

Partita a scacchi con angeli e demoni

Regole di base

La scacchiera è un tabellone composito, suddiviso in quattro quadranti corrispondenti agli elementi primari, secondo questo schema:

Ω	acqua	acqua	acqua	terra	terra	terra	Ω
acqua	cretto	re litto	cretto	cretto	cretto		terra
acqua							terra
acqua	cretto	impronta	cretto	cretto	cretto		terra
pietre (aria)	cretto		cretto	cretto	cretto		foglie (fuoco)
pietre (aria)							foglie (fuoco)
pietre (aria)	cretto	cretto		cretto	cretto		foglie (fuoco)
Ω	pietre (aria)	pietre (aria)	pietre (aria)	foglie (fuoco)	foglie (fuoco)	foglie (fuoco)	Ω

I personaggi e i giocatori

Sui cretti si possono muovere quattro "personaggi": il **cavaliere**, la **morte**, un **angelo**, un **demone**, rappresentati da altrettante immagini. Lungo il bordo si muoveranno solo angeli e demoni, rappresentati da quattro "pezzi" (due angeli e due demoni), inizialmente posizionati sui quattro angoli, dove è raffigurata un'ombra. La posizione dei personaggi sui cretti della scacchiera è invece determinata all'inizio dalla scelta dei giocatori, secondo la sequenza: cavaliere, demoni, angeli, morte. Non possono essere occupate all'inizio del primo gioco le caselle con l'impronta e il relitto.

Si può giocare in 4 o in 3.

- Se si gioca in 4 ciascuno interpreterà uno dei personaggi e terrà i "pezzi" corrispondenti.
- Se si gioca in 3 uno sarà il cavaliere, uno la morte, uno interpreterà sia gli angeli che i demoni, poiché in fondo sono dentro di noi e ci confrontiamo ogni giorno sia coi nostri aspetti migliori che con i nostri lati oscuri.

Chi interpreta la morte è anche il "master" del gioco: decide chi vince e chi perde, anche senza bisogno di muoversi, poiché la morte ci insegue sempre, anche se cerchiamo di ingannarla giocando la nostra partita a scacchi, proprio come fa il cavaliere nel "Settimo sigillo" di Bergman. Il gioco è più interessante se i giocatori sono quattro.

I movimenti sulla scacchiera e lo svolgimento del gioco

L'ordine delle mosse è rigoroso ma non troppo.

- Il **cavaliere** muove per primo e aspetta. Però può fare tre mosse, tutte insieme, anche se non sa dove potranno portarlo.
- Il **demone** muove dopo il cavaliere, ma può scegliere se muovere subito dopo o lasciare la mossa all'angelo: i demoni, si sa, sono prevedibili
- L'**angelo** muove dopo il demone, o prima se il demone gli concede la mossa, ma si muove solo se vuole: gli angeli, si sa, sono distratti e indolenti.
- La **morte** muove per ultima, una volta sola, e fa ciò che vuole.

Le mosse consistono in una sequenza sulla scacchiera e un "giro" sul bordo. Sulla scacchiera si può muovere di una casella (un cretto) sia lateralmente che in diagonale, in qualsiasi direzione. Se si scavalca un quadrante, però, la mossa può essere solo in linea retta. Nel quadrante dell'acqua le caselle con l'impronta e il relitto valgono una mossa, ma solo il cavaliere può muovere su quelle caselle. Sul bordo si muove tirando due dadi da 6 per ciascuno dei pezzi e muovendosi in una qualsiasi direzione. La sequenza delle mosse è quella predefinita, salvo le varianti specificate. Lo svolgimento del gioco è legato in parte alla tattica, in parte alla casualità, in parte alla capacità di ciascuno di mettersi in discussione, raccontare, scambiare emozioni con gli altri giocatori o con eventuali spettatori. In gioco, in realtà, in gioco sono il coinvolgimento, il piacere di lasciarsi andare a un momento di totale inutilità. Ma in palio c'è una piccola posta, determinata dallo scenario della partita.

