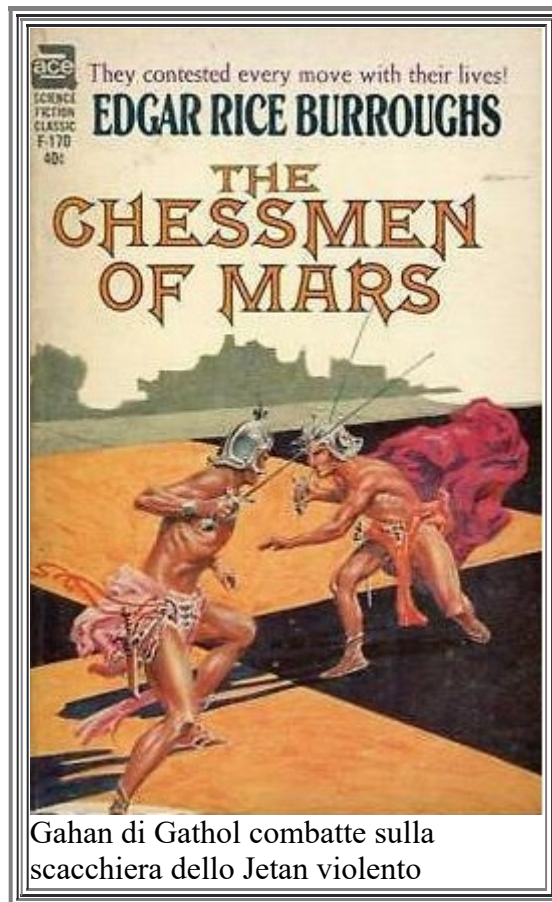


Scacchiere 10X10, 9X9, 10X8

1) Lo **Jetan** 10X10, il gioco degli scacchi marziano, in *The Chessmen of Mars*

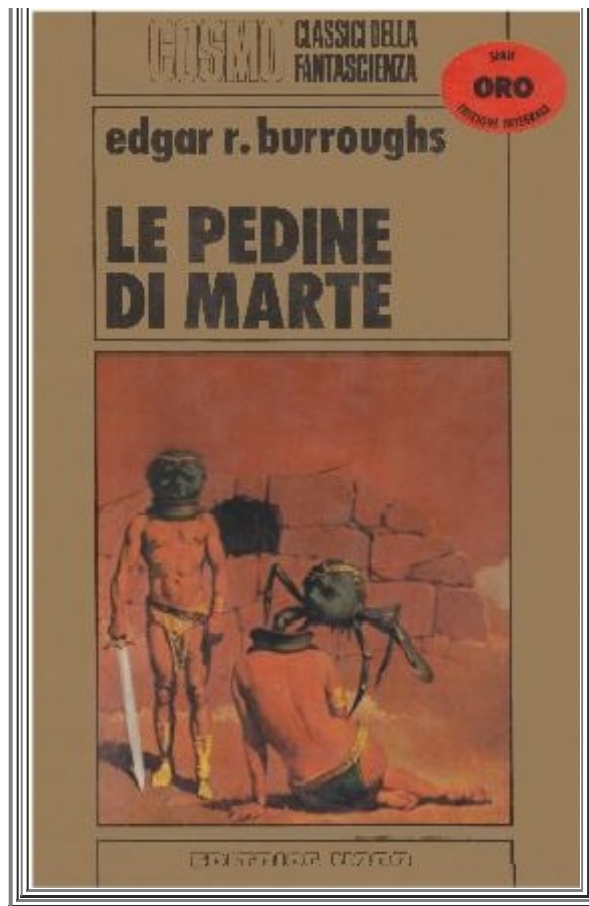
The Chessmen of Mars è il quinto romanzo del ciclo “John Carter” di Edgar Rice Burroughs pubblicato a puntate nel 1922 sulla rivista americana **Argosy All-Story Weekly** (n. 5 del 18 febbraio, n. 6 del 25 febbraio, n. 1 del 4 marzo, , n. 2 dell'11 marzo, n. 3 del 18 marzo, n. 4 del 28 marzo).

In volume uscì lo stesso anno edito da A. C. McClurg.



In italiano è stato pubblicato con il titolo *Le pedine di Marte*, Cosmo Serie Oro n. 44, Milano, Editrice Nord, 1980.





