

## Chiara Zanforlini

### Seb seshu: giochi egizi

"*Seb seshu*" (letteralmente "percorrere gli stagni") è l'espressione usata dagli antichi Egizi per indicare il distrarsi o divertirsi<sup>1</sup>. Ciò che sappiamo dei giochi egizi deriva pressoché interamente dai ritrovamenti materiali (pedine, plance da gioco, bastoncini usati come dadi) e da raffigurazioni su pareti tombali; le regole non ci sono state trasmesse direttamente, ma sono state ricostruite principalmente grazie a studi di etnoarcheologia e a confronti con giochi ancor oggi praticati in Egitto e Sudan; un'eccezione è costituita dalla *senet*, perché le numerose didascalie che accompagnano le rappresentazioni del gioco sono state molto utili per comprenderne meglio le regole. Secondo Platone, il dio Thot avrebbe inventato i giochi da tavolo, mentre per Plutarco la divinità avrebbe giocato con il sole a *senet* e dal risultato di queste partite sarebbe dipesa la differenza di durata fra l'anno solare e quello lunare (Thot è, infatti, anche un dio lunare)<sup>2</sup>.

Sulle pareti della tomba di Khety, a Beni Hassan, è raffigurato un gioco definito "dei quattro vasi", probabilmente l'antenato della morra, in quanto i personaggi rappresentati sollevano le dita come è consuetudine in questo tipo di gioco, per indicare un numero (fig. 1).

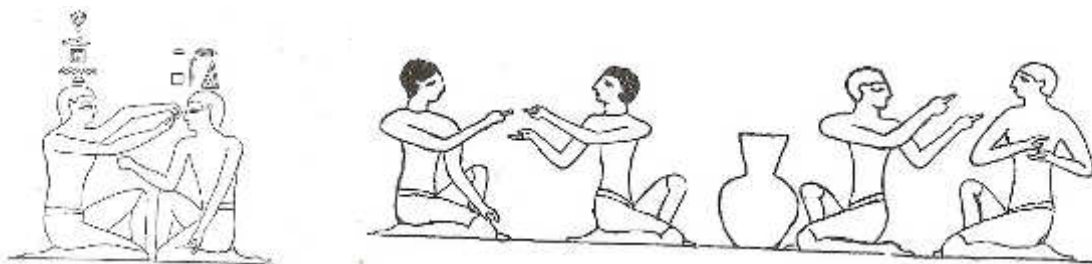


Fig. 1 Il gioco della morra nella tomba di Khety.

Un altro gioco molto semplice, diffuso anche fra i ceti più poveri, era detto *sigah*: i giocatori posizionavano delle pedine ricavate da frammenti di terracotta su una griglia di gioco simile a una scacchiera, cercando di "mangiare" quelle dell'avversario. Tali scacchiere molto spesso erano effimere perché tracciate nella sabbia o nella terra, ma le pedine sono state trovate in

<sup>1</sup> YOYOTTE 1992, p. 20.

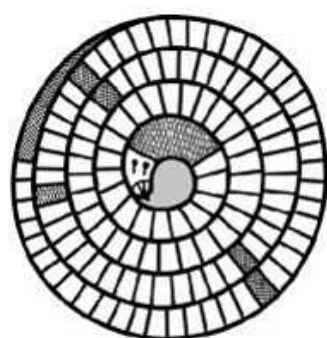
<sup>2</sup> KENDALL 1992 A, p. 123.

grandi quantità in diversi siti e ci sono pervenute alcune griglie di gioco graffite su selciati o pavimenti<sup>3</sup>.

Flinders Petrie scoprì in siti predinastici quali Naqada o Ballas molte biglie, realizzate in molti tipi di pietra quali quarzo, porfido, agata, calcare, cornalina. Sia questo studioso sia Vandier hanno ipotizzato che tali biglie potessero essere usate come pedine per il *mehen* o gioco del serpente oppure direttamente, benché non ci siano testimonianze certe in proposito all'esistenza in Egitto del gioco delle biglie che ci è noto da epoche più recenti<sup>4</sup>.

La più antica testimonianza su di un gioco da tavola egizio proviene dalla tomba della necropoli di Saqqara, appartenuta ad un funzionario chiamato Hesyra (III dinastia, 2700 a.C.): il defunto possedeva ben tre giochi da tavolo, tutti dotati delle loro pedine; questi stessi giochi sono elencati nella lista di offerte del principe Rahotep, vissuto durante la IV dinastia, circa un secolo dopo Hesyra, e permettono di identificare i giochi di Hesyra come quello del *mehen*, della *senet* e dei cinquantotto fori<sup>5</sup>.