Il **cavaliere** può fare 3 mosse sulla scacchiera secondo le regole generali. Se con una qualsiasi delle 3 mosse riesce a "bloccare" un demone, ovvero a posizionarsi sulla sua stessa casella, dovrà raccontare una storia, una qualsiasi, cercando di ingannare la morte, che sceglierà i vincitori e i vinti proprio in base alle storie che saranno raccontate. Chi interpreta il cavaliere può raccontare solo storie che lo hanno visto protagonista, storie in cui ha dovuto combattere con qualcosa o con qualcuno. Se con una delle mosse il cavaliere si posizionerà sulla casella dell'angelo non potrà essere dichiarato vinto, a meno che l'angelo non decida di spostarsi al suo turno. Il cavaliere non può muovere sulla casella occupata dalla morte. Può muovere sull'impronta e sul relitto: in questo caso sarà salvo, la morte non potrà decretarne la sconfitta. Ma allo stesso tempo non potrà essere dichiarato vincitore.

Il **demone** muove secondo le regole generali. Muove prima i suoi pezzi sul bordo tirando due dadi per ciascun pezzo. Se va su una casella d'angolo con l'immagine dell'ombra potrà muoversi sulla scacchiera solo se la sua immagine si trova nel quadrante corrispondente. Se entrambi i suoi pezzi raggiungono un'ombra vincerà un premio. Sulla scacchiera può fare una mossa. Non può muovere sulla casella occupata dalla morte. Se con la sua mossa riesce ad arrivare su una casella adiacente al cavaliere o all'angelo, purché sullo stesso quadrante, chi lo interpreta dovrà raccontare una storia: una storia personale, in cui il demone che è in noi è stato più forte di noi stessi, un episodio o una situazione in cui si è cercato di prendere senza dare nulla in cambio, una cattiveria gratuita, un atto di egoismo senza ragione. Quello che volete, ciò che sentite. Ma nessuno giudicherà la storia in sé, nessuno giudicherà chi interpreta il demone. Conterà solo il modo in cui la racconterà.

L'**angelo** muove secondo le regole generali. Muove prima sulla scacchiera e poi sul bordo. Qualunque sia la sua mossa sulla scacchiera dovrà raccontare una storia, un episodio in cui il personaggio che lo interpreta ritiene di essersi comportato come un angelo: perché ha saputo donare amore senza chiedere nulla in cambio, perché ha saputo aiutare qualcuno, perché è riuscito a far tornare un sorriso. Quello che volete, ciò che sentite. Ma nessuno giudicherà la storia in sé, nessuno giudicherà chi interpreta l'angelo. Conterà solo il modo in cui la racconterà. L'angelo può salvare il cavaliere se con la sua mossa andrà sulla sua stessa casella: in quel caso la morte non potrà dichiarare vinto il cavaliere. L'angelo può muovere anche sulla casella occupata dalla morte, senza conseguenze. L'angelo potrà fermare il demone se con la sua mossa andrà sulla stessa casella del demone, nel caso muova, secondo le regole generali, prima del demone stesso. Dopo aver mosso sulla scacchiera l'angelo tirerà due dadi e muoverà i suoi pezzi sul bordo. Se con entrambi i pezzi andrà in una delle caselle d'angolo (le ombre) potrà fare una seconda mossa sulla scacchiera. Se entrambi i pezzi dell'angelo si ritroveranno sullo stesso quadrante l'angelo potrà spostare il personaggio del cavaliere sulla scacchiera in uno dei cretti del medesimo quadrante, ma solo se vuoto.