John Carter è un ex capitano dell'esercito sudista. Dopo la guerra intraprende l'attività di cercatore d'oro. Un giorno, inseguito dagli indiani, si rifugia in una misteriosa grotta e da lì si trova trasportato su Marte. Qui, grazie alla sua abilità con la spada, diventa, dopo molte avventure, un capo e sposa Dejah Thoris, di Helium acquisendo il titolo di "Signore della guerra di Marte".

In *The Chessmen of Mars* Carter ritorna sulla Terra e va a trovare il nipote. A lui racconta un episodio della vita della figlia, Tara d'Helium.

La storia

La principessa Tara, durante una passeggiata spaziale con il suo piccolo vascello, viene investita da una terribile tempesta e portata lontano da Helium. Il coraggioso Gahan di Gathol, innamorato di lei, sfida la tempesta per raggiungerla. Sotto le vesti di Turan, un semplice Panthan, riesce a salvare Tara dagli orribili kaldane. Poi, entrambi, cadono prigionieri del perfido O-Tar, Jeddak di Manator. Per salvare la principessa, Gahan, sotto il nome di U-Kal di Manataj, deve giocare al Jetan, il gioco di

scacchi marziano che a Manator viene giocato non solo a tavolino ma anche con pezzi viventi armati e combattimenti all'ultimo sangue. (1)

La scacchiera è di 100 case di colore nero e arancio.

| LATO ORANGE | | | | | | | | | | |
|-------------|---|----|----|----|----|----|----|----|----|---|
| 10 | W | Pw | D | O | C | Pr | O | D | Pw | W |
| 9 | T | Ph | Ph | Ph | Ph | Ph | Ph | Ph | Ph | T |
| 8 | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| 2 | T | Ph | Ph | Ph | Ph | Ph | Ph | Ph | Ph | T |
| 1 | W | Pw | D | O | C | Pr | O | D | Pw | W |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
| LATO BLACK | | | | | | | | | | |

I pezzi del gioco.

Prima traversa:

- W = Warrior, si sposta di due case, in linea retta in qualsiasi direzione o combinazione;
- Pw = Padwar, si sposta di due case in diagonale in qualsiasi direzione o combinazione;
- D = Dwar, si sposta di tre case in linea retta in ogni direzione o combinazione;
- O = Odwar (chiamato anche Flier), si sposta di tre case in diagonale in qualsiasi direzione o combinazione, e può saltare i pezzi che incontra nel suo percorso;
- C = Chief, si sposta di tre case in qualsiasi direzione, in linearetta o diagonalmente o in combinazione;
- Pr = Princess, si sposta di tre case in qualsiasi direzione, in linea retta o diagonalmente o in combinazione e può saltare i pezzi che incontra nel suo percorso.

Seconda traversa:

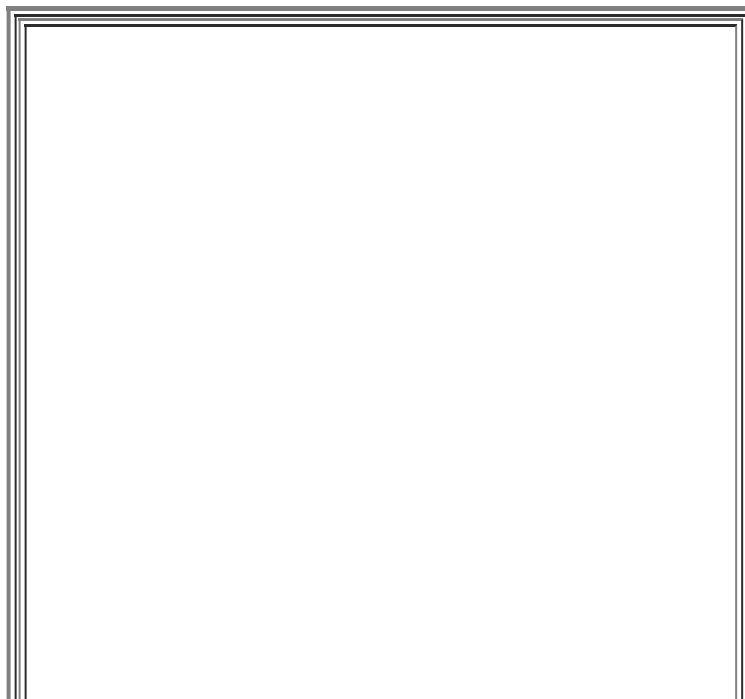
- Ph = Panthan, si sposta di una sola casa in qualsiasi direzione, (in avanti, lateralmente e diagonalmente). Non può retrocedere.
- T = Thoat, si sposta di due case, la prima in linea retta, la seconda in diagonale e può saltare i pezzi che incontra nel suo percorso.

