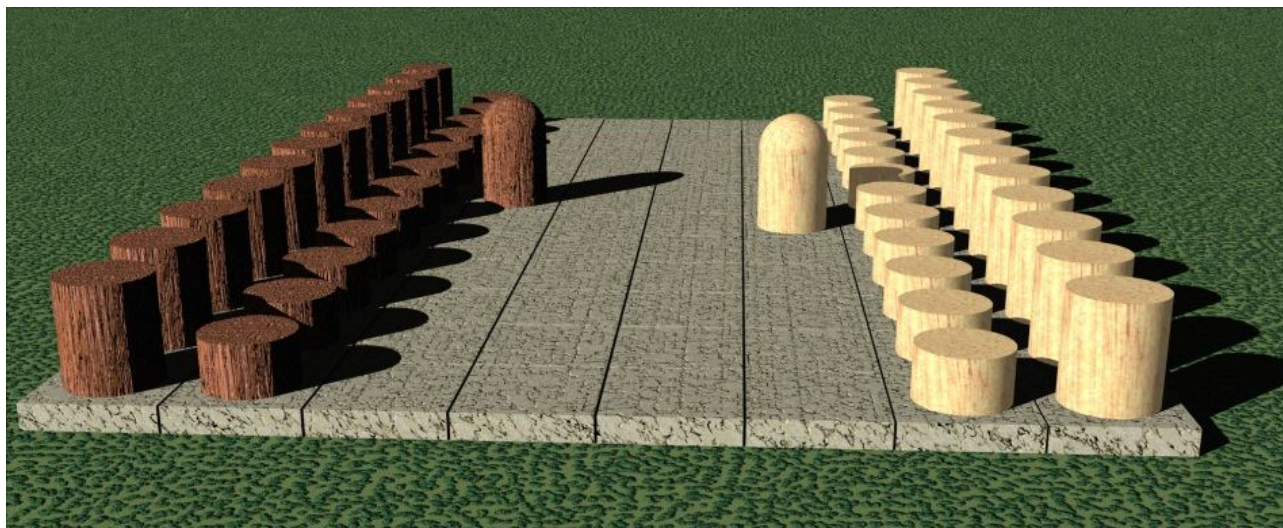


PETTEIA E KUBEIA DA TORNEO

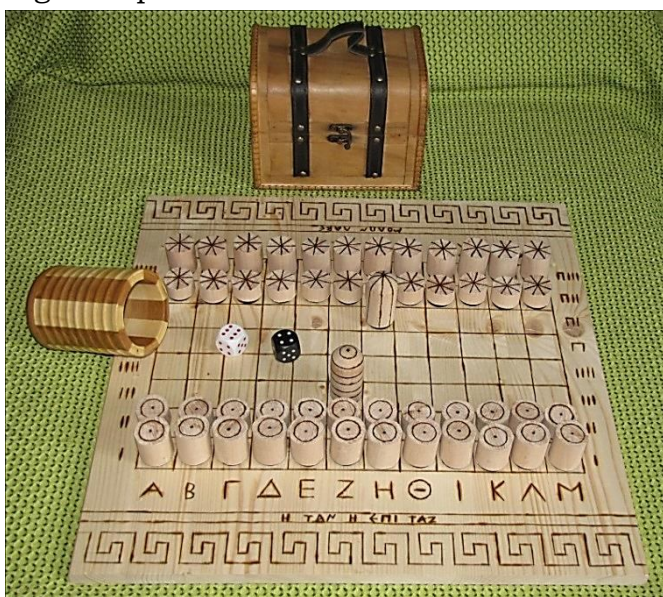
di Andreas Frank Vogt © 2018

La **Petteia prós skiamachían** (πεττεία πρὸς σκιαμαχίαν) è la versione da torneo della Petteia, uno dei più antichi giochi da tavolo conosciuti, praticato dagli antichi Greci.



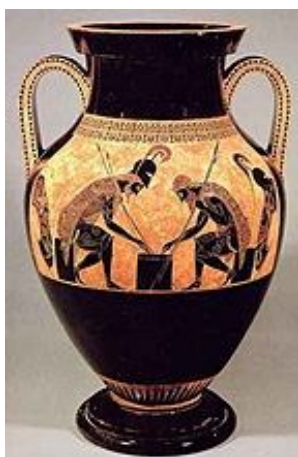
Di questo gioco è trattata qui anche la versione con i dadi, cioè la **Kubeia prós skiamachían** (κυβεία πρὸς σκιαμαχίαν), detta Kubeia (o Cubeia) da torneo.

Di ambedue i giochi sono state proposte innumerevoli ricostruzioni storiche, anche con regole alquanto diverse fra loro. Ciò è dovuto alla frammentarietà dei reperti archeologici e delle fonti storiche, che non consentono di giungere ad una conclusione univoca.



Fra gli studiosi che si sono interessati all'argomento vanno ricordati Gregory Zorzos, autore di diversi libri sui giochi da tavolo antichi, e Moshe W. Callen, autore di una basilare ricostruzione della Petteia pubblicata da NestorGames e che qui viene ripresa in larga parte, con un arricchimento del corredo di gioco ed una migliore definizione delle regole, in modo da avvicinare la Petteia/Kubeia al rigore ed alla precisione di giochi ancora attuali quali la dama e gli scacchi.

STORIA DEL GIOCO



La **Petteia** (πεττεία) è un gioco da tavolo che fu in voga fra gli antichi Greci, del quale esistono riferimenti sia letterari che artistici. È ritenuto da molti esperti l'antesignano dell'analogo *Ludus latrunculorum* degli antichi Romani, un gioco noto anche col nome abbreviato di **Latrunculi**. Sono stati ritrovati diversi vasi greci caratterizzati da una raffigurazione che probabilmente si riferisce ad un poema andato perduto. La scena rappresenta sempre lo stesso soggetto, gli eroi Achille ed Aiace intenti a giocare assiduamente su una scacchiera (cfr. *amphora* a sinistra, 540 - 530 a.C.).



In alcuni di questi vasi appare anche la dea Atena che cerca di distogliere i due mitici guerrieri dal gioco per avvisarli di un attacco dei Troiani, promettendo la vittoria se interromperanno subito la partita (cfr. *hydria* a destra, 530 - 520 a.C.) per aiutare gli alleati Greci sul campo di battaglia. Il riferimento alla guerra di Troia fa ipotizzare che i giochi da tavolo fossero ampiamente diffusi in Grecia già nel XIII-XII secolo a.C., il che non deve sorprendere perché giochi di questo tipo erano sicuramente presenti in Mesopotamia ed in Egitto da almeno un paio di secoli prima. Lo stesso Omero nel Libro I del celeberrimo poema *Odissea* ne accenna, quando si riferisce ai giovani Proci che si divertivano a giocare, in attesa che la regina Penelope di Itaca scegliesse uno di loro come consorte e, quindi, nuovo sovrano di Itaca, perché il marito e re Ulisse sembrava ormai scomparso definitivamente in un lungo viaggio in luoghi remoti:

οἱ μὲν ἔπειτα πεσσοῖσι προπάροιθε θυράων θυμὸν ἔτερπον ἡμενοὶ ἐν ῥινοῖσι βοῶν, οὓς ἔκτανον αὐτοί
(traslitterazione: *oi mén épeita pessoísi propároithe thyráon thymón éterpon ímenoi en rinoísi voón, oús éktanon aftoí*)

traducibile con "Essi si stavano trastullando con le pedine [di un gioco] davanti alle porte, seduti sulle pelli dei buoi che loro stessi avevano scannato".

Se la presenza di giochi antichi è facile da riscontrare, più difficile è invece ricostruirne le regole originali e ciò vale anche per la Petteia perché nessun autore antico le ha mai tramandate in maniera dettagliata nei suoi scritti. Qualche informazione può essere però dedotta da alcuni frammenti letterari:

- il filosofo greco Platone (428 - 348 a.C.) nella sua opera *Politeia* ("La Repubblica") paragona le vittime delle arringhe di Socrate (470-399 a.C.), filosofo suo predecessore, a dei "cattivi giocatori di Petteia, che alla fine sono stati messi in un angolo e incapaci di muoversi, battuti da un avversario più intelligente". Esisteva, dunque, una regola che se un giocatore non poteva più compiere mosse allora aveva perso la partita;
- lo scienziato e filosofo greco Aristotele (384 - 322 a.C.) scrisse in un suo celebre aforisma che "un cittadino senza uno Stato è come un pezzo isolato della Petteia". Si deduce che nel gioco i pezzi isolati erano considerati deboli;

- lo storico greco Polibio (206 - 124 a.C.) nella sua opera *Historiai* ("Le Storie"), parlando del condottiero romano Publio Cornelio Scipione (236 - 183 a.C.), disse che "egli distrusse molti nemici senza una battaglia ma isolandoli e bloccandoli, come un intelligente giocatore di Petteia". È un'altra prova che nel gioco era utile bloccare i pezzi avversari e che quelli isolati erano sicuramente più deboli degli altri.

