STORIA E LETTERATURA NELL'ANTICO EGITTO

di Luca Marietti

Visto l'enorme scalpore suscitato dalla pubblicazione del ritrovato sonetto di Dante, "La compressione sociale", ho pensato di attingere nuovamente alla monumentale opera dell'amico Mister O, La Bridgiade.
Egli, come saprete, ha raccolto nelle biblioteche del mondo antichi reperti che comprovano la diffusione e il fulgore del bridge in epoche remote.
Uno degli episodi più significativi ci trasporta fino all'antico Egitto.

L'ENIGMA DELLA SFINGE

Nutrito dal sapiente limo del Nilo, il Brix, come veniva chiamato, sorse a nuovo splendore tra il popolo dell'antico Egitto.
Le pesanti tavolette di pietra utilizzate nei secoli precedenti furono sostituite da vere e proprie carte di papiro, e il numero di queste venne portato da 40 a 52, grazie all'aggiunta di tre figure per ogni seme, il FARAONE, la REGINA e il CAMMELLO, corrispondenti agli attuali RE, DAMA e FANTE.
L'1 fu sostituito dal simbolo dell'ASPIDE, il futuro ASSO, e ad esso spettò il ruolo di carta di massimo valore nel seme.
Gli egiziani organizzarono inoltre la competizione agonistica, grazie alla ideazione del Brix duplicato, i cui risultati venivano quantificati in base ai cosiddetti Punti-Gatto, antenati degli odierni match points.
Questa forma di Brix si sviluppò preferenzialmente tra i ceti sociali più elevati; fiorirono ovunque tornei dotati di ricchi premi, a cui venivano associati punteggi di merito, i cosiddetti Punti di Osiride, che ricordano i Master Points o i nostri Punti Rossi e Neri utili a stilare le classifiche internazionali e nazionali.
Tale denominazione si riferiva alla credenza che la dea Osiride fosse la depositaria della più pura essenza del Brix.
Sembra addirittura che solo ai Faraoni capaci in vita di raggiungere un determinato numero di Punti di Osiride spettasse il diritto a riposare nelle piramidi, entro le quali avrebbero potuto godere delle perenni gioie del gioco nel corso della loro esistenza ultraterrena.
Le testimonianze relative allo sviluppo del Brix in Egitto sono state appunto ricavate dalla decifrazione delle numerose iscrizioni che ornarono le camere mortuarie dei potenti regnanti del Nilo, tumulati accanto ai loro amati mazzi di papiri da gioco.
Questa passione contagiò anche le classi più umili, fino agli stessi schiavi; tra questi ultimi era in gran voga una rudimentale forma di partita libera, la cui posta era per lo più costituita da una razione supplementare di cibo.

Un episodio di rilevanza storica legò l'antico bridge con le sorti dell'Egitto.
Tutankamon, ultimo erede della diciottesima dinastia dei Faraoni, venne colpito in giovane età da una malattia che nel volgere di pochi mesi l'avrebbe condotto a morte.
Ancora senza eredi, il sovrano volle lasciare dietro sè un degno successore e a tal fine approntò un'ingegnosa selezione.
Convocati scienziati, matematici e studiosi di Brix, ordinò loro di comporre un problema di gioco degno di un re, scolpendone lo schema sul frontale di un monumento fatto appositamente edificare in onore della divinità simbolo dell'enigma, la Sfinge.
Colui che per primo l'avesse risolto sarebbe stato proclamato nuovo Faraone d'Egitto.
Una schiera di soldati fu posta a circondare costantemente la costruzione, per evitare che la smazzata potesse venire divulgata e quindi studiata da un gruppo di esperti; nessun uomo dimostratosi inca-

pace di trovare la giusta soluzione lasciò vivo le sabbie del deserto.

Questo era dunque il grande Enigma della Sfinge:

	♠ AR432 ♥ 5 ♦ AD10 ♣ 6543	
♠ 76 ♥ 76 ♦ F9876 ♣ 10987		♠ DF1098 ♥ DF1098 ♦ 32 ♣ 2
	♠ 5 ♥ AR432 ♦ R54 ♣ ARDF	

Per comodità del lettore abbiamo sostituito ASPIDE, FARAONE, REGINA e CAMMELLO con ASSO, RE, DAMA e FANTE e i simboli BASTONI, PALLE, QUADRATI e FIORI con i quattro simboli moderni.
Il giocatore in SUD, o NADIR, come si usava dire allora, deve mantenere il contratto di 6 SA dopo l'attacco a BASTONI, ovvero PICCHE.
Come spesso succede quando non si dispone in teoria di un numero sufficiente di prese, una soluzione può essere quella di cercare di comprimere gli avversari, e in questo caso pensiamo ad EST, che possiede il controllo di CUORI e PICCHE.
Se però iniziamo col cedere la presa per ottenere la cosiddetta rettifica del conto, necessaria per la riuscita della compressione, la difesa può ritornare nell'altro palo nobile da noi mosso, scollegando le due mani nel finale.

Vediamo la situazione che si verrebbe a creare:

	♠ A43 ♥ ♦ AD10 ♣ 6543	
non conta		♠ 1098 ♥ F1098 ♦ 32 ♣ 2
	♠ ♥ A43 ♦ R54 ♣ ARDF	

Dobbiamo ora incassare le vincenti nei minori, e poniamo l'esempio di terminare in mano:

♠ A43
♥
♦ 10
♣

♠ 109
♥ F10
♦
♣

♠
♥ A43
♦ R
♣

Ecco che sul RE di QUADRI EST può liberamente scartare PICCHE.
Non si risolve nulla se si inizia con l'incassare le sette vincenti nei minori, poiché quando alla fine dovremo mettere in presa EST egli tornerà ancora nell'altro nobile scollegando ancora il giocante.
Si crea cioè la dodicesima vincente che però non può essere incassata.
Per mesi menti acute, ambiziose e sicuramente anche coraggiose, vista la posta in palio, lasciarono le loro vite ai piedi dell'idolo, fino a quando un marinaio di nome Oremheb seppe finalmente proporre la soluzione vincente.
Il giocante vince l'attacco, incassa quattro prese a FIORI e muove QUADRI impassando il FANTE di OVEST, portandosi a questa situazione:

♠ A432
♥ 5
♦ AD
♣

♠ DF10
♥ DF109
♦
♣

non conta

♠
♥ AR432
♦ R5
♣

Viene giocato l'ASSO di QUADRI e...
-1: EST scarta PICCHE; SUD sblocca il RE di mano e prosegue con RE di PICCHE e PICCHE, potendo contare sul rientro al morto con la REGINA di QUADRI.
-2: EST scarta CUORI; l'onore a QUADRI non viene sbloccato e il gioco prosegue con tre colpi a CUORI, liberando il palo.
L'Egitto aveva trovato un grande Faraone, ed è forse inutile ricordare che il suo simbolo in vita fu quello della Sfinge.
Secolo dopo secolo la sabbia del deserto ha inesorabilmente cancellato dalle pareti dell'immortale monumento le iscrizioni che comprovano la realtà delle vicende testè narrate, ma il loro mito non si è mai completamente spento.