Il *mehen*, o gioco del serpente, è uno dei più antichi, conosciuto fin dall'epoca predinastica: sono note circa quindici di queste plance da gioco (di solito sono per l'appunto a forma di serpente arrotolato), tutte ritrovate in tombe; sei raffigurazioni pittoriche, sempre provenienti da tombe, illustrano ulteriormente questo gioco (fig. 2).



Rendering of Egyptian alabaster  
Mehen board, c. 3,000 BC



Fig. 2. Schema del *mehen* ed esemplare in alabastro (Cambridge, Fitzwilliam Museum).

<sup>3</sup> YOYOTTE 1992, p. 21.

<sup>4</sup> PIERINI 1992 A, p. 85.

<sup>5</sup> KENDALL 1992, p. 124.

Gli esemplari più antichi provengono da Naqada e Ballas e risalgono al periodo predinastico, mentre altre plance sono state rinvenute nelle tombe reali di Abidos (ad esempio quella di Peribsen, II dinastia) e sono realizzate in materiali differenti: scisto, faience, calcare, lapislazzuli. Le dimensioni variano, ma il diametro raggiunge generalmente i 30 cm; è noto anche un esemplare di 5,2 cm, che, però, era probabilmente un amuleto, considerata la forte valenza magica e funeraria che il gioco aveva. Il *mehen* è raffigurato sulle pareti delle tombe di alcuni alti dignitari vissuti durante l'Antico Regno: oltre ad Hesyra (III dinastia), Chepsera (V dinastia), Kaienmankh, Isi-mer-necer e Idu (VI dinastia); ricorre, inoltre, nei sepolcri di epoca saitica di Ankhfensekhmet e Ibi, risalenti alla XXVI dinastia, ma che imitano tombe più antiche. Nelle tombe di Rahotep (IV dinastia) e Ibi (XXVI dinastia) dei testi menzionano il gioco, ma non si sono conservate le pitture che lo rappresentino. In alcuni casi è raffigurata solo la plancia da gioco, ma, a volte, compaiono anche i giocatori; in due casi il *mehen* è associato alla *senet*. Come indica il nome stesso del gioco, la plancia, di solito, ha la forma di serpente arrotolato, con la testa al centro. Il corpo dell'animale è avvolto in un numero variabile di cerchi concentrici, generalmente da quattro a sei, e può essere liscio o suddiviso in caselle, anch'esse in numero variabile (da quattro a cinquecento, a seconda naturalmente del diametro della plancia). Nelle rappresentazioni pittoriche, compare una piccola appendice triangolare o quadrangolare che, però, non si trova nelle tavole da gioco, eccettuate quelle predinastiche; è possibile che questo elemento servisse a posizionare una scatola destinata a riporre le pedine. Queste ultime erano di due tipi: leoni e leonesse e biglie (fig. 3).



Fig. 3. Pedina a forma di leonessa.

Le pedine a forma di leoni e leonesse sono tipiche del periodo predinastico e protodinastico e sono solitamente realizzate in calcare, mentre le biglie possono essere di moltissimi tipi di pietra differenti e raggiungono solitamente