Oltre a queste regole non ben definite, va aggiunto che neppure sulla denominazione del gioco c'è univocità assoluta, perché *petteia* è il suo nome in greco attico ma, per esempio, in altri dialetti greci viene citato più spesso col nome di *pessoì*, *polis* o *poleis*. È possibile però che tutti questi termini descrivano le parti caratterizzanti del gioco: *petteia* è la scacchiera, *pessoì* sono i pezzi, *polis* ("città" al singolare) una singola casella della scacchiera e *poleis* ("città" al plurale) tutte le caselle della medesima. Tuttavia un altro passo letterario fa ritenere che in realtà con il termine **Polis** si indicasse anche un altro gioco di scacchiera simile alla Petteia:

- il grammatico greco Giulio Polluce (134-192 a.C.) nel suo *Onomastikon* diede la seguente descrizione del gioco Polis: "si gioca con tanti pezzi quante sono le caselle del tavoliere, detto anche *polis*, e lo scopo del gioco è catturare i pezzi avversari racchiudendoli tra due propri".

Si ricava perciò l'impressione che Polis sia stato un gioco simile all'attuale Othello-Reversi, dove i pezzi sono tutti uguali, anche osservando attentamente la decorazione di un antico *kylix* del 490 a.C., con Achille e Aiace che sembrano giocare proprio a Polis e non a Petteia:



Sulla base delle informazioni elencate sopra, sono state proposte varie ricostruzioni storiche delle regole della Petteia. Quel che è certo è che il gioco originale non contemplava l'uso dei dadi:

- lo scrittore e filosofo greco Plutarco (46 - 127 d.C.), pur citando il fatto che sia Giulio Cesare (100 - 44 a.C.) che Marco Antonio (83 - 30 a.C.) fossero stati grandi

appassionati di giochi d'azzardo, deprecò tali attività ludiche e consigliò ai suoi lettori di rivolgere semmai le attenzioni ad un gioco meno pericoloso e più d'ingegno quale la Petteia che, pertanto, doveva essere un gioco di pura strategia e non di fortuna con i dadi.

E però è pure quasi certo che ne esistesse qualche versione assimilabile ad un gioco d'azzardo. Infatti in Grecia i giochi d'azzardo basati sui dadi o sugli astragali (detti anche aliossi, che sono ossicini di pecora/montone usati come dadi con i punti 1-3-4-6) ebbero fin dall'inizio vasta diffusione ed il più famoso fu il **Pente grammai**, tanto che su alcuni reperti i due eroi giocano certamente ad esso. Tuttavia col succedersi dei secoli queste attività ludiche divennero dapprima disapprovate come causa di depravazione morale e poi espressamente proibite durante il periodo della dominazione romana, forse per l'alto numero dei bari che truffavano i malcapitati, anche se una deroga era concessa in dicembre, in occasione dei Saturnali, festa religiosa durante la quale alcune leggi erano sovvertite (per esempio, gli schiavi acquisivano temporaneamente la libertà):

- il drammaturgo greco Euripide (485 - 406 a.C.) scrisse nella sua tragedia *Protesilao* che "Protesilao e Palamede... si dilettevano con le molteplici figure dei pezzi al gioco del tavoliere". Dato che Palamede è considerato l'inventore mitologico dei dadi da gioco, peraltro diffusissimi nella Grecia pagana (cfr. foto a destra, dado greco in osso del IV - II secolo a.C.), è lecito pensare che Euripide si riferisse ad un gioco da tavolo con i dadi. Inoltre l'espressione "molteplici figure" fa ritenere che non tutti i pezzi fossero uguali e che, quindi, non si riferisse al gioco del Polis, bensì ad una versione della Petteia con i dadi, qui indicata col nome generico di **Kubeia** ("gioco con i dadi", da *kubos*, "cubo" o "dado").



Sfortunatamente non ci sono pervenute informazioni precise neppure sull'esatta geometria della scacchiera della Petteia, anche se c'è un piccolo indizio nella *Suda*, enciclopedia bizantina del X secolo d.C., sulla versione del gioco di Palamede: "In questo



gioco, poi, vi è una tavola del mondo terrestre [con] dodici linee, [come] il cerchio dello zodiaco. Il bossolo per i dadi e in esso sette dadi, [come] le sette stelle dei pianeti". Non è comunque chiaro quanto affidabile possa essere questa descrizione in un'opera scritta quasi un millennio e mezzo dopo l'epoca di Euripide. Una fonte molto più affidabile sarebbe stata *Peri ton par' Hellei* ("Sui giochi in Grecia") dello scrittore romano **Gaio Svetonio Tranquillo** (70 - 126 d.C.), un erudito trattato in greco che però purtroppo è andato perduto e di cui sopravvivono solo brevi estratti in opere di altri autori che non aiutano a fare luce sulla questione.

Nel 1855 Hugo Blummer descrisse un'opera in terracotta, ritrovata ad Atene da K. Bursian, nella quale "una donna ed un ragazzo giocano in pubblico su una scacchiera di 42 caselle (6 traverse e 7 colonne?) con 12 pedine (uguali?) disposte in disordine", cioè forse al Polis e non alla Petteia. Altri numerosi tavolieri da gioco sono stati trovati incisi sulle scalinate esterne di alcuni templi greci, per esempio nel Partenone di Atene e nel tempio di Latona a Delo, ma si riferiscono ad altri giochi, in genere al *Pente grammai* od a giochi simili con i dadi. Alcuni esperti inoltre dubitano che siano stati incisi quando i templi erano ancora in uso, perché considerati zona sacra ed inviolabile, e pertanto

ritengono che siano di epoca successiva, protocristiana o forse addirittura medievale, quando gli edifici avevano perso definitivamente la loro funzione di religiosità pagana.

Tutto ciò è stato specificato per evidenziare il fatto che qualunque pretesa di ricostruire con precisione le regole della Petteia (ma anche di altri giochi dell'epoca) è in buona parte priva di solide fondamenta e che perciò si può solo speculare, con un grado più o meno alto di plausibilità, su come questo gioco da tavolo in origine fosse davvero stato.

GLI ELEMENTI DEL GIOCO

Per quanto specificato in precedenza, qui di seguito proposto un insieme di regole per la Petteia e la Kubeia che cerca di sfruttare al massimo le scarse informazioni che gli antichi Greci ci hanno tramandato. Nella versione da torneo del gioco si ipotizza anche la somiglianza ed il rimescolamento delle regole col *Ludus latrunculorum* dei Romani, che annetterono di fatto la Grecia nel 146 a.C. dopo la vittoria conseguita nella battaglia di Corinto. Cominciamo, dunque, con l'esaminare gli elementi del gioco...

Il tavoliere

Il tavoliere (*petteia*) su cui si muovono i pezzi (*pessoì*) è una scacchiera rettangolare composta da 8 righe e 12 colonne (dodici come i segni dello zodiaco). Le singole caselle sono tutte dello stesso colore ed indistinguibili fra loro. Le righe sono inferiori di numero alle colonne per consentire ai due schieramenti di entrare con più rapidità in contatto nelle varianti del gioco con i dadi, ovvero della Kubeia.

												IIII
												IIII
												III
												II
												IIII
												III
												II
												I
A	B	Γ	Δ	E	Z	H	Θ	I	K	Λ	M	

Le **colonne** sono contrassegnate da sinistra verso destra con le lettere greche maiuscole:

A (alfa), **B** (beta), **Γ** (gamma), **Δ** (delta), **E** (epsilon), **Z** (zeta),

H (eta), **Θ** (theta), **I** (iota), **K** (kappa), **Λ** (lambda), **M** (mi).

Le **traverse** sono contrassegnate dal basso verso l'alto con i numeri attici acrofonici (V secolo a.C.):

I (*ena*, “uno”), **I I** (*dhio*, “due”), **I I I** (*tria*, “tre”), **I I I I** (*tesera*, “quattro”),

II (*pende*, “cinque”), **II I** (*eksi*, “sei”), **II I I** (*epta*, “sette”), **II I I I** (*okto*, “otto”).

Il tavoliere è perciò composto da $12 \times 8 = 96$ caselle, ciascuna detta **polis** (“città”) e tutte uguali, con le coordinate di riga poste per tradizione a destra del giocatore del Bianco, in omaggio alla direzione di scrittura variabile (retrograda, dessiografica o perfino bustrofedica) del greco arcaico.

Per esempio, nel seguente tavoliere la *polis* contrassegnata con la “X” rossa ha coordinate Θ III (*theta eksi*, “theta sei”):

												IIII
												IIII
							X					III
												II
												IIII
												III
												II
												I
A	B	Γ	Δ	E	Z	H	Θ	I	K	Λ	M	

Le coordinate del tavoliere permettono al giocatore di trascrivere la sequenza delle mosse di una partita, in modo da poterla ricostruire ed analizzare in un secondo momento.