Regole: È vittoria quando = uno dei giocatori mette uno dei suoi pezzi sulla stessa casa della Princess avversaria o quando un Chief cattura il Chief avversario. È patta quando = un Chief viene catturato da qualsiasi pezzo avversario eccetto il Chief; o quando entrambe le parti rimangono con tre (o meno) pezzi di pari valore, e il gioco non è terminato nelle successive dieci mosse, cinque per parte.

Nel Capitolo XVII (A Play to the Death) Gahan, con il nome di U-Kal di Manataj, gioca alla variante violenta degli scacchi Jetan

La partita:

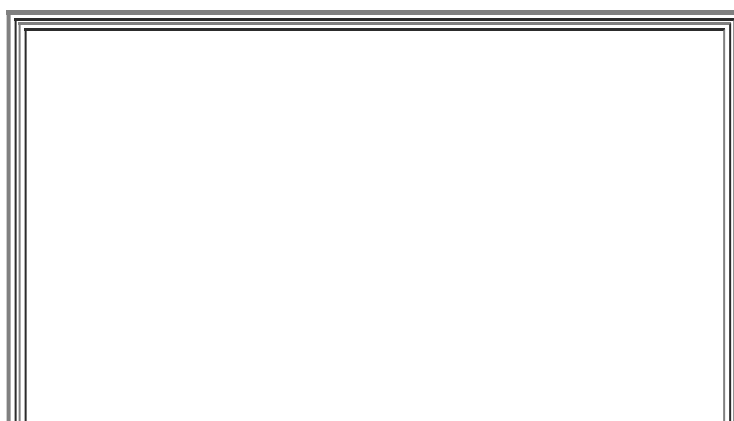
Le prime mosse della partita King Orange: U-Dor (che muove per primo) King Black: U-Kal (ossia Gahan di Gathol) Prima mossa: U-Dor sposta l'Odwar della Princess di tre case (O-d7). Gahan muove il Panthan dell'Odwar di una casa (Ph-d3).



| LATO ORANGE | | | | | | | | | | |
|-------------|---|----|----|----|----|----|----|----|----|---|
| 10 | W | Pw | D | O | C | Pr | | D | Pw | W |
| 9 | T | Ph | Ph | Ph | Ph | Ph | Ph | Ph | Ph | T |
| 8 | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | O | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | Ph | | | | | | |
| 2 | T | Ph | Ph | | Ph | Ph | Ph | Ph | Ph | T |
| 1 | W | Pw | D | O | C | Pr | O | D | Pw | W |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
| LATO BLACK | | | | | | | | | | |

Seconda mossa: U-Dor continua a spostare l'Odwar di tre case in avanti (O-g4) Gahan sposta il suo Odwar nella casa dell'Odwar avversario (O-g4): è combattimento. Come spiega Burroughs, è una mossa arditissima. Se l'Odwar Black perde, il suo avversario, alla mossa successiva, cattura la Princess e vince la partita. L'alternativa è lo spostamento della Princess in una casa sicura (d2) ma questa mossa ostacola l'uscita del Chief Black (preparata fin dalla prima mossa).

Alcuni commentatori attribuiscono la partita a Carter. Errato. Carter, gioca a Jetan, con la moglie, solo nella versione non violenta (su scacchiera da tavolo e non con pezzi viventi).



| LATO ORANGE | | | | | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|-----------|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|
| 10 | W | Pw | D | O | C | Pr | | D | Pw | W |
| 9 | T | Ph | Ph | Ph | Ph | Ph | Ph | Ph | Ph | T |
| 8 | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | O | | | |
| 3 | | | | Ph | | | | | | |
| 2 | <u>I</u> | <u>Ph</u> | <u>Ph</u> | | <u>Ph</u> | <u>Ph</u> | <u>Ph</u> | <u>Ph</u> | <u>Ph</u> | <u>I</u> |
| 1 | <u>W</u> | <u>Pw</u> | <u>D</u> | <u>O</u> | <u>C</u> | <u>Pr</u> | <u>O</u> | <u>D</u> | <u>Pw</u> | <u>W</u> |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
| LATO BLACK | | | | | | | | | | |

Note: Segnalo un errore nella edizione della Editrice Nord. Nell'Appendice al libro (Jetan, il gioco degli scacchi Marziani) la scacchiera viene descritta con case "arancione e bianche".