il centimetro di diametro. Molte pedine recano i nomi di sovrani e sono spesso associate ai bastoncini usati come dadi nel mondo egizio, in questo e in altri giochi. Nella tomba di Hesyra, ogni giocatore aveva tre leoni, tre leonesse e trentasei biglie, di colore rosso o nero, mentre nella tomba di Chepsesra un giocatore dispone sette pedine, mentre il suo avversario ne mette tre sulla plancia, di cui una al centro. Nella tomba di Ankhfensekhmet due personaggi tengono in mano dei sacchetti, forse destinati a raccogliere le biglie e la didascalìa che li accompagna recita "estrai", mentre nella tomba di Idu è scritto "la prima e la seconda pedina mi appartengono, non hai diritti su di esse", mentre in altre tombe si dice "rallegrarsi nel giocare ogni giorno a *senet*, *mehen*, *tchau*". Il gioco aveva forti valenze funerarie, perché il serpente del *mehen* è anche quello mitologico che si trova citato nei Testi delle Piramidi nell'Antico Regno, nel Libro dei Morti, nel Libro della *Duat*, nel Libro delle Porte dal Nuovo Regno in poi e persino sulle pareti di templi in epoca tarda (ad esempio ad Edfu). Pierre Montet, studiando una tavoletta predinastica dove un avvallamento centrale è circondato da figure di leoni e leonesse e da un serpente posto sopra un *serekh*, ha ipotizzato che il gioco ricordasse le trappole che i cacciatori costruivano per catturare i leoni, e dove, secondo le fonti antiche, sarebbero stati usati serpenti come esche. Un passo dei Testi delle Piramidi può essere tradotto come "tu ricevi questi denti bianchi, che sono i denti del *mehen*", ripreso poi nel Libro di Morti, dove si dice che "i tuoi denti sono quelli del serpente *mehen*, con cui giocano Horus e Seth": in questo contesto, i denti persi dal serpente diventano il simbolo della perdita del suo potere malefico, e i denti diventano la posta in gioco che deve essere vinta dal defunto per assicurarsi la vita ultraterrena. Per quanto concerne le regole del gioco, è possibile che esse si siano conservate nel gioco praticato ancora oggi in Sudan e noto come "gioco della iena". Anche qui si gioca lungo un percorso circolare, con un numero di caselle variabile: la prima è detta "il villaggio", da dove le pedine, chiamate "madri", partono per recarsi verso l'ultima casella, detta "il pozzo". Giunte qui, le madri intraprendono il viaggio di ritorno, trasformandosi in iene e avanzando di due caselle in due caselle verso il villaggio, cercando di mangiare le madri ancora in viaggio. I dadi sono costituiti solitamente da tre bastoncini con un lato verde e uno bianco. Questo gioco

sembra sparire dall'Egitto nel corso del II millennio a.C., ma, in compenso, si diffonde in Libano, a Cipro, in Siria, a Creta e nel mondo egeo. Gisèle Pierini ritiene che la scomparsa del gioco nel Nuovo Regno sia dovuto al valore di protezione del sovrano assunto dalla dea in forma di cobra Wadjet, per cui non sarebbe più stato auspicabile far perdere al serpente il suo potere<sup>6</sup>.

Il gioco dei 58 fori è stato chiamato così perché, di solito, questo è il numero di fori presenti sulla plancia da gioco, dove sono infisse le pedine (solitamente bastoncini con un'estremità figurata); è noto anche come "cani e sciacalli", perché, spesso, anche se non solo, i bastoncini hanno un'estremità modellata a testa di cane o di sciacallo, o "gioco della palma", perché l'esemplare meglio conservato, oggi al Metropolitan Museum di New York, reca al centro la figura di quest'albero. Di questo gioco possediamo diverse plance e pedine, ma nessuna rappresentazione artistica; gli esemplari più antichi risalgono al Primo Periodo Intermedio (2100 a.C. circa) e il gioco ebbe una grande diffusione per tutto il Medio e il Nuovo Regno (fig. 4).



Fig. 4. Gioco della palma o dei 58 fori (Metropolitan Museum, New York).

Durante il Medio Regno si diffuse in Nubia, mentre nel periodo successivo il gioco dei 58 fori è attestato anche in Elam, Palestina, Vicino Oriente. Le plance da gioco erano solitamente rettangolari, ma assumono spesso una forma a 8 o a scudo negli esemplari rinvenuti nel Vicino Oriente; similmente, il passaggio da una casella all'altra è sottolineato da linee in Egitto, con rosette o cerchi

<sup>6</sup> PIERINI 1992 B, pp.125-129.