I dadi

I giochi della Petteia non fanno uso di dadi, invece quelli della Kubeia ne usano uno o due a seconda delle versioni proposte. I dadi sono quelli comuni a sei facce con i numeri da 1 a 6. È



consigliato, ma non indispensabile, un bicchiere di legno (“bossolo”) per il loro mescolamento e lancio, in modo da essere più in sintonia col gioco antico e, per lo stesso motivo, è consigliato l'utilizzo di dadi in legno, osso o pietra (e, ovviamente, non in plastica).

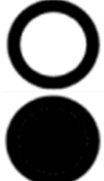
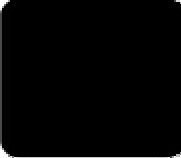
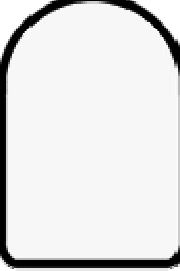
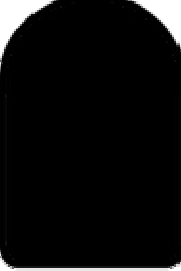
Nella Kubeia da torneo non sono impiegati sette dadi, come riportato nell'enciclopedia bizantina *Suda*, perché l'utilizzo di un tale numero di dadi si riferiva quasi certamente a qualche altra versione del gioco in cui era preponderante il ruolo della fortuna.

I pezzi

Nella Petteia e Kubeia da torneo i pezzi (*pessoì*) sono 25 per giocatore e sono divisi nei due colori Bianco (Ateniesi), che muove per primo, e Nero (Spartani).

I pezzi dello schieramento si dividono in tre tipi:

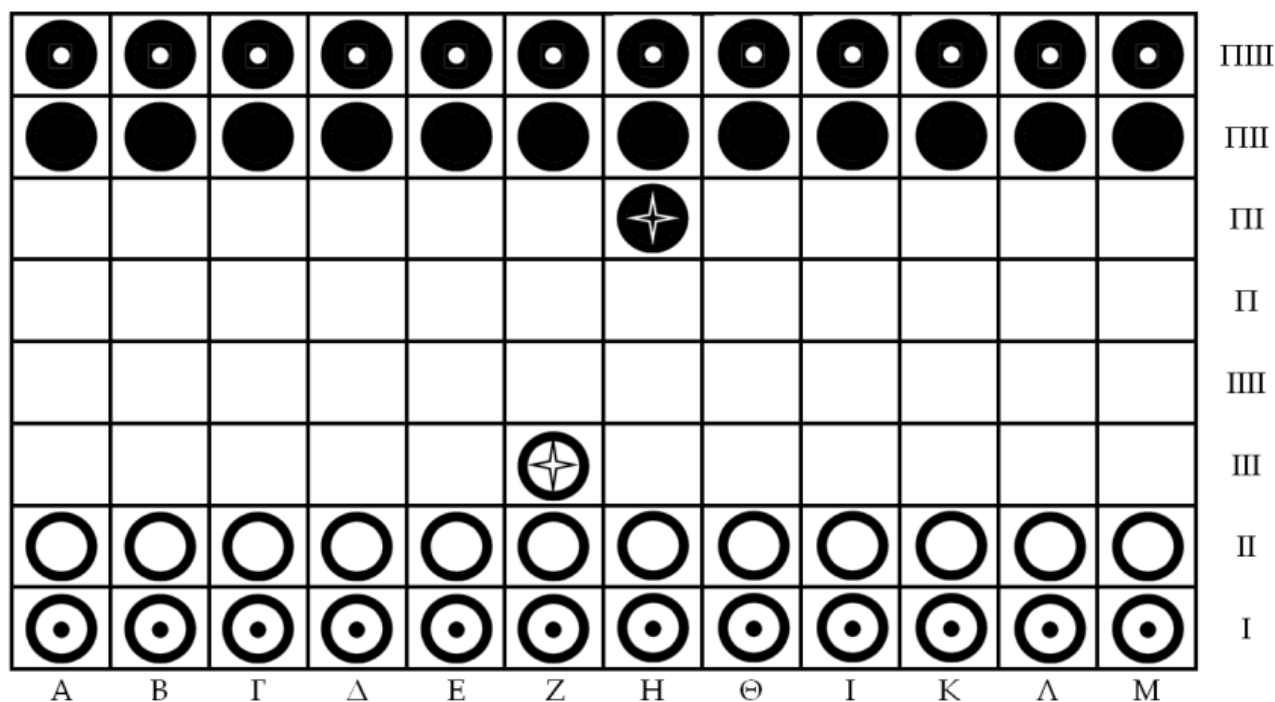
- **Peltasta** – Fa parte della fanteria leggera, è un pezzo veloce nei movimenti ma meno potente nelle catture;
- **Oplita** – Fa parte della fanteria pesante, è un po' più lento ma più potente;
- **Basileo** – È il monarca, il pezzo più importante e più forte dello schieramento.

Pezzo (B)	Pezzo (N)	Simboli (B/N)	Lettera	Quantità e descrizione
			Π / P	dodici pezzi, i più bassi, che rappresentano i Peltasti (<i>Peltastai</i>), cioè la fanteria leggera;
			O	dodici pezzi, alti circa il doppio dei peltasti, che rappresentano gli Opliti (<i>Hoplites</i>), cioè la fanteria pesante della falange greca;
			B	un pezzo, alto circa il triplo di un peltasta, che rappresenta il Basileo (<i>Basileus</i> , “monarca”).

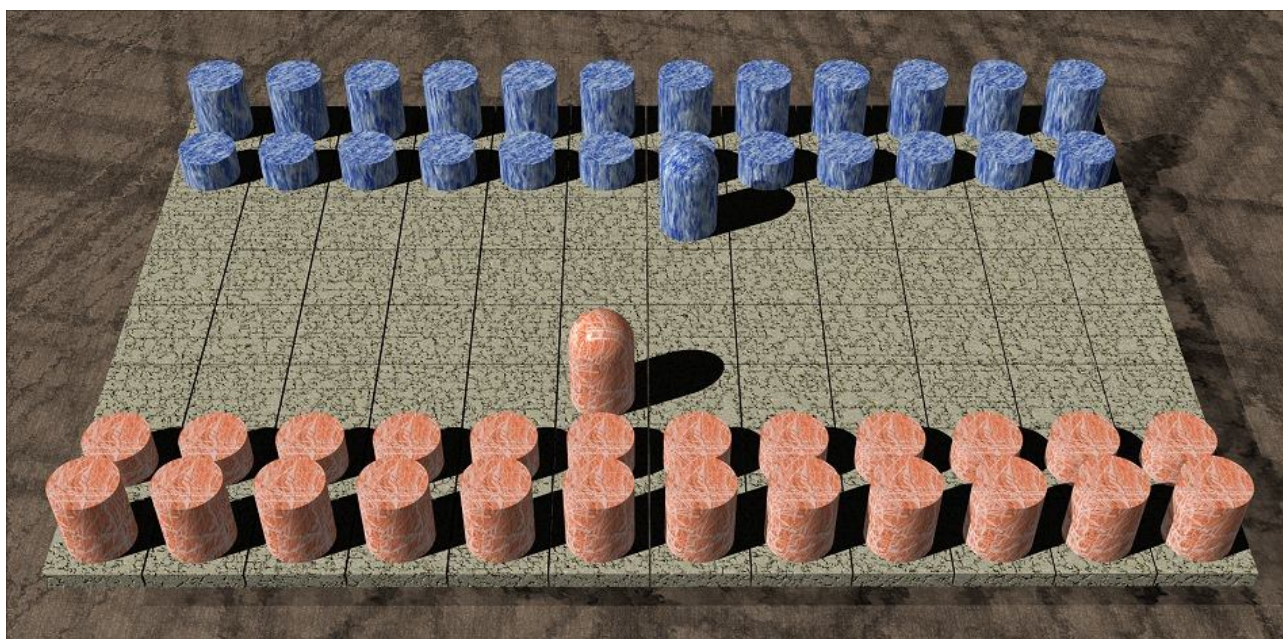
Per comodità, l'iniziale **Π** (pi greco) dei Peltasti è sostituibile con la **P** (pi latina). Questa varietà di pezzi si conforma in qualche modo alla descrizione data da Euripide della Kubeia, anche se si ritiene che in antichità si usassero pure pietre colorate o frammenti dipinti di coccio per distinguere i pezzi. Data la sua deperibilità, non sono purtroppo giunti fino a noi pezzi antichi in legno. Essendo però un materiale facilmente lavorabile ed ampiamente usato nella Grecia fin dall'epoca arcaica, ad esempio per la costruzione delle navi, è plausibile che gli antichi lo utilizzassero pure per i giochi.

La disposizione iniziale

Nella Petteia e Kubeia i pezzi della fanteria vanno disposti con gli Opliti sulla traversa più vicina al giocatore (1^a per il Bianco, 8^a per il Nero), con i Pelstati sulla traversa immediatamente attigua (2^a per il Bianco, 7^a per il Nero) e con i Basilei sulle colonne centrali, leggermente spostati a sinistra in modo da non essere reciprocamente di fronte uno all'altro (*polis* Z3 per il Basileo bianco e *polis* H6 per il Basileo nero):



Alcuni autori adottano la disposizione speculare (Basileo bianco in H3 e Basileo nero in Z6) ma ciò è influente ai fini della strategia e tattica di gioco. Qui si è scelta la disposizione dei Basilei a sinistra in omaggio agli Ateniesi, che inventarono la democrazia nel V secolo a.C. spostando gli equilibri del potere verso il popolo.