La **morte** muove per ultima. Non può perdere ma neppure vincere. Di fatto è il master del gioco e decide a suo giudizio insindacabile chi vince e chi perde, ovvero chi ottiene il premio e chi paga il premio. Chi interpreta la morte, dopo aver ascoltato tutte le storie, indicherà chi ha vinto esprimendo la sua preferenza per una delle storie che saranno state raccontate, e deciderà sulla base dei criteri che vorrà chi è il vinto per quel turno. La sua mossa consisterà nel posizionare il suo personaggio sulla scacchiera nella stessa casella di chi dichiarerà vinto. Subito dopo indicherà il vincitore, senza violare le regole di salvezza del cavaliere. Il gioco ricomincia, con gli stessi giocatori o con altri, dal punto esatto in cui la morte lo ha interrotto, mantenendo la disposizione dei personaggi e dei pezzi di quel momento.

I premi

I **premi** sono legati allo scenario del gioco.

- Un bicchiere di **vino rosso** per il vincitore se il vincitore è il cavaliere, pagato dal vinto.
- Un bicchiere di **distillato** per il vincitore se il vincitore è il demone, pagato dal vinto.
- Un bicchiere di **vino liquoroso** per il vincitore se il vincitore è l'angelo, pagato dal vinto.
- Un bicchiere di **vino bianco** per l'angelo ogni volta che riuscirà a "bloccare" il demone, pagato dal demone.
- Un bicchiere di **champagne** o **spumante** per il cavaliere ogni volta che l'angelo lo salverà, pagato dal demone.
- Un bicchiere di **vino rosso** per il demone ogni volta che occuperà due caselle d'angolo con l'ombra, sul bordo della scacchiera, pagato dal cavaliere.

I vini, lo champagne o il distillato, di volta in volta, saranno scelti da Ivan ☺ a suo insindacabile giudizio, e messi in conto a chi sarà stato dichiarato vinto.

I significati

Lo so che è solo una piccola follia e che non ha alcun significato particolare, come non ce l'ha il gioco, in generale, e come spesso non ce l'hanno nemmeno le storie che raccontiamo. Per questo vorrei che queste stesse regole fossero modificate, rielaborate, reinterpretate. Ma vorrei soprattutto che chi deciderà di giocare si lasciasse andare, vorrei che raccontasse senza vergognarsi o mascherarsi, magari affidando il racconto non solo alle sue parole, ma anche a qualsiasi altro mezzo espressivo: parole scritte, immagini, una musica, un oggetto, qualsiasi cosa possa evocare una sensazione, dirci qualcosa e permetterci di capire, di provare empatia o simpatia. Non importa nemmeno se il racconto sarà vero, reale, o se si tratterà solo di un ricordo esagerato e trasfigurato dalla memoria. Non importa se qualcuno cercherà di stupire, o di commuovere, o di convincere: quello che conta è che si accetti il momento che prenderà forma a ogni partita. Chi ne sarà davvero capace? Chi accetterà di mettersi in gioco? Anzi, di farne parte? Vorrei che tutte le storie che saranno raccontate su questa scacchiera fossero conservate, registrate, scritte, in qualche modo, perché possano sopravvivere, e parlarci ancora di quel gioco che in fondo è la vita, quel gioco che si svolge ogni giorno sotto i nostri occhi spesso incapaci di comprendere, ma forse ancora in grado di provare meraviglia, fino a immaginare che non finisca mai. **MR**

I personaggi sulla scacchiera

Sulla scacchiera (i cretti) saranno disposti i 4 personaggi...



Il **cavaliere**

Particolare di un'ombra lungo il fiume in secca per la siccità vicino ad Arezzo.

Estate, in un giorno di sole.
Elaborazione digitale.

L'**angelo**

Particolare di una delle sculture della chiesa di Santa Maria degli Angeli a Roma.

Primavera, in un giorno di nuvole.
Elaborazione digitale



La **morte**

Particolare del gigante di pietra del giardino della villa di Pratolino a Firenze.

Autunno, in un giorno di pioggia.
Elaborazione digitale.

Il **demone**

Particolare dalla statua dedicata a Girolamo Savonarola a Ferrara.

Inverno, in un giorno di nebbia.
Elaborazione digitale.

