



SEEJEH

Il Seejeh è un gioco egiziano per due giocatori molto antico, le cui origini sono incerte, e che tuttavia viene ancora giocato dai beduini, i nomadi del deserto, pertanto le regole sono note.

Sono state ritrovate delle tavole del Seejeh incise sulla pietra di diversi templi egizi risalenti al 1300 a.C., purtroppo non c'è modo di sapere se queste incisioni siano state fatte dagli operai all'opera durante la costruzione di detti templi o in epoche più tarde.

Questo gioco, dicevamo, essendo molto antico presenta alcune variazioni nel nome e nelle regole dovute al trascorrere del tempo. Altri nomi con cui questo gioco è noto sono: Seega e Sija, per esempio, e denotano anche l'area di diffusione del gioco, che andò dal nord Africa al Medio Oriente.

Il Seejeh veniva giocato soprattutto dai poveri e dai nomadi egiziani, non aveva una tavola di gioco o pezzi ricercati come altri giochi antichi come il Senet, il gioco delle 20 caselle, il Mehen o il Cani e sciacalli, tutti giochi, questi, praticati per lo più dai ricchi e dai faraoni. Per giocare a Seejeh, invece, i contadini o i beduini incidevano la pietra o la disegnavano sulla sabbia e usavano sassi di due colori diversi.



Tavola di Seejeh game board incisa sul muro del tempio di Amenophi III nel complesso di Elkab, Egitto. Foto: Bruce Allardice, 2 Luglio 2013.

Una cosa che si nota dalle iscrizioni è che mentre i nobili e i ricchi giocavano molto d'azzardo, i poveri preferivano praticare giochi di strategia privi della componente casuale.

Le regole giunte fino a noi sono state tramandate oralmente dai tempi antichi nelle popolazioni beduine egiziane e tra i contadini; vennero osservate e annotate nel XIX sec. da Edward William Lane, un arabista inglese che soggiornò a lungo in Egitto negli anni '20 e '30 dell'Ottocento.

Al termine dei suoi viaggi, Lane pubblicò il saggio "An account of the manners and customs of the modern Egyptians", nel quale descrisse le regole di gioco del Seejeh e di molti altri giochi, tuttavia pur registrando anche alcune strategie, non le comprese. Un'analisi strategica del gioco venne fatta a fine secolo, nel 1890, da H. Carrington Bolton nel suo articolo "Seega, an Egyptian game", ma difettava di uno studio delle regole di gioco. Infine, nel 1892, Edward Falkener combinò entrambi i lavori nel suo libro "Game ancient and oriental, and how to play them" che rese definitivamente popolari in Europa e nel mondo occidentale molti giochi antichi.

Dai vari scavi archeologici e dagli studi antropologici effettuati nel corso del XIX e del XX secolo sono stati rinvenuti piani di gioco del Seejeh di diverse dimensioni: 5x5, 7x7 e anche 9x9. Di conseguenza varia il numero di pedine totali, rispettivamente: 24, 48 e 80, divise a metà.

Le regole sono le stesse per tutte le versioni, comprese le varianti, variano solo:

- Il tempo di gioco, che aumenta in base alla grandezza del piano e al numero maggiore di pezzi in campo da eliminare.
- Il numero di pezzi limite per dichiarare la sconfitta dell'avversario: 1 pezzo per la versione 5x5, 7 pezzi per la versione 7x7 e 11 pezzi per la versione 9x9.

Nella versione in pelle forniamo un piano di gioco di 5x5 e 24 pedine, suddivise in due colori.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è eliminare tutti i pezzi dell'avversario. Il giocatore i cui pezzi vengono eliminati perde la partita e l'avversario è il vincitore.

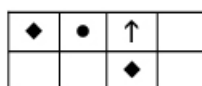
Il giocatore vince quando lascia l'avversario con 1 sola pedina o, in caso di stallo (cioè quando nessuno dei due giocatori riesce più a fare una mossa), chi ha in campo più pedine.

REGOLE DEL GIOCO

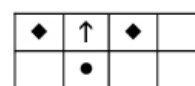
1. Si comincia con il piano di gioco libero, ogni giocatore sceglie un colore e si tira a sorte per determinare chi comincia, per esempio lanciando una moneta.
2. A turno ogni giocatore piazza due pedine alla volta in qualsiasi cella vuota a scelta, eccetto la casella centrale con il simbolo dell'Ankh.