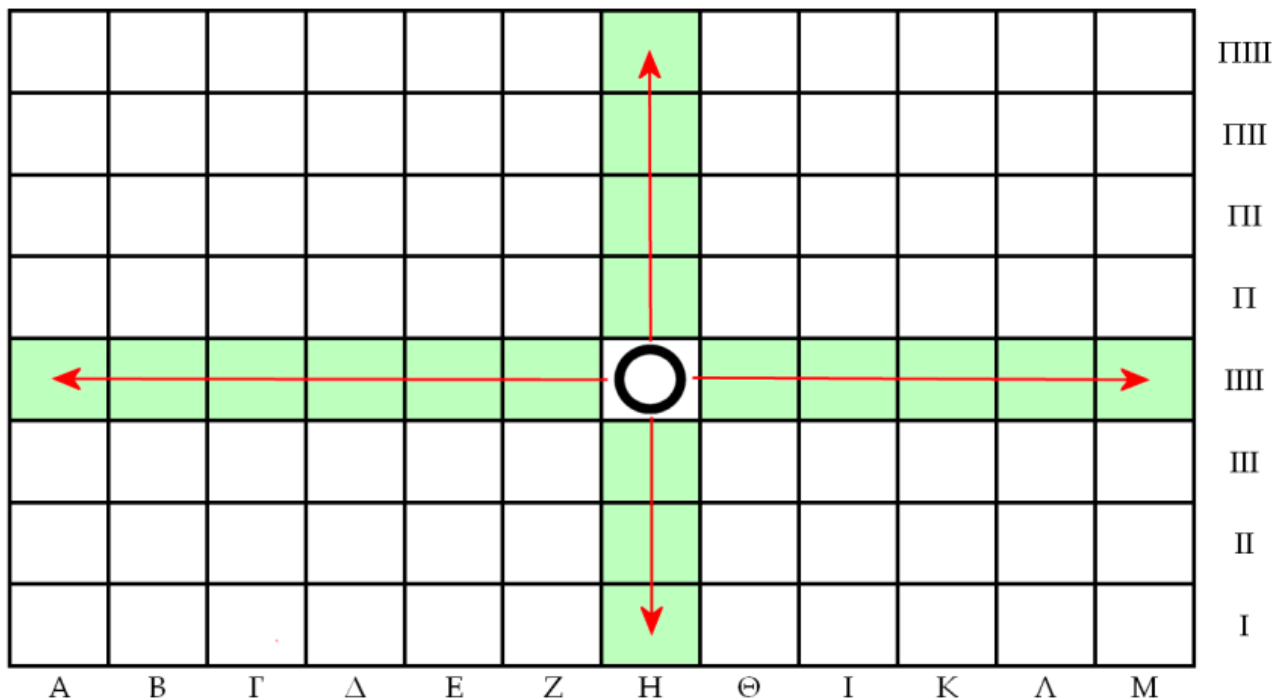


LE REGOLE DEL GIOCO

Le regole del gioco contemplano quelle del movimento dei pezzi, della cattura dei pezzi e, infine, delle condizioni di vittoria e pareggio. In questa sezione, dopo un'introduzione alle regole generiche del gioco, sono esposte le regole più specifiche della Petteia/Kubeia da torneo.

I movimenti dei pezzi

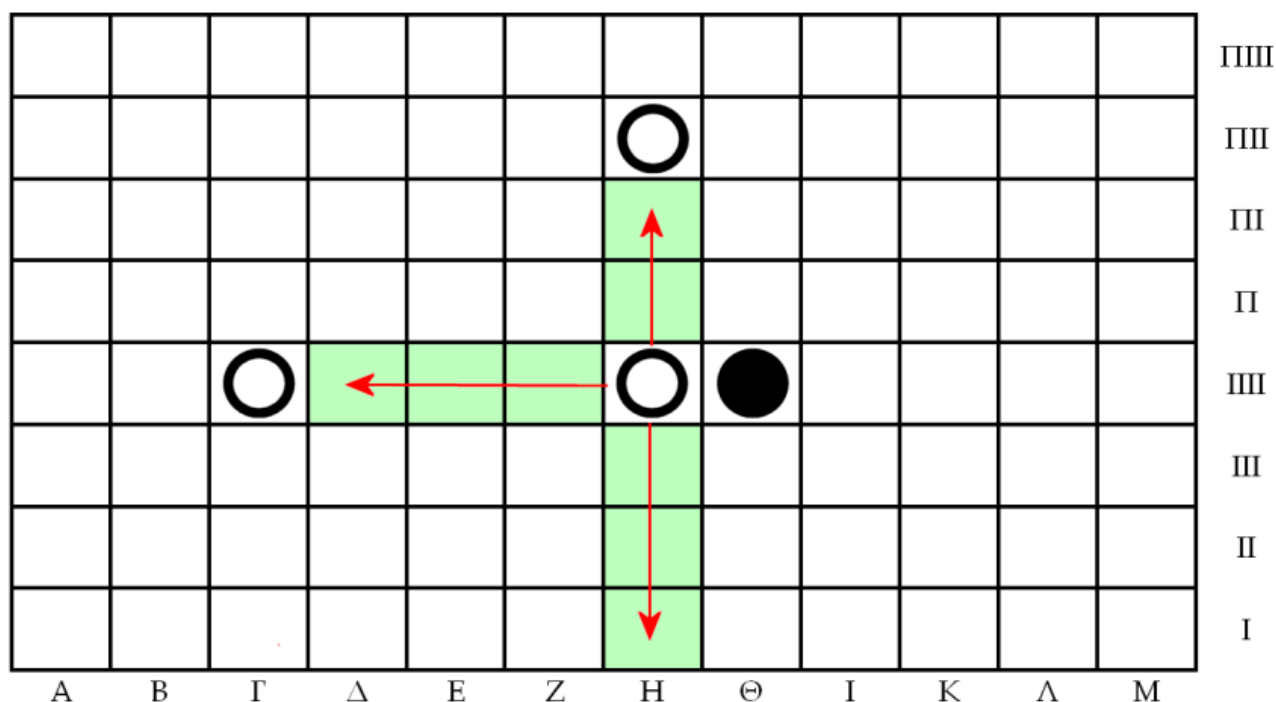
Ciascuno pezzo della Petteia e della Kubeia, non importa quale (Pelasta, Oplita o Basileo), all'inizio della partita e fra una mossa e l'altra, può sostare soltanto al centro di una casella del tavoliere, mai a cavallo fra le linee di suddivisione. Inoltre, per ogni mossa può muovere esclusivamente in linea retta orizzontale o verticale, non in diagonale, seguendo le file delle caselle del tavoliere. Qui sotto sono indicati i movimenti consentiti in una mossa per un pezzo libero, con le caselle (in verde) dove può fermarsi:



In tutte le versioni della Petteia, anche quelle non da torneo, è il giocatore che decide di quante caselle avanzare il suo pezzo in linea retta, invece in quelle della Kubeia egli deve rispettare le limitazioni imposte dal lancio dei dadi.