Il Cho-sen 9X9, in *The Star Rover*

The Star Rover (conosciuto anche come *The Jacket*) di Jack London venne pubblicato nel 1915 dall'editore Macmillan. La prima edizione italiana è del 1928, pubblicata da Monanni con il titolo *Il vagabondo delle stelle*.

Darrell Standing, professore di agronomia all'Università di Berkeley, è condannato alla pena di morte per l'assassinio di un professore suo collega e per il pestaggio e tentato omicidio di un secondino.

Durante la permanenza in carcere, viene sottoposto a torture atroci con la camicia di forza. Per superare il dolore, Standing comincia a giocare a scacchi da solo visualizzando la scacchiera

e i pezzi, poi con un altro prigioniero di nome Oppenheimer a cui insegna il gioco. Hanno celle diverse e giocano alla cieca picchiettando sul muro, con il codice in uso nelle carceri, per trasmettersi le mosse.

Appresa una particolare tecnica, riesce a staccarsi dal corpo, a viaggiare nello spazio e a vivere le passate reincarnazioni. Ritornando, alla fine di ogni viaggio, di nuovo in cella, di nuovo con la camicia di forza, e di nuovo nelle spoglie del prigioniero Standing. Ma pronto ad un altro viaggio, ad un'altra reincarnazione ...

Nel capitolo XV Standing, in una reincarnazione, tra il 1550 e il 1650, era l'inglese Adam Strang imbarcato sul veliero olandese Sparviero e naufragato in Korea. Qui partecipa alla lotta tra Ciong-Mong-ju e Yunsan.

Nel capitolo XVI viene introdotto lo Cho-sen: *Further, I taught Oppenheimer the chess Adam Strang had played in Cho-Sen centuries ago. It was different from Western chess, and yet could not but be fundamentally the same, tracing back to a common origin, probably India. In place of our sixty-four squares there are eighty-one squares. We have eight pawns on a side; they have nine; and though limited similarly, the principle of moving is different. Iso, in the Cho-Sen game, there are twenty pieces and pawns against our sixteen, and they are arrayed in three rows instead of two. Thus, the nine pawns are in the front row; in the middle row are two pieces resembling our castles; and in the back row, midway, stands the king, flanked in order on either side by "gold money," "silver money," "knight," and "spear." It will be observed that in the Cho-Sen game there is no queen. A further radical variation is that a captured piece or pawn is not removed from the board. It becomes the property of the captor and is thereafter played by him. Well, I taught Oppenheimer this game—a far more difficult achievement than our own game, as will be admitted, when the capturing and recapturing and continued playing of pawns and pieces is considered. Solitary is not heated. It would be a wickedness to ease a convict from any spite of the elements. And many a dreary day of biting cold did Oppenheimer and I*

forget that and the following winter in the absorption of Cho-Sen chess. But there was no convincing him that I had in truth brought this game back to San Quentin across the centuries. [...] There is a Japanese murderer here in Folsom [...] I talked the matter over with him; and the game Adam Strang played, and which I taught Oppenheimer, proved quite similar to the Japanese game. They are far more alike than is either of them like the Western game. (Inoltre, ho insegnato a Oppenheimer il gioco degli scacchi che Adam Strang aveva giocato nei secoli precedenti in Korea (Cho-Sen). Era diverso dagli scacchi occidentali, ma non nei principi fondamentali dato che ambedue risalgono ad una origine comune, probabilmente l'India. Al posto delle nostre sessantaquattro case ci sono ottantuno case. Nel nostro gioco abbiamo otto pedoni per parte, loro ne hanno nove. E anche se i due giochi hanno limitazioni simili, il principio di movimento è diverso. Inoltre, nel gioco Cho-Sen, ci sono venti pezzi contro i nostri sedici, e sono disposti in tre traverse invece di due. Così, i nove pedoni sono disposti nella terza traversa; nella traversa centrale ci sono due pezzi che assomigliano alle nostre Torri e nella prima traversa, in posizione centrale, c'è il Re affiancato da entrambi i lati da "Moneta d'oro", "Moneta d'argento", "Cavallo" e "Alfiere". Bisogna notare che nel gioco Cho-Sen non c'è la Regina. Un'altra differenza radicale è che se un pezzo, o un pedone, viene catturato non viene tolto dalla scacchiera ma diventa proprietà del catturante che, da lì in poi, lo potrà utilizzare. Ebbene, ho insegnato a Oppenheimer questo gioco - un risultato molto più difficile da ottenere rispetto all'insegnamento del gioco classico, - tenendo conto della cattura del pezzo o pedone, del suo ricollocamento in gioco e, quindi, del continuo gioco dei pedoni e dei pezzi. [...] E molti giorni di freddo io e Oppenheimer li superammo assorbiti nel gioco degli scacchi Cho-Sen. Ma non c'era modo di convincerlo che avevo veramente portato questo gioco a San Quentin attraverso i secoli mediante una reincarnazione. [...] Presi una decisione: quando sarei tornato dalle esperienze di reincarnazione, qualunque fosse stato il periodo, appena ripresa coscienza mi sarei immediatamente concentrato su certe particolari visioni e

