

# FIDCHELL

Il Fidchell è un gioco celtico di origini irlandesi/gallesi le cui radici affondano nel mito, viene infatti citato nei poemi irlandesi, ma i dettagli di questo gioco non sono noti e, dal momento che la tradizione e i miti celti erano tramandati per via orale, purtroppo non ci è dato sapere di più di quanto le rare fonti, per lo più romane, antiche riportano.

Il nome è irlandese e il suo significato è traducibile in “saggezza di legno”, la stessa radice è stata ritrovata anche nel nome gallese (*gnyddbnyll*), indice di un'estrema antichità del nome e – di conseguenza – anche del gioco in sé. Non ci sono, però, ritrovamenti archeologici certi che possano darci delle indicazioni; spesso si fa riferimento al ritrovamento della tavola di Balinderry sebbene questa sia, più probabilmente, una variante tafl nota con il nome di Brandubh che non un reperto associabile al Fidchell. Questa confusione non è molto giustificabile visto che le poche fonti su questo gioco e quanto ci è noto dei giochi della famiglia tafl presentano alcune divergenze: mentre il Brandubh, il Hnefatafl e il Tablut sono asimmetrici (in cui un giocatore muove il doppio dei pezzi rispetto all'altro), il Fidchell viene menzionato nei poemi irlandesi come un gioco con un pari numero di pedine. Inoltre, questo

gioco viene citato come tramite tra re e dèi, con un carattere divinatorio e mistico assente negli altri giochi; a conferma di questo, se vogliamo, c'è anche il fatto che il Fidchell viene associato al dio Lugh, che lo avrebbe inventato e al figlio Cú Chulainn che ne era un giocatore formidabile.



*Placca in bronzo smaltato proveniente da ingranaggio di cavallo celtico, datata alla metà del I secolo d.C.; trova posto: Santon, Norfolk; in mostra al Museo universitario di archeologia ed etnologia di Cambridge.*

Non essendoci dei ritrovamenti archeologici certi relativi al gioco, ci siamo basati sulla ricostruzione fatta dall'inglese Nigel Stuckling che ha basato i suoi studi su quanto noto della mitologia e del folklore celtico che si rifà alla circolarità delle stagioni, ai cerchi sacri dei druidi e a tanta parte dei decori rinvenuti in gioielli e frammenti di stoffa.

## SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è creare un percorso continuo di pedine che uniscano, in qualunque forma e lunghezza, il re posto al centro del tavoliere con la circonferenza esterna evitando che lo faccia l'avversario.

# REGOLE DEL GIOCO

Il gioco si sviluppa in due fasi: la prima fase di posizionamento e la seconda fase di movimento.

## A) FASE DI POSIZIONAMENTO

1. Il gioco comincia a tavoliere vuoto, con solo il re (pedina rossa o buco sulla pelle) posizionato nella casella centrale. Il re non si muoverà mai da quella posizione (ecco perché nella versione in pelle abbiamo fatto un buco a simboleggiarlo).
2. I giocatori, a turno, posizioneranno una pedina a testa sul tavoliere, in una posizione a piacere, tentando di completare il proprio percorso e interrompere quello dell'avversario.
3. In fase di posizionamento, qualora uno dei due giocatori chiudesse una pedina avversaria tra due delle proprie **non** potrà avvalersi della cattura per custodia.

## B) FASE DI MOVIMENTO

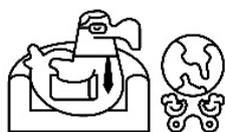
4. Se al termine del posizionamento, nessuno dei due giocatori ha realizzato il percorso di fuga per il re, si procede a muovere le pedine sul tavoliere.
5. I giocatori, a turno, muovono una propria pedina a piacere nel primo posto libero adiacente e collegato al posto occupato dalla pedina.
6. Non è consentito saltare pedine proprie o altrui, né è consentito saltare da un cerchio all'altro se non è presente un raggio di collegamento. Non è altresì consentito spostarsi da un raggio all'altro senza un arco di collegamento tra due caselle.
7. Se in fase di spostamento uno dei due giocatori chiude su due lati una pedina avversaria, questa viene rimossa definitivamente dal gioco.
8. Il re è amico di entrambi, per tanto in fase di spostamento se la pedina del giocatore chiude una pedina avversaria tra la propria e il re, quest'ultimo diverrà per l'occasione compagno del giocatore e la pedina in custodia verrà catturata ed eliminata dal gioco. Questo vale per entrambi i giocatori, per tutta la durata della partita.
9. In fase di spostamento è possibile rompere vecchi percorsi e aprirne di nuovi. Il primo giocatore che crea un percorso continuo di proprie pedine dal re al centro fino alla circonferenza esterna vince la partita.

# VARIANTI DI GIOCO

La variante principale al gioco riguarda la cattura delle pedine. Si consiglia di applicare la variante dopo aver preso ben confidenza con le regole di base.

Variante 1 alla regola 3. La cattura per custodia può avvenire anche in fase di posizionamento, ma il re resta estraneo a entrambi i giocatori.

Variante 2 alla regola 3: La cattura per custodia può avvenire anche in fase di posizionamento e si applicata anche la regola 8 sul comportamento del re.



# I CONSIGLI DEL DODO

Non perdetevi di vista nessun angolo del tavoliere (e di angoli ce ne sono infiniti in un cerchio!).