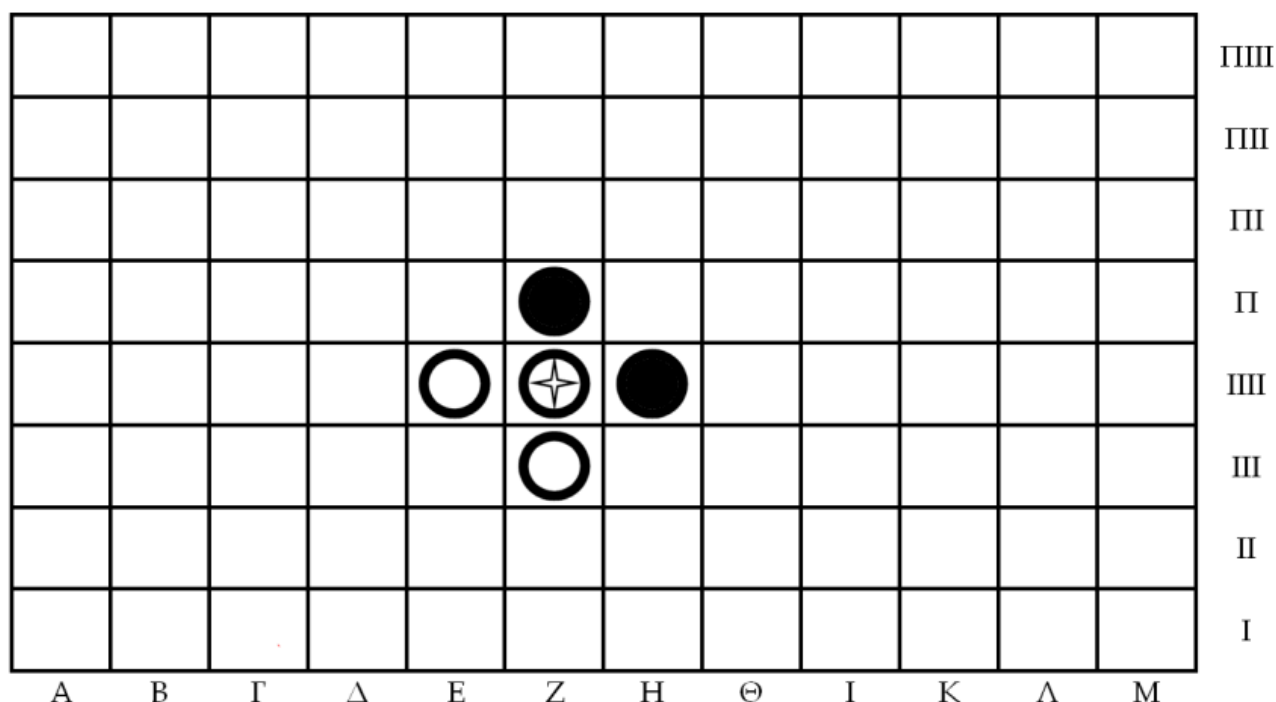
Per l'Oplita od il Basileo possono comunque esserci ulteriori limitazioni che dipendono dalla versione specifica del gioco utilizzata per la partita. Il Peltasta invece è il pezzo che, in genere, ha meno limitazioni di movimento, intese come ampiezza.

Il movimento in linea retta può comunque essere ostacolato dalla presenza di altri pezzi, non importa se amici o nemici. In tal caso, il movimento del pezzo semilibero può proseguire al massimo solo fino alla casella prima del pezzo che funge da ostacolo:



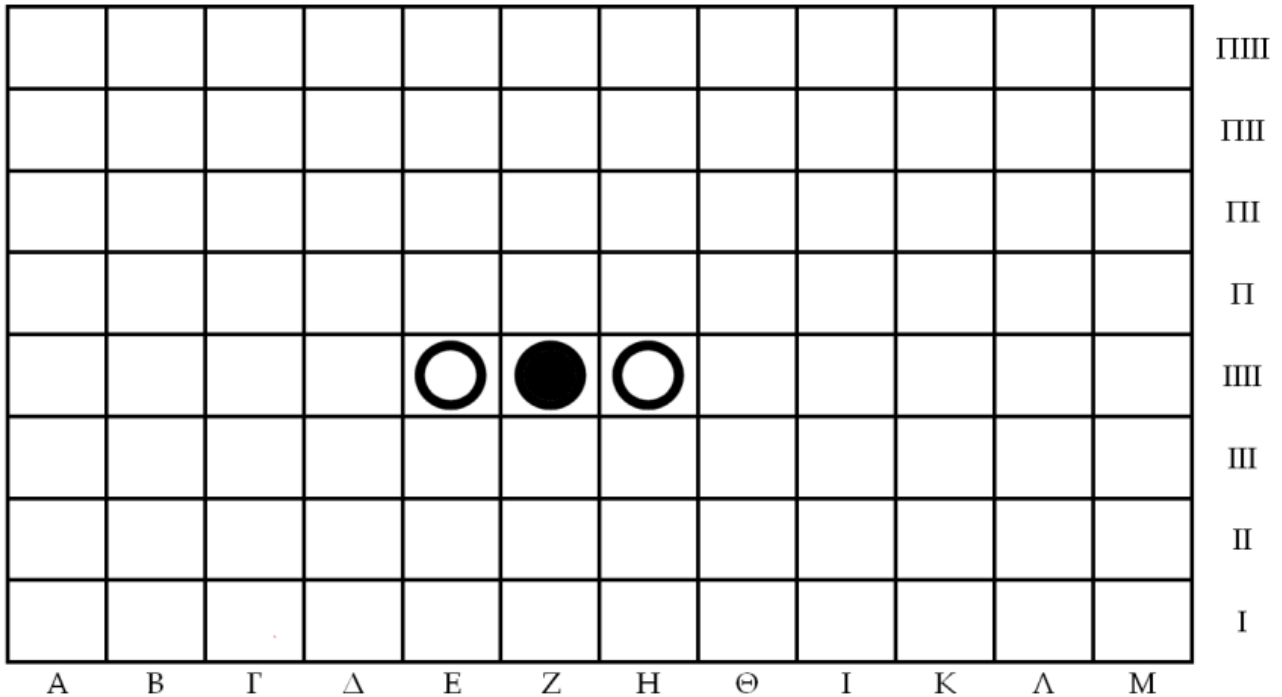
Nella posizione sovrastante il pezzo in esame ha movimento libero verso il basso, mentre è semilibero verso sinistra e verso l'alto a causa di pezzi amici. Al contrario, il movimento a destra è completamente inibito dalla presenza di un pezzo avversario adiacente.

Quando un Peltasta, un Oplita od un Basileo è impossibilitato a muoversi, di solito a causa di pezzi amici o nemici, talvolta anche per il motivo supplementare che si trova in un angolo o sul bordo del tavoliere, si dice che è un pezzo bloccato. Nella posizione sottostante, per esempio, il Basileo bianco è palesemente bloccato da due Peltasti amici e due Peltasti avversari (i quali, invece, sono semiliberi):