memorie. In questo modo ero riuscito a riportare con me il gioco degli scacchi. [...]).

Ecco la scacchiera con la posizione dei pezzi e pedoni. Strang non spiega la posizione delle due Torri. Le ho posizionate a difesa del Re.

| | | | | | | | | | |
|---|---|----|----|----|---|----|----|----|---|
| a | L | Kn | Sm | Gm | K | Gm | Sm | Kn | L |
| b | | | | T | | T | | | |
| c | P | P | P | P | P | P | P | P | P |
| d | | | | | | | | | |
| e | | | | | | | | | |
| f | | | | | | | | | |
| g | P | P | P | P | P | P | P | P | P |
| h | | | | T | | T | | | |
| i | L | Kn | Sm | Gm | K | Gm | Sm | Kn | L |
| | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |

La denominazione dei pezzi:

L = Lance (Lanciere)

Kn = Knight (Cavallo)

Sm = Silver money (Moneta d'argento)

Gm = Gold money (Moneta d'oro)

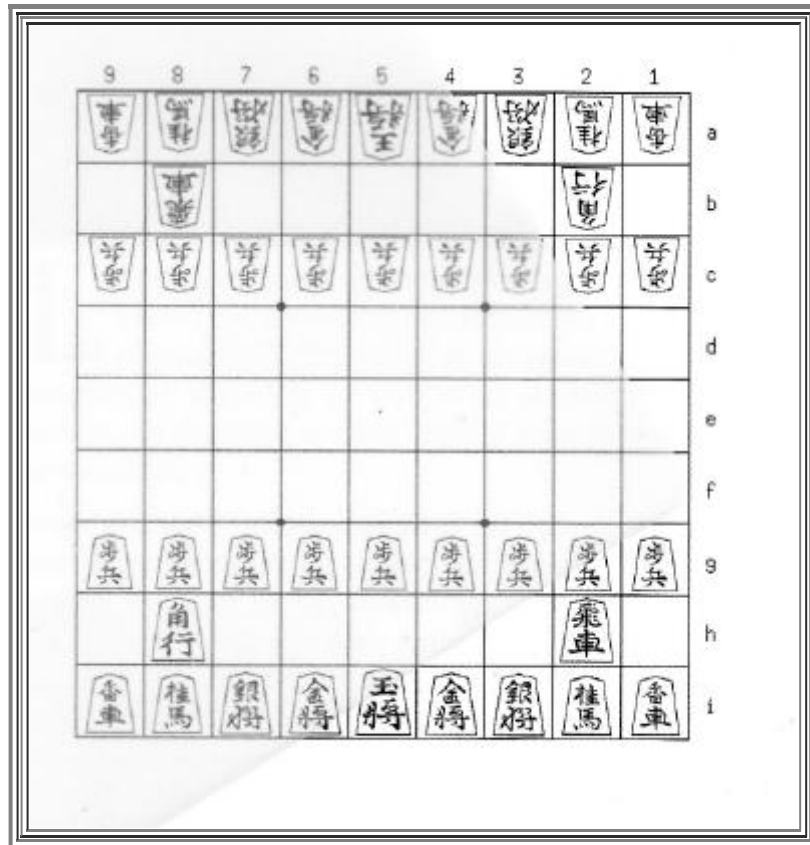
K= King (Re)

T = Tower (Torre)

P= Pawn (Pedone)

Nel libro di Jean-Louis Cazaux *L'Odyssée des jeux d'échecs* (pagina 250, capitolo 45 intitolato "Le Shogi: les échecs Japonais" - Neuilly. Praxeo, 2010", trovo una scacchiera di 9X9 case con pezzi su tre traverse: nella prima i pezzi, nella seconda

solamente una Torre e un Alfiere. Nella terza i pedoni.