concentrici nei reperti vicino-orientali. Le pedine sono solitamente bastoncini con un'estremità a forma di testa di cane o sciacallo, ma non mancano quelle di rapaci, cavalli, gatti. Di solito le plance del Vicino Oriente risalenti al II millennio presentano un foro nel punto di arrivo; gli esemplari provenienti da Meghiddo in Palestina, conservati all'Oriental Institute di Chicago, hanno non solo un foro centrale, ma anche altri otto buchi, probabilmente destinati a ospitare le pedine vincitrici nelle varie *manches* del gioco. Anche la plancia raffigurata sul papiro di Torino n° 183, redatto durante la XX o XXI dinastia, presenta una conformazione simile. In Assiria, spesso la plancia è decorata con un motivo zoomorfo a rilievo e possono comparire nomi di sovrani, come nel gioco proveniente da Nimrud e oggi al British Museum, con il nome e la genealogia di Asaraddon (670 a.C.). È, inoltre, possibile che un esemplare di Susa ora al Louvre sia stato posto nel deposito votivo del tempio cittadino dedicato a Shoushinah<sup>7</sup>. T. Kendall ha ipotizzato che queste fossero le regole del gioco, basandosi sull'esemplare del Metropolitan Museum, che è, ad oggi, quello meglio conservato: ciascun giocatore metteva i propri bastoncini nei cinque fori centrali (quelli a lato della palma) e cominciava a muovere chi otteneva il punteggio più alto lanciando i bastoncini o gli astragali che fungevano da dadi; probabilmente, il primo bastoncino a muoversi era quello nel quinto foro. I bastoncini dovevano completare il circuito fino al foro contrassegnato dal geroglifico *shen*. Alcuni fori, collegati da linee, facevano sì che la pedina che vi capitava avanzasse o recedesse<sup>8</sup>, mentre il geroglifico *nefer* ("buono", "bello", posto in prossimità dei fori 15 e 25) consentiva di tirare ancora. Il vincitore di ciascuna mano posizionava il proprio bastoncino nel foro *shen* e prendeva quello del perdente. Vinceva chi faceva arrivare al traguardo per primo tre dei propri bastoncini; è possibile che il gioco potesse diventare di squadra, attribuendo un bastoncino a testa ai cinque componenti delle due squadre<sup>9</sup>.

Esiste anche una versione copta del gioco dei 58 fori, dove la plancia ha forma rettangolare e vi sono tre gradini, sui quali si svolge il percorso; spesso vi sono

---

<sup>7</sup> MAY 1992 A, pp. 156-158.

<sup>8</sup> Ad esempio, nell'esemplare studiato da Kendall la pedina giunta al foro 6 può passare direttamente al 20 ma una che capita al foro 20 dovrà tornare indietro al foro 6.

<sup>9</sup> KENDALL 1992 B, p. 160.

cassettini per riporre i bastoncini e le pedine circolari che fungevano da dadi, ma i bastoncini non presentano più i motivi zoomorfi dell'epoca precedente. Per far avanzare i bastoncini, si usavano pedine discoidali bombate, di solito quattro con incisa una croce a quattro braccia e due con otto braccia: probabilmente le prime valevano uno e le seconde due, per un totale di massimo 8 punti totalizzabili. Si cominciava dal gradino più basso, procedendo verso l'alto, dove si trovava l'arrivo. Drioton ha ipotizzato che i fori presenti nel gradino mediano ospitassero i bastoncini che il giocatore non aveva potuto far arrivare al traguardo con un tiro esatto. Lo studioso ritiene che minore è il numero di questi fori (di solito variano da 5 a 12) maggiore è l'antichità della plancia; l'unico esemplare datato con certezza è quello ritrovato nella cosiddetta "tomba di Taide", risalente al IV sec. d.C.. Drioton ritiene, inoltre, che questi giochi copti si siano sviluppati da plance di II millennio, egizie o vicino-orientali, che già presentano uno spazio al centro della tavoletta, come in una plancia in faience a forma di ippopotamo oggi al Louvre (fig. 5).



Fig. 5. Gioco dei 58 fori con plancia a forma di ippopotamo e la versione copta del gioco (Museo del Louvre).

Tuttavia, non è possibile ad oggi stabilire con certezza se le plance copte si siano effettivamente originate da quelle più antiche o che i fori centrali avessero con certezza questa funzione<sup>10</sup>.

Il gioco della *senet* (dal verbo "oltrepassare, superare") godette di grande popolarità in Egitto: gli Egizi vi giocarono dall'età predinastica a quella romana. Possediamo più di quaranta giochi intatti risalenti al Nuovo Regno, trovati nelle

<sup>10</sup> DRIOTON 1940, pp. 177-200.

tombe di persone appartenenti ad ogni ceto sociale, dal popolo ai sovrani; in alcuni casi si poteva giocare a *senet* all'aperto, tracciando una semplice griglia su blocchi riutilizzati o lastre di pavimentazione. Una scacchiera è stata dipinta anche su di una tavoletta e due *senet* sono state disegnate anche sul papiro n° 183 di Torino (dove sono rappresentati anche il gioco delle venti caselle e dei cinquantotto fori); le raffigurazioni di *senet* sono molto comuni anche sulle pareti delle tombe (fig. 6).

