

IL DOMINO KAZAKO

Alla scoperta di un movimentato quanto ignoto gioco

di Stefano A. Vizzola

◆ INTRODUZIONE

Il nome del gioco **BESPARMAK** [kazako: tipico piatto locale a base di pasta e carne] è ricalcato sul nome originale russo, **KOLBASA** [salsicce], perchè la forma che assume il gioco in tavola assomiglia ad un grappolo di salsicce. Il gioco, che pare abbastanza moderno, è giocato dai vari gruppi etnici del Kazakhstan, come russi, kazako-turchi e tedeschi, ed è praticato ad ogni età. La versione preferita è quella a 3 giocatori.



La fonte per questo articolo mi è stata fornita dal Sig. Alexander Fix, residente nel Paese (comunicazione personale, dicembre 2003).

◆ SCHEDA

MATERIALE Un gioco di domino composto da 28 tessere, dal doppio 0 (0-0) al doppio 6 (6-6).	APERTURA Apre sempre il doppio sei (6-6).
NUMERO DI GIOCATORI 2, 3 o 4.	SENSO DI ROTAZIONE Il gioco procede verso sinistra (senso orario).
DISTRIBUZIONE INIZIALE 2 giocatori: 14 tessere ciascuno (in questo caso le tessere potrebbero anche essere tenute visibili all'avversario) 3 giocatori: 9 tessere ciascuno (il doppio 6 viene posto in tavola, quale tessera di apertura) 4 giocatori: 7 tessere ciascuno.	MOSSA Ogni giocatore effettua una mossa, alternativamente.
	LINEA DI GIOCO La posa delle tessere avviene solo da una parte del 6-6 di apertura e avanza solo da quella parte.
	CONDIZIONI DI VITTORIA Vince chi resta per primo senza tessere.

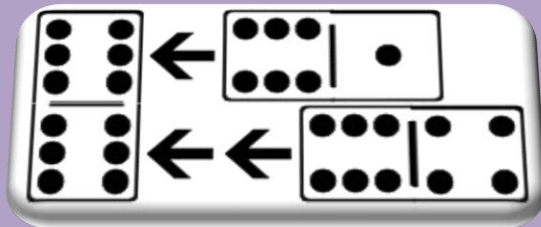
◆ REGOLE

Preliminari

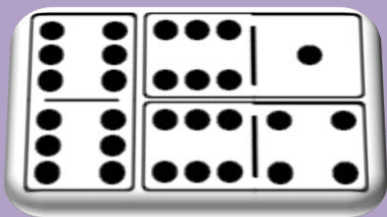
Nel caso siano 3 i giocatori, si sorteggia chi inizia 'pescando' a caso una tessera coperta: comincia chi raccoglie il valore più alto; a parità di valore prevale il 'palo' più alto (cioè 5-2 prevale su 4-3). Il doppio 6 (6-6) lo si pone direttamente in tavola, quale tessera di apertura.

Inizio

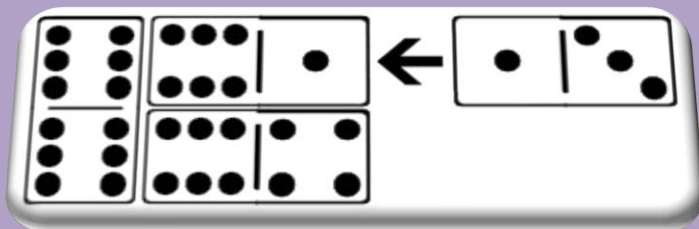
Posato il doppio sei (6-6), i giocatori si alternano nella mossa, collocando ciascuno una tessera (e una soltanto) all'altezza di uno dei campi del doppio di apertura. Le tessere vanno posizionate alternativamente una sopra e una sotto, come in figura:



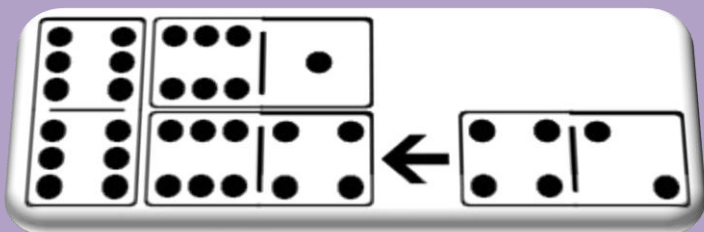
L'aspetto finale sarà dunque il seguente:



Si continua così, posando le tessere orizzontalmente, prima sopra e poi sotto; la prossima tessera ad essere posata potrebbe essere la 1-3:



Oppure, viceversa, si procede posando prima la tessera inferiore e poi quella superiore; la prossima tessera potrebbe essere la 4-2:



Il gioco procede esclusivamente solo da un lato del doppio 6 di apertura, per tutta la durata del gioco.