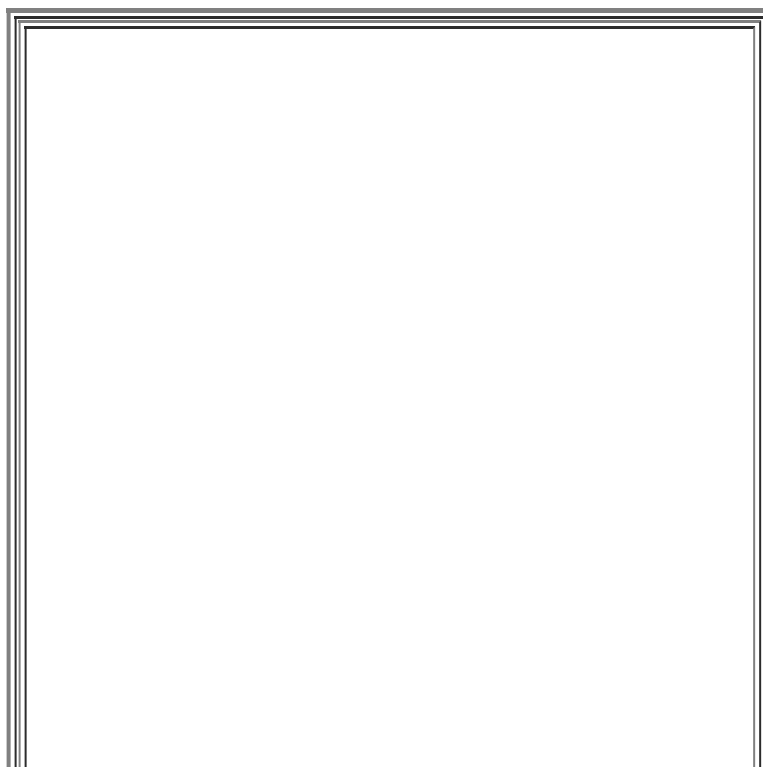


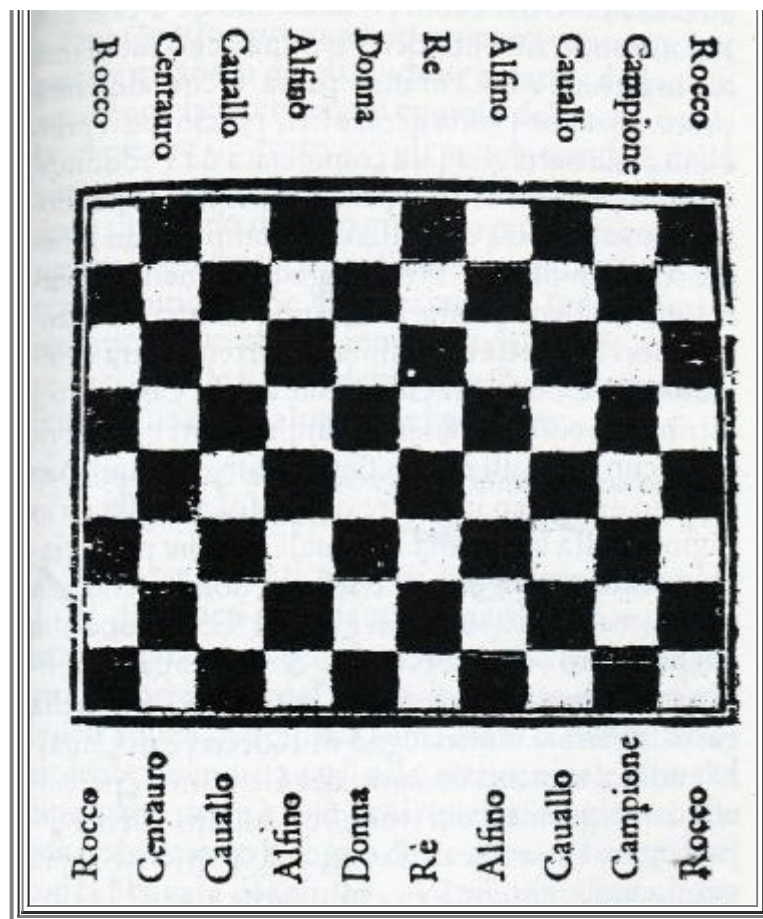
Credo che questa correlazione tra **Shogi** e **Cho-sen** sia giusta. Ci sono anche forti corrispondenze nel nome dei pezzi tra lo **Shogi**: Général d'or, Général d'argent, Lancier e lo **Cho-sen**: Moneta d'Oro, Moneta d'argento, Lance, etc. Anche la posizione delle due Torri (nello Cho-sen) al posto della Torre e dell'Alfiere (nello Shogi) può essere valida. London, infatti scrive: "Qui a Folsom c'è un giapponese assassino [...] ho discusso con lui del gioco Cho-sen [...] è abbastanza simile al gioco giapponese. Sono molto più simili tra loro che con il gioco degli scacchi occidentale". 1) Jack London (1876 - 1916), scrittore americano. Notissimo per i capolavori *Il richiamo della foresta*; *Martin Eden*; *Zanna bianca*.