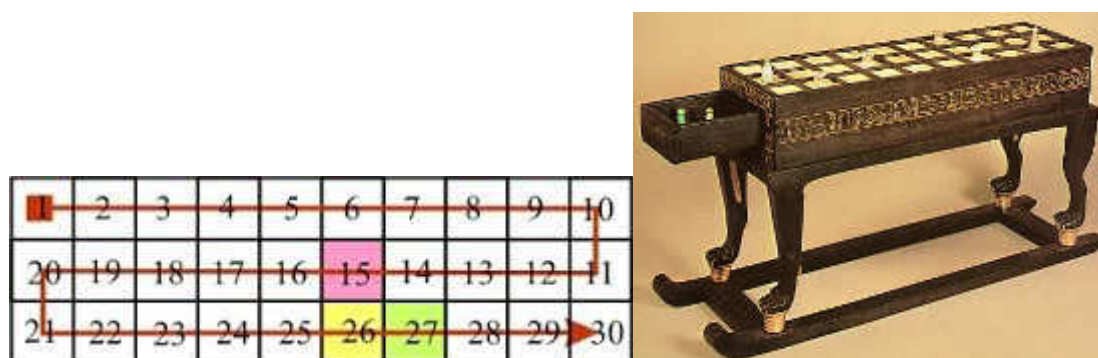


Fig. 6. Schema della *senet* e *senet* trovata nella tomba di Tutankhamon (Museo del Cairo).

A differenza degli altri giochi, le numerose didascalie che accompagnano le scene di gioco e il papiro di Torino ci permettono di ricostruire in modo più preciso le regole. Ognuno dei due giocatori ha un certo numero di pedine, solitamente sette (negli esemplari pervenuti si oscilla da un minimo di cinque a un massimo di dieci), mentre la scacchiera è suddivisa in trenta caselle, chiamate *peru* (case). Le pedine si muovono sulla scacchiera seguendo un percorso a S rovesciata; inizialmente i giocatori disponevano ciascuno le proprie pedine sulla prima fila e, poi, si lanciavano i bastoncini, cercando di sorpassare l'avversario, di bloccarlo o di farlo retrocedere. La vittoria spettava a chi faceva giungere al traguardo tutte le proprie pedine prima dell'avversario. Le ultime cinque caselle sono solitamente contrassegnate in modo diverso dalle altre: la casella 26 era contrassegnata dal geroglifico *nefer* ("buono"), mentre quella seguente presenta un segno X (abbreviazione delle parole "pregiudizio" o "attraversare"); nelle scacchiere più recenti compare il geroglifico *mu* (acqua), mentre negli esemplari di Antico regno è chiamata *per heb* (la Casa dell'Umiliazione) o *per kemet* (la Casa della Sfortuna). Chi capitava su questa casella doveva ripartire dalla 15, definita come *per wehem ankh* (la Casa della Rinascita), oppure, in altre versioni, restare fermo fino a che non totalizzava 4.



Le caselle successive possono recare le cifre 3 e 2, o le loro raffigurazioni simboliche, mentre, di solito, l'ultima casella non aveva iscrizioni. Intorno alla XVIII dinastia, le raffigurazioni diventano molto più complesse, arricchendosi di significati simbolici. Probabilmente, il significato funerario del gioco si diffuse a partire dal regno di Amenhotep III, per divenire, poi, estremamente popolare durante la dinastia seguente: molte delle scacchiere databili a questo periodo si arricchiscono di nuovi simboli che non influiscono sulle regole del gioco, ma hanno unicamente funzione apotropaica. Si diffusero anche testi funerari dove ogni casella del gioco era commentata in quanto "prova" da affrontare nell'aldilà<sup>11</sup>. Nella raffigurazione di questo gioco sul papiro 183 di Torino, ad esempio, le caselle sono associate a diversi simboli e divinità funerarie:

- Casella 1: Casa di Thot, il dio della scrittura che è anche "segretario" del tribunale di Osiride.
- Casella 2: Casa del Pilastro *Djed* e del Nodo *Tyt*, amuleti legati a Osiride e Iside.
- Casella 3: la Casa di Neith, la madre di Ra, che compare anche nel grande santuario di Osiride ad Abidos.
- Casella 4: nome perduto.
- Casella 5: Casa di Maat, la dea della giustizia, la cui piuma è il contrappeso nella bilancia durante la pesatura del cuore.
- Casella 6: Casa di *Tenet*, probabilmente una festività religiosa.
- Casella 7: Casa dei Trentadue, in riferimento ai giudici che interrogano il defunto nel tribunale di Osiride.
- Casella 8: seconda Casa di *Tenet*.
- Casella 9: Casa del Pilastro *Djed* e del Nodo *Tyt*, amuleti legati a Osiride e Iside.
- Casella 10: Casa di Wadjet, la dea che protegge il Basso Egitto.
- Casella 11: Casa di Mut, sposa di Amon.
- Casella 12: Casa di *Sah*, vale a dire della costellazione di Orione, simboleggiata da un giovane che regge uno scettro *was* e una stella. Tale costellazione era spesso collegata ad Osiride e all'aldilà.

---

<sup>11</sup> KENDALL 1992 C, pp. 130-133.

- Casella 13: Casa delle Vita, simboleggiata dal geroglifico *ankh* (che significa appunto "vivere" o "vita").
- Casella 14: Casa del Passaggio del Sole, in riferimento alla barca con cui l'astro compie il suo viaggio.
- Casella 15: Casa della Rinascita, dove compare Heqet, la dea con l'aspetto di rana che protegge le partorienti.
- Casella 16: Casa della Rete, che permette di "ripescare" le anime che si sono perse durante il cammino ultraterreno.
- Casella 17: Casa degli Utensili da Pesca, dal significato poco chiaro.
- Casella 18: Casa di Ro-Paquer, uno dei santuari di Osiride ad Abidos.
- Casella 19: Casa del Timone, in riferimento alla barca solare.
- Casella 20: Casa del Pane.
- Casella 21: Casa del *Ba* (una delle parti in cui è suddivisa l'anima secondo gli Egizi).
- Casella 22: Casa dello Sputo, in riferimento alla saliva che il defunto sparge sulle ferite che Ra riporta dopo aver combattuto con il demone Apopi.
- Casella 23: Casa delle Libagioni.
- Casella 24: Casa della Corda di Alaggio.
- Casella 25: Casa del Boschetto di Papiro.
- Casella 26: Casa della Felicità, il modo in cui erano definiti i locali dove si praticava l'imbalsamazione.
- Casella 27: Casa dell'Acqua.
- Casella 28: Casa delle Due Verità, dedicata a Maat e Thot.
- Casella 29: Casa di Ra Atum, che simboleggia il sole nel suo viaggio notturno.
- Casella 30: Casa di Horus, il figlio di Osiride<sup>12</sup>.

L'esemplare più antico, oggi a Bruxelles, fu scoperto in una tomba predinastica a El Mahasna, presso Abido, ma persino uno degli attributi di Narmer è espresso dal geroglifico che raffigura proprio la scacchiera della *senet*. Un'altra celebre rappresentazione del gioco, insieme al *mehen*, ricorre nella tomba dell'alto funzionario Hesyra, che fu al servizio di Zoser, alla fine della III dinastia; il nome del gioco espresso con caratteri fonetici comparirà solo alcuni

---

<sup>12</sup> MAY 1992 C, pp. 137-138.

decenni dopo, sulle pareti della tomba del principe Rahotep. Molte raffigurazioni parietali della *senet* si trovano in tombe di Beni Hassan, Saqqara e Gizah risalenti a quest'epoca, mentre un modellino di granaio della X-XI dinastia, proveniente dalla regione di el Salamjeh, mostra due personaggi intenti al gioco: *Jnj-jtj-f* siede con l'amico *Mrj*, mentre una donna fa aria ai giocatori con un ventaglio di piume. Il gioco divenne estremamente popolare durante il Nuovo Regno, anche se sotto i re Libici le plance divengono più semplici e arcaizzanti. Probabilmente la *senet* continuò ad essere giocata ancora per molti secoli, benché l'ultima raffigurazione nota risalga al regno di Tolomeo I, nella tomba del sacerdote di Thot Petosiri; ad esempio, un papiro di Ossirinco, risalente al II-III sec. d.C., paragona le trenta caselle del gioco ai trenta giorni del mese lunare<sup>13</sup>.