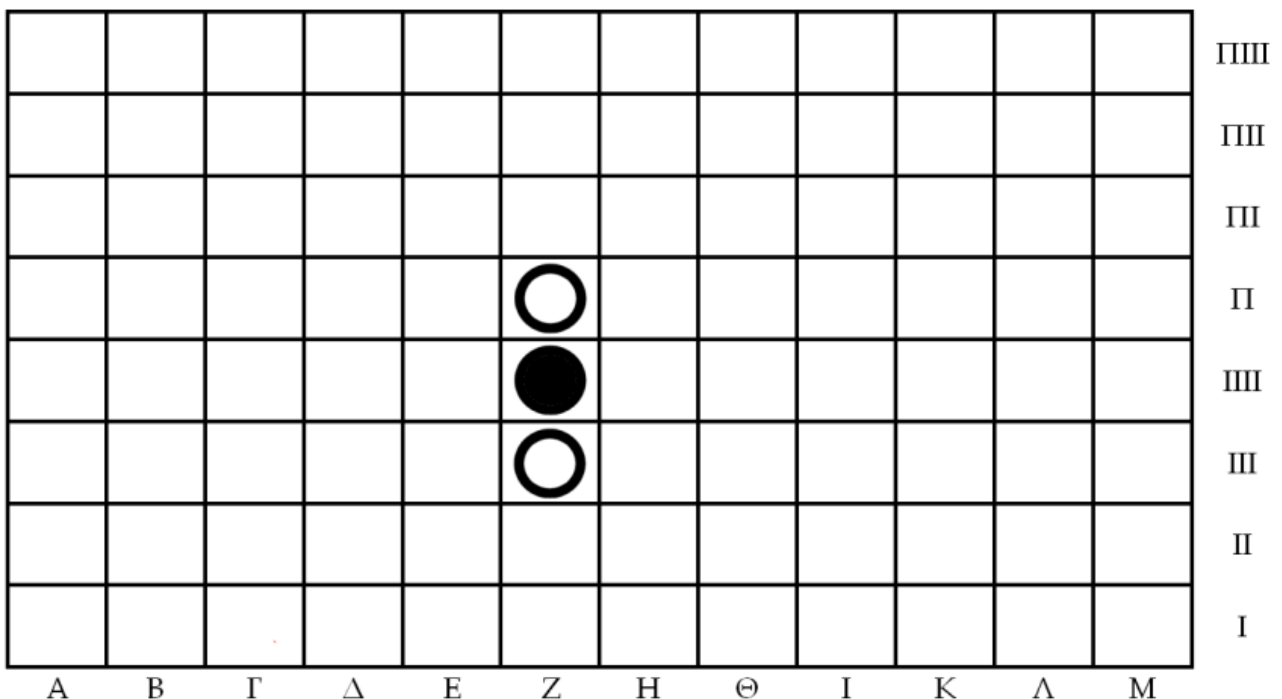


La cattura dei pezzi

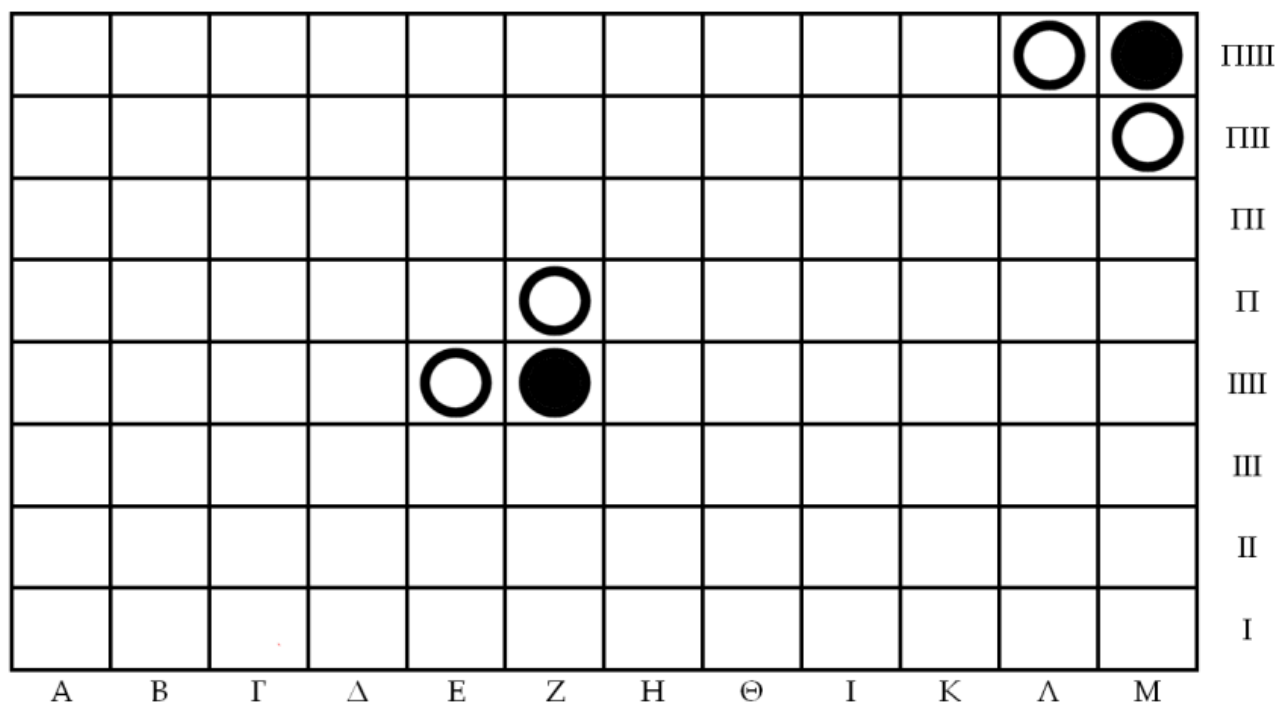
La cattura dei pezzi nemici avviene “per consegna”: per catturare un pezzo nemico è necessario affiancarlo nelle caselle adiacenti con due propri pezzi, purché siano entrambi posti o in orizzontale o in verticale (ma non in diagonale). Per esempio, nella posizione sottostante il Peltasta nero viene catturato da due Peltasti bianchi per consegna orizzontale (per sinteticità, si parla in questo caso di "cattura orizzontale"):



Ovviamente è possibile anche che la cattura avvenga per consegna verticale ("cattura verticale").

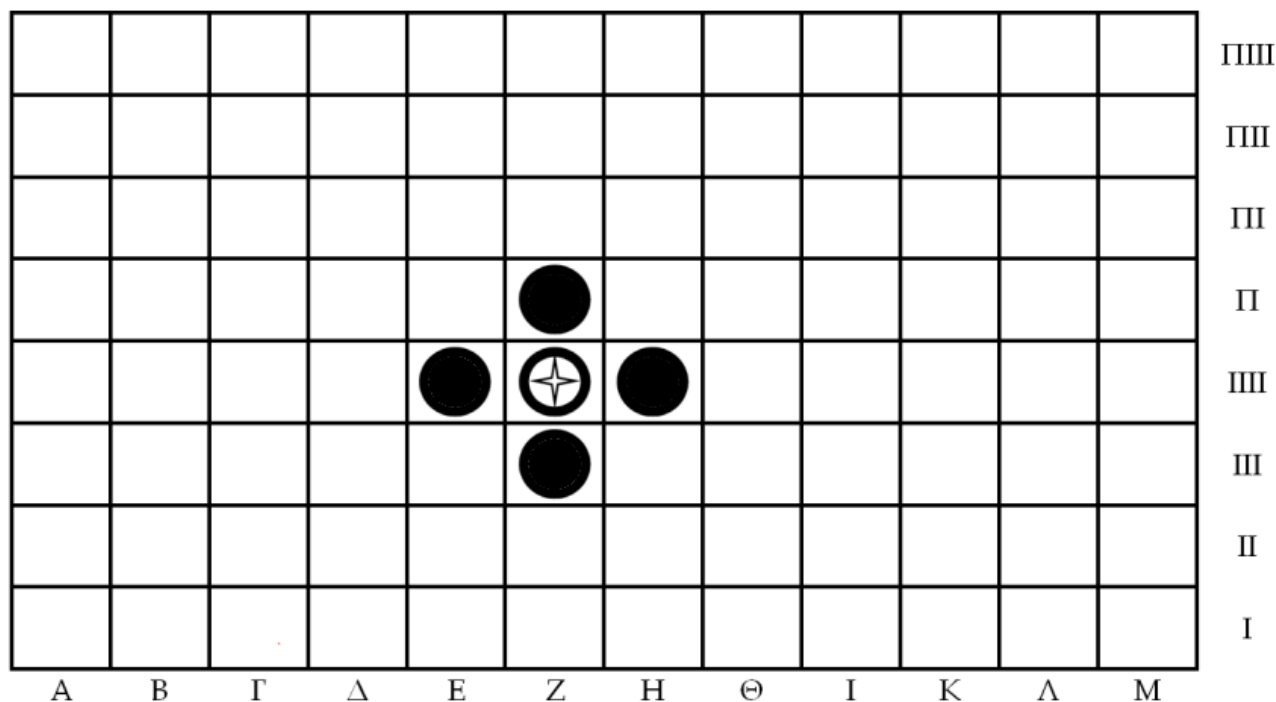


Una situazione particolare di cattura si ha negli angoli (“cattura angolare”):



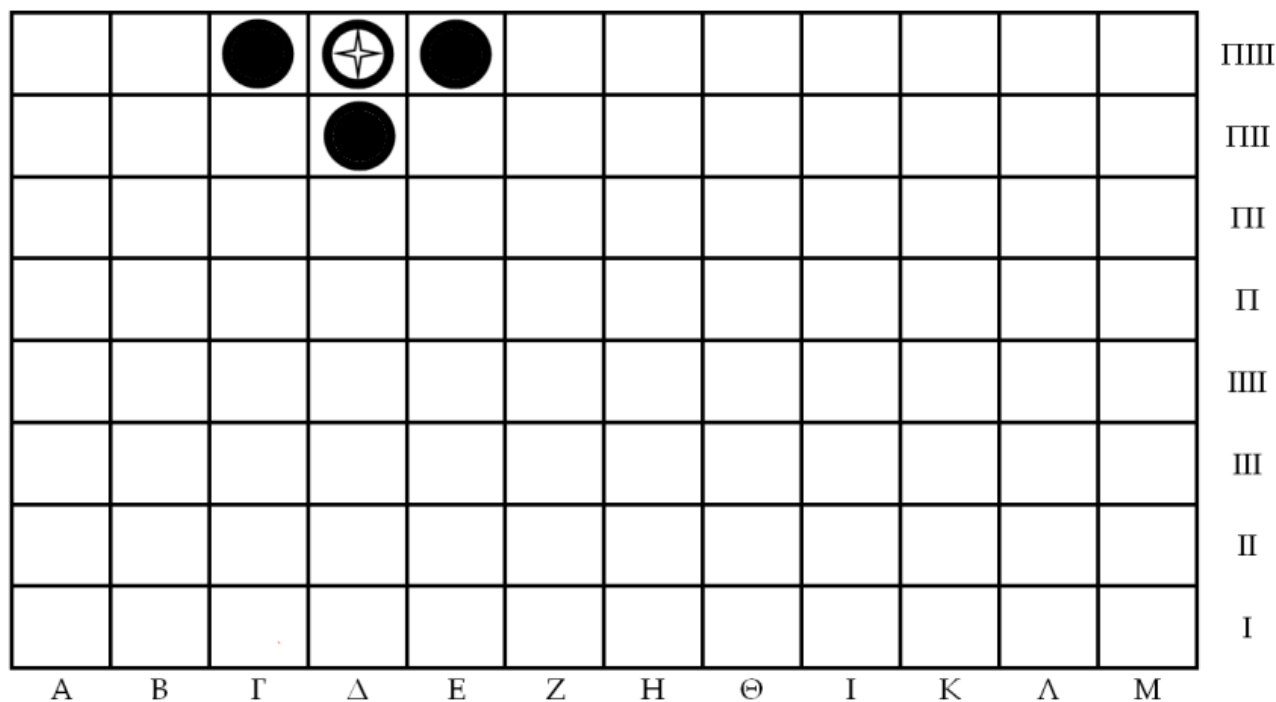
In tal caso il pezzo è catturato se viene bloccato da due pezzi avversari. Nel diagramma precedente il Peltasta nero al centro, nella *polis* Z4, non è bloccato, quindi non è catturato, invece quello nell’angolo in alto a destra, nella *polis* M8, è bloccato, dunque è catturato.