3) Il **gioco nuovo** 10X10, in *Il gioco degli Scacchi* di Don Pietro Carrera.



Nel capitolo III (appositamente chiamato "Del gioco nuovo") del Libro Ottavo del volume **Il gioco degli Scacchi** di Don Pietro Carrera (edito a Militello - Catania - nel 1617 da Giovanni de' Rossi) viene riportato il disegno di una nuova scacchiera di 10X8 case.





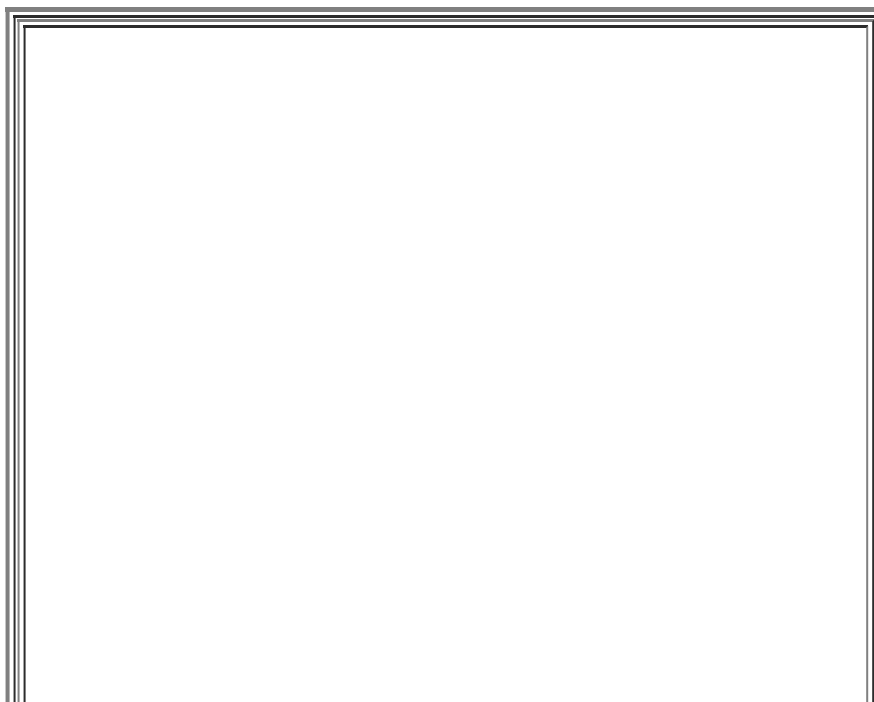
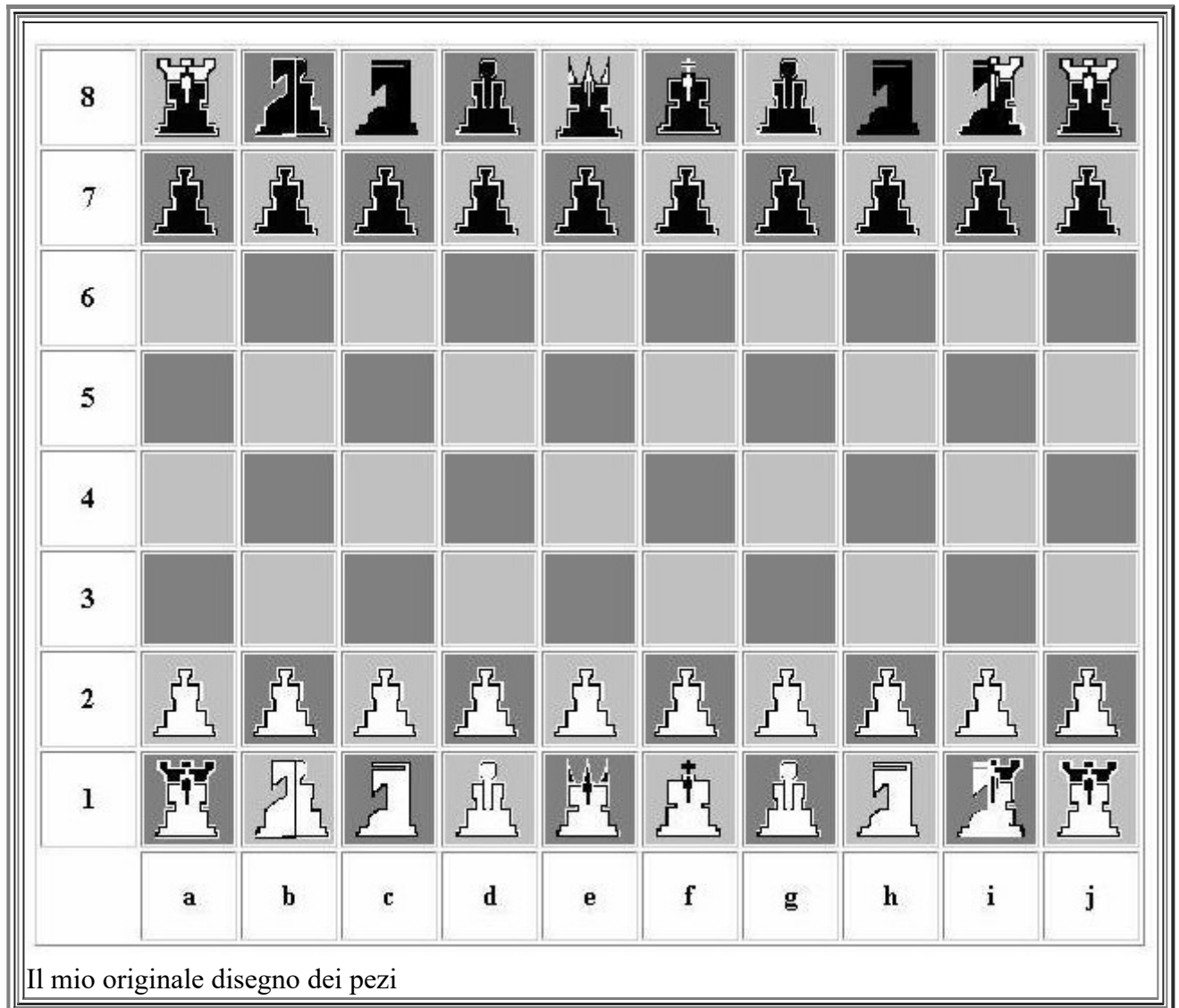
La denominazione, il valore e il movimento dei nuovi pezzi:

