Per quanto riguarda le pedine, ne esistevano di numerose forme e dimensioni, ma nel Nuovo Regno si trovano sostanzialmente due tipologie: le pedine di tipo *halma* hanno forma di cilindro dalla sommità arrotondata, che termina spesso in una protuberanza tonda; in una tomba di Gizah di VI dinastia questa pedina è usata come determinativo del verbo giocare. La seconda tipologia è, invece, costituita da un cilindro, ma sono attestante anche forme antropo e zoomorfe (leoni, sfingi, sciacalli, suonatori di flauti, arcieri, figure grottesche, Bes, etc...)<sup>14</sup>.

La versione con venti caselle o *tchau* compare, spesso, sull'altro lato delle scacchiere per la *senet*, di cui, secondo alcuni studiosi, costituirebbe semplicemente una variante, mentre secondo altri si tratterebbe di un gioco chiamato *aseb* e di probabile origine babilonese (questo termine potrebbe derivare dalla parola babilonese *apsu*, "abissi", "profondità")<sup>15</sup>. Anche Parlett ha rilevato la somiglianza fra il gioco delle venti caselle e un gioco mesopotamico noto come "gioco reale di Ur"<sup>16</sup>. I due giocatori avevano ciascuno cinque pedine, mentre i punti erano indicati da astragali o da specie di trottole a quattro lati. Come nella *senet*, la scacchiera è divisa in tre file di caselle, ma in quella mediana ne compaiono dodici, con quattro caselle su

---

<sup>13</sup> MAY 1992 C, pp. 134-135.

<sup>14</sup> MAY 1992 C, p. 146.

<sup>15</sup> DECKER 1992, p. 131; KENDALL 1992, p. 148.

<sup>16</sup> PARLETT 1999, pp. 65-66.

ciascun lato, mentre le altre otto formano una lunga fila. Su alcune scacchiere non compare alcun segno, ma nella maggioranza dei casi ogni quarta casella è caratterizzata da una rosetta, o da altri simboli con valore benaugurante; a volte, compaiono frasi che indicano un vantaggio o uno svantaggio per il giocatore (fig. 7).



Fig. 7. Schema del gioco delle venti caselle e gioco trovato nella tomba dell'architetto Kha (Museo Egizio, Torino).

Probabilmente il meccanismo di gioco ricordava quello della *senet*, ma le pedine erano disposte lungo le bande laterali lunghe che precedono le prime quattro caselle di ciascun lato; secondo Kendall, probabilmente il gioco delle venti caselle era piuttosto simile all'attuale gioco indiano detto *pachisi* e potrebbe testimoniare l'origine indiana delle varianti del gioco in seguito diffusosi nel Vicino Oriente e in Egitto. Numerosi giochi simili sono stati ritrovati anche in Iran e Mesopotamia nel III millennio a.C., mentre nella seconda metà del II millennio a.C. questo gioco, ancora molto popolare a Babilonia, arriva a Cipro e a Creta; molti esemplari sono stati rinvenuti anche in territorio cananeo. Il gioco delle venti caselle si diffuse rapidamente in Egitto nel corso della XVIII dinastia, ma doveva essere noto almeno dalla XII, perché compare molto probabilmente in alcune pitture parietali della necropoli di Beni Hassan, dove è chiamato ancora "aseb". Fra i doni che il re dei Mitanni Tushratta inviò ad Amenhotep III c'è un gioco chiamato "patti apsu", il "Canale delle profondità", accompagnato da astragali intarsiati con oro, che, secondo Kendall, costituirebbe la versione originale babilonese del gioco delle venti caselle. Anche se ne conosciamo una sola rappresentazione, pare che alla fine del Nuovo Regno vi fosse una variante detta "doppie venti caselle",

probabilmente anch'essa di origini babilonesi<sup>17</sup>. Tre esemplari con trentun caselle risalgono alla XX dinastia: in questo caso probabilmente i giocatori partivano dalle estremità della scacchiera, e si muovevano in direzione opposta, in modo probabilmente simile a quanto avviene nel backgammon<sup>18</sup>. Per quanto riguarda l'uso dei dadi in questi giochi, si potevano utilizzare gli astragali o quattro bastoncini, solitamente con un lato piatto e uno convesso, chiamati *djebaw* (dita), probabilmente perché spesso le estremità erano decorate con motivi a forma di unghia (fig. 8). Il punteggio era dato dal numero di facce piatte che cadeva verso l'alto, permettendo di totalizzare da 1 a 4; se i bastoncini cadevano, invece, con tutte le facce convesse verso l'alto, il punteggio totalizzato era 6. Se si utilizzavano gli astragali, il punteggio maggiore era dato dai lati brevi di questi ossicini, i più difficili da ottenere. Se un astragalo cadeva con il lato breve e l'altro con il lato lungo, il punteggio ottenuto era 1, mentre due lati brevi valevano 5<sup>19</sup>.