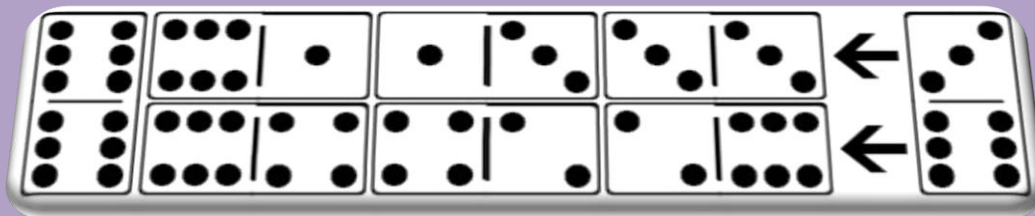
Nel caso la tessera posta verticalmente sia un doppio (1-1, 2-2, ecc.) la posa delle tessere successive richiede che venga collocata prima la tessera superiore.

Si possono continuare a posare tessere indefinitamente, purchè si completi sempre un 'quadrato' prima di iniziare il prossimo.

Sviluppo del gioco

Chi ha una tessera i cui 2 campi coincidono con i 2 campi esterni di un quadrato, può decidere di porla verticalmente in tale punto, e fare **besparmak**. In tal caso spinge tutte le tessere precedenti all'avversario di sinistra, il quale le metterà nella propria riserva pronte per essere nuovamente giocate.

Nell'esempio seguente, la tessera 3-6, avendo i campi che combaciano con le estremità del quadrato che precede, può essere posta verticalmente:

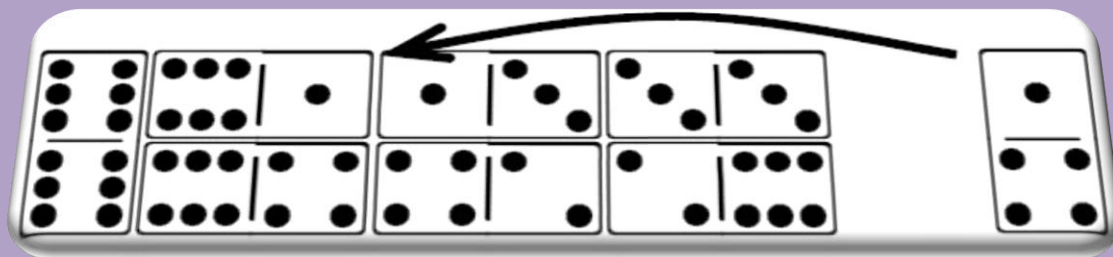


La situazione dopo la mossa è la seguente:

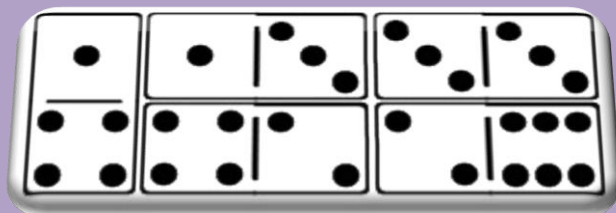


La tessera appena posata resta in gioco.

Col procedere del gioco può capitare che tessere prima non disponibili possano venir buone per 'tagliare' in un punto precedente: ciò è sempre possibile. In questo esempio la tessera 1-4, ricevuta in seguito ad un precedente **besparmak** dell'avversario, è ora disponibile per un nuovo taglio:



Il risultato:



La mossa è obbligatoria. Chi non è in grado di posare, passa fino a che gli si ripresenti nuovamente la possibilità.

Fine del gioco

Vince chi resta per primo senza tessere.

Nota

Durante il gioco i contendenti cercheranno di impedire agli avversari di fare **besparmak** e, nel contempo, di dare più tessere possibili all'avversario; questi però, forte di una maggior quantità di tessere, avrà la possibilità di impostare una strategia più sofisticata.

◆ ORIGINI

Nulla si sa circa l'origine di questo gioco. Mancando sia fonti 'antiche' che recenti (almeno nella letteratura occidentale), l'isolamento di questo Paese può suggerire alcune ipotesi di lavoro: 1) che il gioco si sia formato internamente e, 2) che il gioco sia recente, forse nato sotto la dominazione sovietica.

Un'origine recente può essere sostenuta dall'aspetto moderno del gioco stesso, così come dal fatto che manchino fonti precedenti (resoconti di viaggiatori, per esempio) e altri riscontri.

Indizio di un'origine interna è la mancanza di una diffusione che abbia varcato i confini, che si può comprendere di fronte ad un forte isolamento. Sarebbe interessante poter sfogliare la letteratura russa-sovietica (giornali, riviste, libri) dell'epoca per verificarne eventuali presenze. Mi mancano anche elementi per poter sapere se lo stesso gioco, o uno analogo, era già diffuso in paesi limitrofi.

Basandomi sulle ipotesi di cui sopra e sul fatto che l'unica mia fonte è un residente di origine tedesca (che però mi assicura che il gioco è diffuso in tutti i ceppi linguistici ed etnici), non si può quindi non considerare un'origine tedesca, dovuta forse alla migrazione forzata (1941) di questo popolo dalla effimera repubblica dei Tedeschi del Volga: tempi e condizioni si adattano bene. Inoltre, il fatto che il gioco a 3 partecipanti sia preferito ricorda evidentemente lo Skat. La presunta modernità del gioco può essere spiegata dall'essersi formato - come detto - in un'area circoscritta e 'invalidabile', la mancanza di diffusione dai limitati diritti di espressione di questo popolo esiliato.

Ma questa è solo una delle possibilità.