in un domani a tale spiegazione di buon senso.



**Torre tedesca o scandinava.
XIV secolo o inizio del XV secolo**

Nel 1788 l'inglese Sir William Jones (1746-1794), Giudice della Suprema Corte di Giustizia a Fort Williams nel Bengala, studioso di sanscrito soprattutto per motivi professionali (per "**decidere lui stesso sulle interpretazioni da dare alle leggi indù**"), e appassionato scacchista fece una importante comunicazione sul gioco indiano degli scacchi ("*On the Indian game of Chess*") all "Asiatic Society of Bengal" di cui era Presidente .

In tale discorso Sir William si dichiarava convinto (senza poter dare prove documentate) che il gioco degli scacchi così come era al suo tempo *giocato comunemente in Asia e in Europa, per la sua magnifica semplicità ed estrema perfezione fosse stato inventato di primo getto da un geniale indiano*, e aggiungeva che un suo colto amico bramino, un certo Radhakant di professione *funzionario governativo incaricato a redigere un compendio delle leggi Indiane* per il Governatorato inglese, era sicurissimo che in India *esistessero antichi libri sanscriti sul gioco degli scacchi*. Purtroppo Sir William non trovò mai una descrizione di quel gioco chiamato **caturanga** nei decantati classici antichi testi sanscriti. Da informazioni ricevute sempre dal colto bramino Radhakant, che sosteneva di averle a sua volta trovate e ricopiate dall'antichissimo testo **Bhavishya Purana**, Sir William descrisse in luogo dell'introvabile descrizione dell'originale caturanga, un antico gioco Indiano di scacchi **giocato da 4 giocatori su una scacchiera di 64 case quadrate con l'aiuto del lancio 2 dadi oblungi per effettuare le mosse**. Tale gioco a suo giudizio e sensazione era *più moderno del semplice* gioco dei Persiani (**catrang**) che gli Arabi trovarono in Persia ne 630 circa e che poi divulgarono in tutto il mondo islamico mediorientale ed europeo (Spagna-Sicilia) con il nome di **shatranj**.



**Torre Islamica, XI secolo, in cristallo di rocca
Tesoro della cattedrale di Osnabrück**

Quel gioco descritto da Sir William era chiamato dagli indù **catranga** ma più frequentemente **catraji** o dei **Quattro Re**. Secondo Radhakant l'antica leggenda indù attribuiva l'invenzione di quel gioco *a similitudine di guerra* alla moglie di Ravan, Re di Lanka (cittadella di Sri Lanka), per distrarre lo sposo durante un lungo assedio portato da Rama.

Tali avvenimenti, sempre secondo la cronologia indù, avvenivano nella seconda età del mondo, il che per la cronologia occidentale avveniva circa 3800 anni prima di Cristo. Come in tutte le leggende le verifiche storiche fecero poi crollare ogni veridicità dei fatti riportati.

Ciononostante è interessante annotare che nei **Quattro Re**, vi giocavano 4 giocatori, ognuno con un esercito di diverso colore (**nero** al nord, **rosso** all'est, **verde** al sud, **giallo** all'ovest), composto da un Re, 4 fanti, un Cavallo, un Elefante e una **Nave** (in bengalese *nauka* e *roka* in sanscrito). I **Quattro Re** giocavano alleati come nel nostro bridge, cioè due contro due. La **Nave** era situata agli angoli di ogni esercito ed aveva il movimento di due passi sulle diagonali, con possibilità di saltare un pezzo. Secondo Sir William i Bengalesi pronunciavano *roth* (nave) la parola *ratha* (carro) e da qui l'equivoco forse causato da una oralità di trasmissione dei nomi dei pezzi e *la sostituzione di roth con roka* per iscritto nel **Bhavishya Purana** del pezzo **ratha** con **roka** nella tradizionale casa di angolo *in questo particolare gioco*.



Ladya = Torre in scacchi decorativi russi

Sir William sostenne, contro l'opinione del suo caro amico Radhakant, che la sostituzione era **una assurdità** bellica perché nell'antico esercito indiano i carri da guerra (*ratha*) esistevano come quarto corpo (e non già le navi) e che la sostituzione poteva essere attribuita a una dialettale mispronuncia bengalese. Ma anche un'altra anomalia esisteva in quel gioco e che non venne evidenziata dal giudice inglese: **la nave non si muoveva come un carro da guerra** (in su e giù per colonne e traverse della scacchiera) **ma si muoveva come un fil (Elefante) dell'arabo shatranj**. In effetti nel gioco dei **Quattro Re** descritto da Sir William la Torre era del tutto assente sia per nome che per movimenti.

(Fine parte seconda)

[Pubblicato su Scacco, n. 7/8, Luglio/Agosto 1998, pp. 37-39]

[Ritorna alla Home Page](#)

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