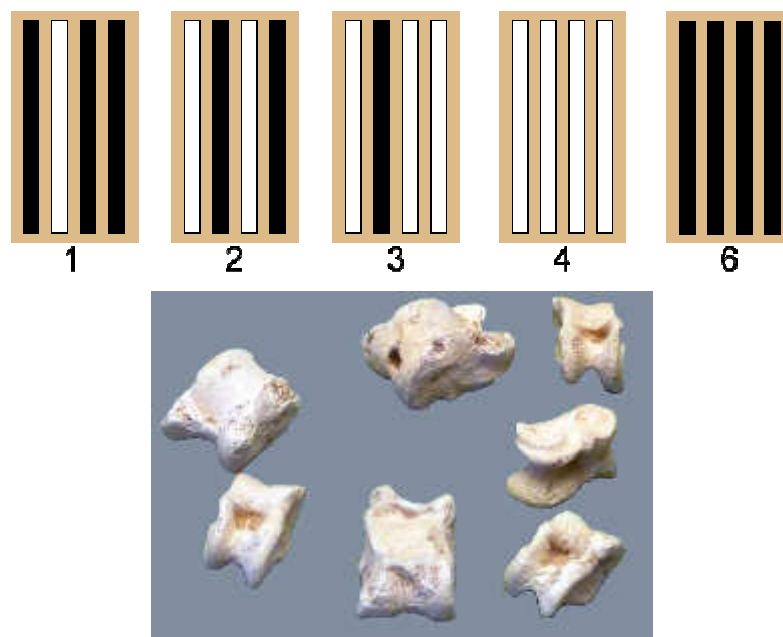


Fig. 8. Schema del punteggio ottenibile con i bastoncini e astragali.

<sup>17</sup> KENDALL 1992, pp. 148-152.

<sup>18</sup> PARLETT 1999, p. 66.

<sup>19</sup> MAY 1992 C, p. 143.

## BIBLIOGRAFIA

- DECKER 1992 = W. DECKER, *Sports and Games of Ancient Egypt*, traduzione di A. Guttman, New York 1992.
- DRIOTON 1940 = E. DRIOTON, *Un ancien jeu copte*, in *Bulletin de la Société d'archéologie copte*, 6, 1940, pp. 177-206.
- KENDALL 1992 A = T. KENDALL, *Les plus anciens jeux de table*, in *Jouer dans l'antiquité*, pagg.123-124, Marseille 1992.
- KENDALL 1992 B = T. KENDALL, *Règles du jeu*, pag. 160, in R. May, *Le jeu de «58 trous»*, in *Jouer dans l'antiquité*, pp. 156-158, Marseille 1992.
- KENDALL 1992 C = T. KENDALL, *Le jeu du «senet»*, in *Jouer dans l'antiquité*, pp. 130-133, Marseille 1992.
- KENDALL 1992 D = T. KENDALL, *Le jeu des «vingt cases»*, in *Jouer dans l'antiquité*, pp. 148-152, Marseille 1992.
- MAY 1992 A = R. MAY, *Le jeu de «58 trous»*, in *Jouer dans l'antiquité*, pp. 156-158, Marseille 1992.
- MAY 1992 B = R. MAY, *Le jeu de «58 trous» de l'époque copte*, in *Jouer dans l'antiquité*, p. 64, Marseille 1992.
- MAY 1992 C = R. MAY, *Histoire*, in *Jouer dans l'antiquité*, pp. 134-146, Marseille 1992.
- PARLETT 1999 = D. PARLETT, *The Oxford History of Board Games*, Oxford 1999.
- PIERINI 1992 A = G. PIERINI, *Les yeux d'adresse et de hasard en Egypte*, in *Jouer dans l'antiquité*, pp. 83-88, Marseille 1992.
- PIERINI 1992 B = G. PIERINI, *Le jeu du serpent ou «mehen»*, in *Jouer dans l'antiquité*, pp. 123-129, Marseille 1992.
- YOYOTTE 1992 = J. YOYOTTE, *Jeux et divertissements*, in *Jouer dans l'antiquité*, pp. 19-25, Marseille 1992.