3. Una volta che tutti i pezzi sono posizionati, si comincia a spostare le pedine, una alla volta negli spazi liberi.
4. I pezzi si possono muovere solo in orizzontale o verticale, **non** in diagonale. Lo spostamento è di una sola casella alla volta e non è possibile saltare caselle o pedine, proprie o dell'avversario.
5. Lo stesso pezzo non può muoversi avanti e indietro sulle stesse celle più di due volte (motivo per cui si può arrivare allo stallo).
6. La casella centrale, raffigurante l'Ankh, è una casella sicura e i pezzi che vi sono posizionati non possono essere catturati.
7. Per eliminare una pedina dal gioco viene utilizzata la "cattura per custodia", ovvero il giocatore A deve circondare su due lati – in orizzontale o in verticale, **non** in diagonale – la pedina del giocatore B con due sue pedine (e viceversa). La cattura avviene solo in seguito a un movimento specifico per chiudere a sandwich la pedina avversaria. Se, invece, si sposta la propria pedina in mezzo a due pedine nemiche, la cattura non avviene, si tratta di un semplice spostamento.



Il pezzo viene tolto dal piano di gioco

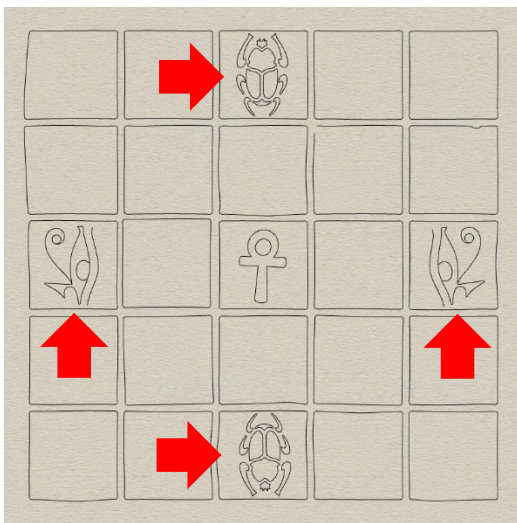


Il pezzo resta dove è stato posto

8. Cattura simultanea. Avviene quando, muovendo una pedina, un giocatore chiude a sandwich una pedina che appartiene a una serie alternata (per esempio su una fila ci sono pedine bianche e nere alternate dal posizionamento e il bianco chiude l'ultima pedina nera della fila, tutte le pedine nere racchiuse da due bianche vengono catturate.
9. Quando un giocatore cattura una pedina avversaria può muovere di nuovo per catturare un altro pezzo, se possibile, può quindi fare tante mosse di fila quante ne permetteranno le catture in sequenza dei pezzi dell'avversario. Quando non è più possibile effettuare ulteriori mosse di cattura, il turno passa all'altro giocatore.
10. Qualora un giocatore sia intrappolato e non possa muovere alcun pezzo in nessun modo (compresa l'impossibilità di muovere un pezzo per la terza volta su una casella in cui è già stato altre due volte di fila), l'avversario può catturare una sua pedina a scelta.
11. Se si arriva a una situazione di stallo in cui è impossibile per entrambi eliminare pezzi dell'avversario, il gioco può terminare per comune accordo (nel caso si vogliono accorciare i tempi di gioco) e vince chi ha più pezzi sulla scacchiera per "resa" dell'avversario. In caso contrario, si continua a muovere nelle caselle libere finché non si riprende a catturare ed eliminare pedine nemiche dal gioco.

VARIANTI DI GIOCO

VARIANTE ALLA REGOLA 2



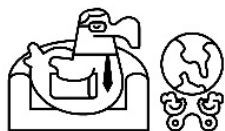
Una variante di gioco prevede che la prima mossa di piazzamento delle pedine, per entrambi i giocatori, sia obbligatoria. In questa variante, il primo giocatore è obbligato a posizionare le sue prime due pedine sulle due caselle con l'occhio di Ra e l'altro deve posizionare le proprie sulle caselle raffiguranti lo scarabeo.

Tutte le mosse successive avvengono secondo regolamento.

Curiosità: questa variante, secondo le ricerche di Lane, era la regola principale giocata in Egitto, mentre successivamente, nel monastero di S. Caterina nel Sinai Bolton trovò che giocavano secondo la regola nr. 2, senza obbligo di posizionamento delle prime due mosse.

VARIANTE ALLA REGOLA 10

La variante è quella di far proseguire i movimenti al giocatore "libero" fintantoché il giocatore intrappolato non ha modo di muoversi, in tal caso il giocatore intrappolato non si vedrà eliminare una pedina.



I CONSIGLI DEL DODO

Durante il piazzamento iniziale, il giocatore dovrebbe sempre cercare di occupare almeno una cella (preferibilmente due) adiacente alla cella centrale, in modo da potervi entrare una volta iniziato il movimento dei pezzi e non rimanere intrappolati e perdere pedine già nelle prime mosse del gioco.

Dopo aver occupato due celle adiacenti al centro, ogni giocatore dovrebbe cercare di occupare quante più celle possibili sulle file esterne, perché questo gli consentirà di spostarsi verso il centro e intrappolare i pezzi dell'avversario.