

NeoRithmoMachia

di Cescò Reale [\[C1\]](#)

Festival di Giochi Matematici [\[C2\]](#), Festival “Le Château des Jeux” (Museo Svizzero del Gioco) [\[C3\]](#)

Riadattamento della storica Rithmomachia (XI sec.) resa più giocabile, facile e veloce

Il tavoliere ha 9 traverse e 8 colonne [\[C4\]](#), ed è diviso in due metà: la metà bianca è costituita dalle 4 traverse con i pezzi bianchi più la metà della traversa centrale che sta dalla parte della piramide bianca.

La disposizione iniziale è quella classica ([\[C5\]](#) ved. figura). I pezzi bianchi hanno la superficie laterale bianca e il retro nero con lo stesso numero, e viceversa. Comincia il bianco.

I pezzi possono cambiare direzione durante la stessa mossa, ma si muovono solo attraverso caselle vuote, quindi non saltano. La piramide è immobile.

I cerchi muovono di 1 casella in tutte le direzioni, come il re degli scacchi.

I triangoli muovono fino a 2 caselle in tutte le direzioni, come un re che può fare 1 o 2 mosse.

I quadrati muovono fino a 3 caselle in tutte le direzioni, come un re che può fare 1, 2 o 3 mosse.

Se un pezzo del giocatore di turno è a distanza di movimento da un pezzo avversario con cui ha un fattore primo in comune, quest'ultimo può essere catturato per sostituzione.

Esempio 1: il 12 (= $2 \times 2 \times 3$) può catturare qualunque multiplo di 2 o di 3, ma non altri pezzi.

Quando un giocatore cattura un pezzo, lo toglie dal tavoliere, lo ribalta (facendolo quindi diventare del proprio colore) e lo tiene come prigioniero; dal turno successivo potrà, invece di muovere, paracadutarlo in una casella libera della metà campo avversaria [\[C6\]](#). La piramide non può essere paracadutata.

Un giocatore non può portare nella propria metà campo pezzi paracadutati che inizialmente erano dell'avversario, ma potrà muoverli solo all'interno della metà campo avversaria [\[C7\]](#) (il possessore iniziale di un pezzo è facilmente riconoscibile dal colore della sua superficie laterale).

Lo scopo del gioco è innanzitutto catturare la piramide avversaria. A questo punto se l'avversario cattura a sua volta la piramide, la partita è patta. Per vincere occorre effettuare un “trionfo” senza perdere la piramide.

Un “trionfo” è un allineamento su 3 caselle consecutive in orizzontale, verticale o diagonale, di 3 propri pezzi in successione aritmetica, geometrica o armonica, disposti in un ordine qualunque (anche diverso da quello della successione) nella metà campo avversaria.

Esempio 2: i pezzi 4, 8 e 16 sono in successione geometrica, per effettuare un trionfo essi possono essere allineati in qualunque ordine : (8,4,16) oppure (4,16,8) occ.

PS Il bianco è avvantaggiato, potendo catturare la piramide con multipli di 2 e multipli di 5 mentre il nero ha bisogno di un multiplo di 7. Quindi il giocatore più forte dovrebbe giocare col nero. Altrimenti, per equilibrare il gioco si può decidere che la piramide nera non può essere catturata con un multiplo di 2.

[C1] cesco.reale aol.com

[C2] www.tuttonumero.it

[C3] chateaudesjeux.apnetwork.ch

[C4] come la versione riportata da H. Estienne, 1514

[C5] come la versione riportata da Jacobus Faber Stapulensis, 1496 (Holl, 2005)

[C6] Solo della metà campo avversaria, cosicché il paracadutaggio non sia un'arma difensiva ma principalmente offensiva. Così il gioco si velocizza.

[C7] Per facilitare i trionfi, altrimenti il difensore, anche se nettamente in svantaggio, riesce troppo spesso a riparacadutare pezzi e poi riportarli in difesa.

361	225					121	49
190 Pyr.	120	90	56	30	12	66	28
100	64	81	49	25	9	36	16
		9	7	5	3		
		2	4	6	8		
9	25	4	16	36	64	49	81
15	45	6	20	42	72	91 Pyr.	153
25	81					169	289

Sitobibliografía

- Peter Mebben. *Die Arithmomachia des Abraham Ries und weitere neuzeitliche Überlieferungen der Rithmomachie* (Board Game Studies 1999)

<http://www.boardgamestudies.info/pdf/issue2/BGS2Mebben.pdf>

- José M. Núñez Espallargas (Univ. Barcelona). *La aritmética de Boecio y la ritmomaquia: teoría y práctica del juego medieval de los sabios*. (Anuario de Estudios Medievales, 2004).

<http://estudiosmedievales.revistas.csic.es/index.php/estudiosmedievales/article/view/187/190>

- Alessandro Fedi (Assoc. Terra di Prato). *Rithmomachia ovvero il Ludus Philosophorum* (2007).

<http://www.alexfeddi.it/medioevo/risorse/rithmo.html>

- Boethius. *De Institutione arithmetica* (505).

<http://daten.digital-sammlungen.de/~db/0004/bsb00047475/images/index.html?id=00047475&fip=109.237.48.125&no=8&seite=6>

- Blog about Rithmomachia (Paesi Bassi, 2004) <http://aritmomachia.blogspot.com/>

- J. F. Gilles. *Rythmomachie, diverses règles du jeu*. <http://www.jf-gilles.eu/>