Campione = T+C, tra la Torre e il Cavallo del lato di Re.

Centauro = A+C, tra la Torre e il Cavallo del lato di Donna.

□

Non bisogna attribuire al Carrera una reale volontà di "modifica del gioco degli scacchi" e delle sue "regole". In chiusura del capitolo, infatti, scrive: □ *Sappia colui, che legge, che non è mio proposito di addurre questa invenzione per antiporla al gioco ordinario, o per dimostrare, che quello sia imperfetto, perciocchè son fuori di tanta temerità; anzi affermo, e così intendo, che il gioco comune sia perfettissimo; questo nuovo, ch'io propongo, gioverà per pascere gli animi degli studiosi amatori delle cose nuove, poichè si vedrà più copioso del vecchio nella ampiezza de' tratti, degli avvenimenti, e delle vittorie, come potrà farsene la prova; onde crederò che niuno diretto giudizio mi biasimerà □. (1)*



| PEZZI | | Denominazione | Abbreviazione |
|--|--|---------------|---------------|
|  |  | Re | R |
|  |  | Regina | D |
|  |  | Campione | Cp |
|  |  | Centauro | Cn |
|  |  | Torre | T |
|  |  | Alfiere | A |
|  |  | Cavallo | C |
|  |  | Pedone | P |

Disegno dei pezzi, denominazione e abbreviazione

Carmelo Coco 06/07/2019

[Vai alla rubrica Miscellanea](#)

[Ritorna alla Home Page](#)