Il Basileo può però essere catturato solo “per accerchiamento”:



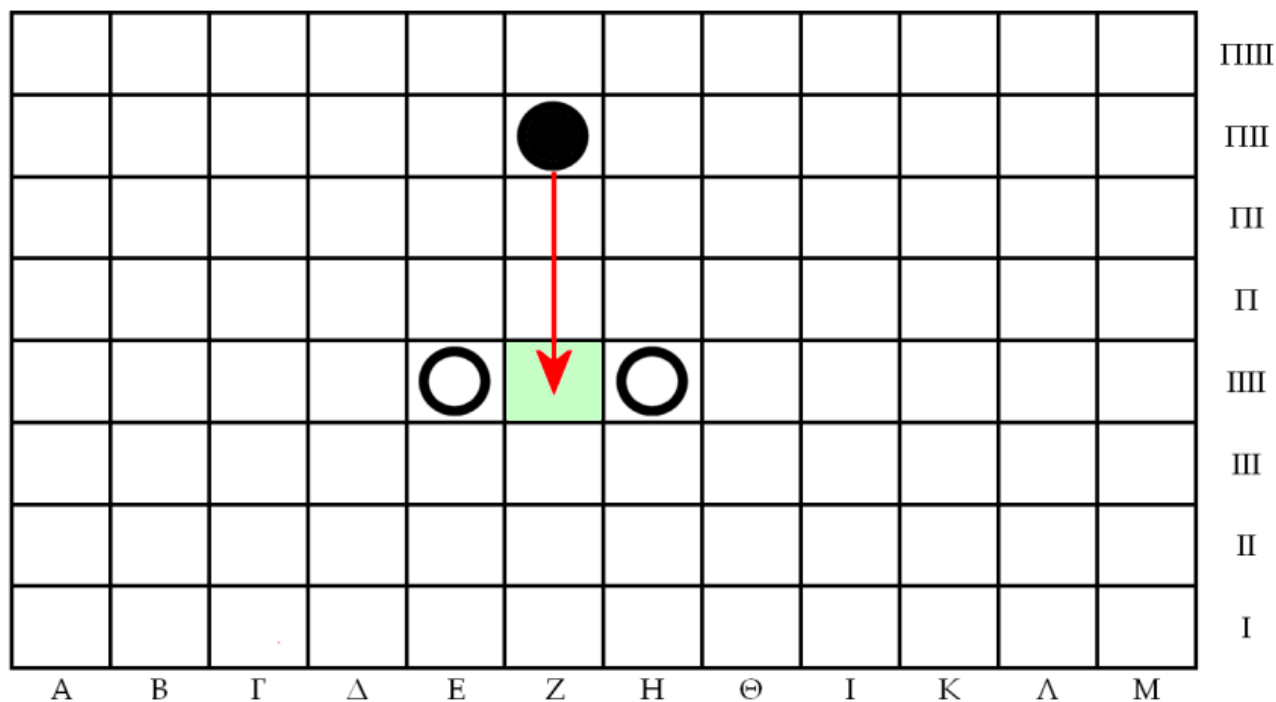
Ciò avviene quando il monarca è completamente circondato, sia in orizzontale che in verticale, da quattro pezzi nemici (nella Petteia/Kubeia da torneo c’è comunque

un'ulteriore limitazione, citata più avanti). Tuttavia ne bastano solo due se si trova in un angolo della scacchiera (cfr. cattura angolare) o soltanto tre se si trova sul bordo della stessa, come succede in questo esempio:



La “falsa cattura”

In quasi tutte le versioni del gioco vige la **regola della falsa cattura**: non c'è cattura se un pezzo s'infila in mezzo a due pezzi avversari:



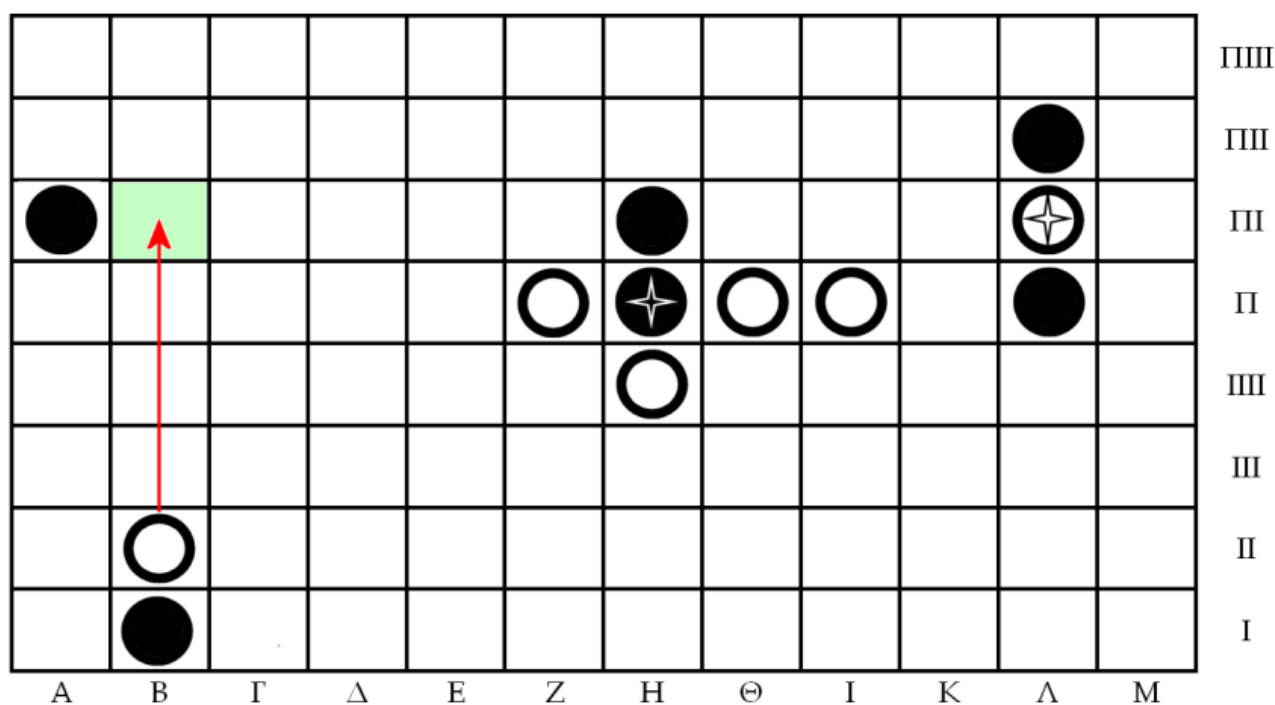
Nel diagramma precedente il Peltasta nero posto nella *polis* Z7 non viene catturato dai due Peltasti bianchi se fa la mossa Z7-Z4 indicata dalla freccia rossa.

Questa regola è fondamentale per consentire ai giocatori d'infilare i propri pezzi nelle brecce dello schieramento avversario senza che essi vengano subito catturati ed eliminati dal gioco.

Il sacrificio dei pezzi

In alcune versioni del gioco è prevista la **regola dell'obbligo di cattura**, se la posizione ne consente almeno una. In ogni caso, in presenza di più possibili catture, è il giocatore che deve decidere quale gli conviene effettuare.

Questa regola consente di sacrificare i pezzi per ottenere qualche forma di vantaggio, ampliando la strategia e la tattica del gioco. Per esempio, nel diagramma seguente il Bianco può catturare il Basileo avversario con una "combinazione" (sequenza di mosse) di sacrificio:

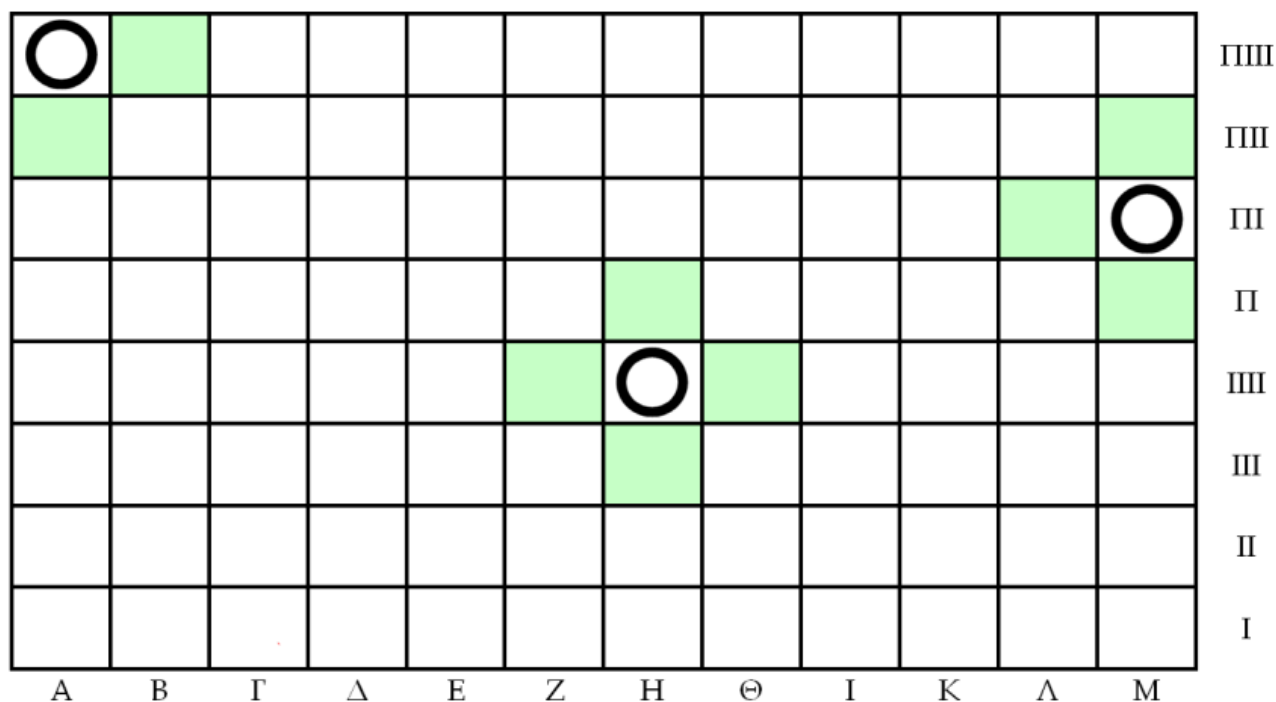


Con la mossa B2-B6 indicata dalla freccia rossa il Bianco costringe il Nero a catturare il Peltasta bianco in B6 (casella verde) facendogli muovere nella *polis* Γ6 il Peltasta nero che si trova sopra il suo Basileo. Il Peltasta bianco verrà così eliminato dal gioco ma col suo sacrificio si libera la *polis* H6, che ora potrà essere occupata dal Basileo bianco con la mossa Λ6-H6, determinando la cattura del Basileo avversario.

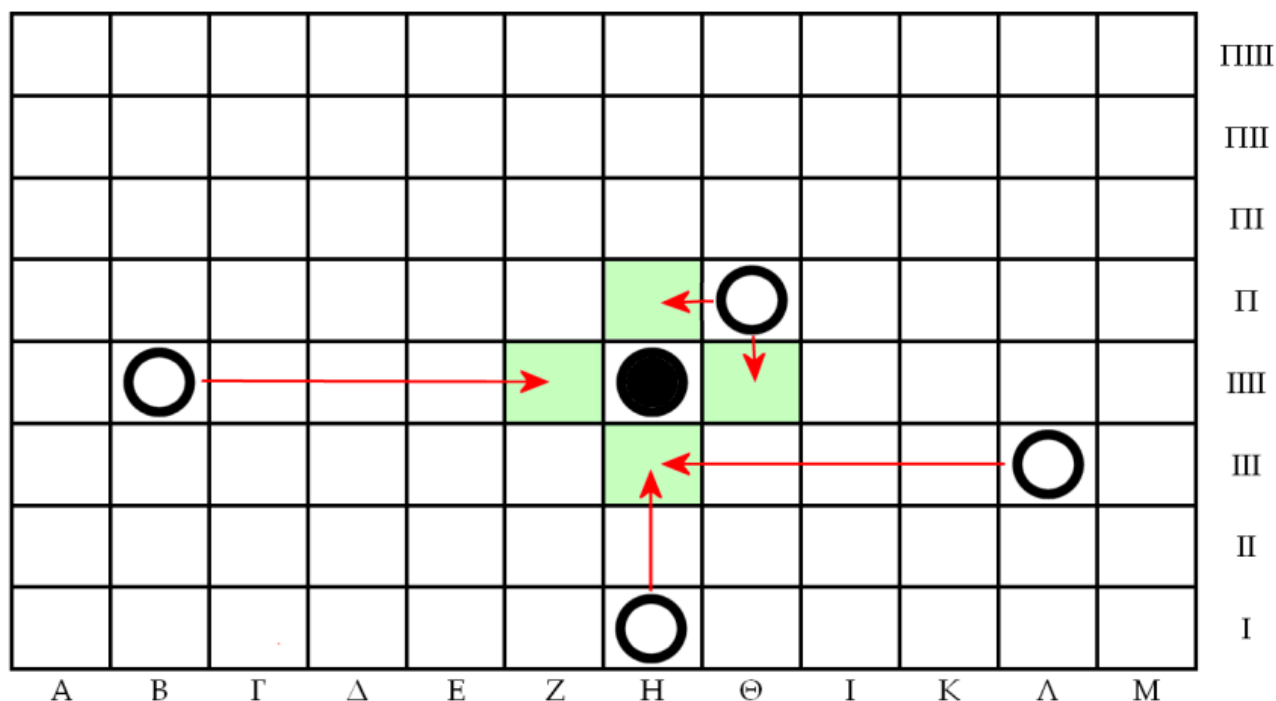
Da notare che la combinazione appena vista funziona perché la mossa del Nero è forzata. In partita però capita spesso che l'avversario abbia più di una scelta a disposizione, quindi eventuali combinazioni di sacrificio vanno calcolate attentamente se non si vuole che la perdita del pezzo sacrificato si ritorca contro.

Pezzi attivi e pezzi passivi

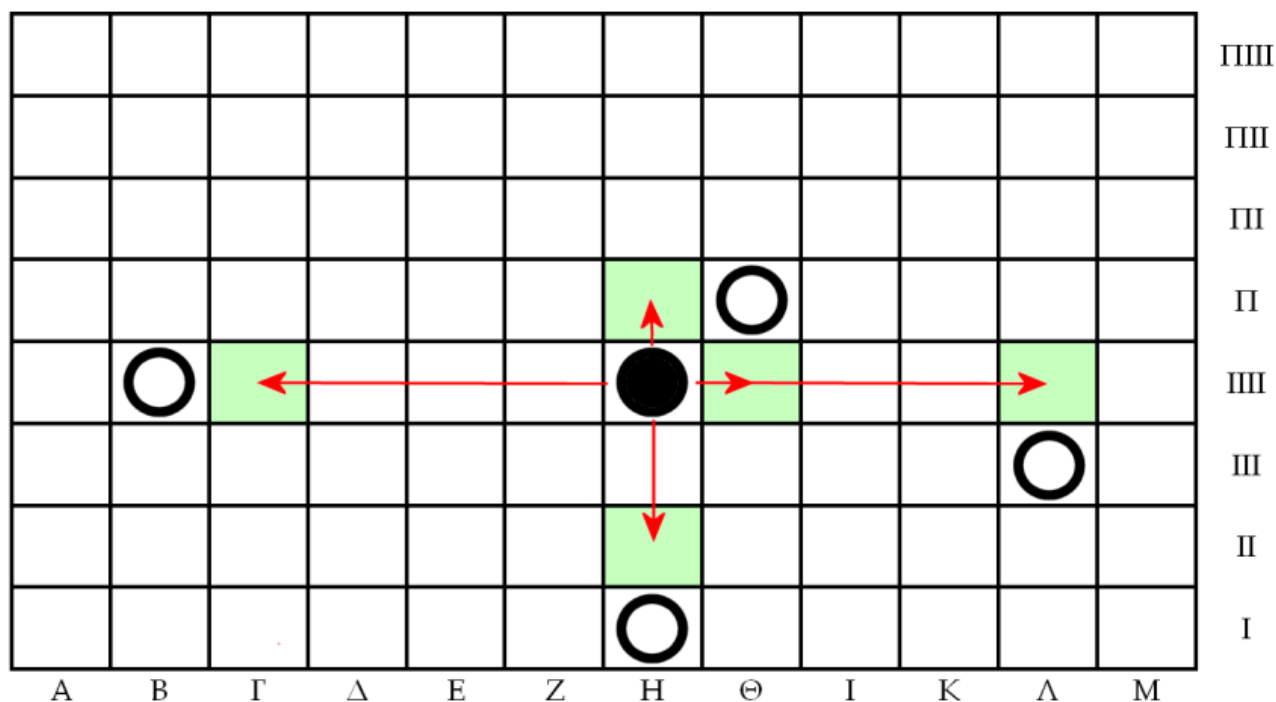
Per apprendere tutte le regole del gioco è necessario capire bene i concetti di **pezzo attivo** e **pezzo passivo**, che si allacciano all'altrettanto importante concetto di “*polis* di contatto”. Per un qualsiasi pezzo, le caselle di contatto sono quelle adiacenti poste in orizzontale o verticale, mentre quelle in diagonale non lo sono. Nel seguente esempio sono evidenziate in verde le *polis* di contatto dei pezzi presenti sul tavoliere:



Nella Petteia e nella Kubeia un pezzo è detto “attivo” se e soltanto se con una singola mossa può arrivare in una *polis* di contatto di un pezzo avversario (cfr. frecce rosse):



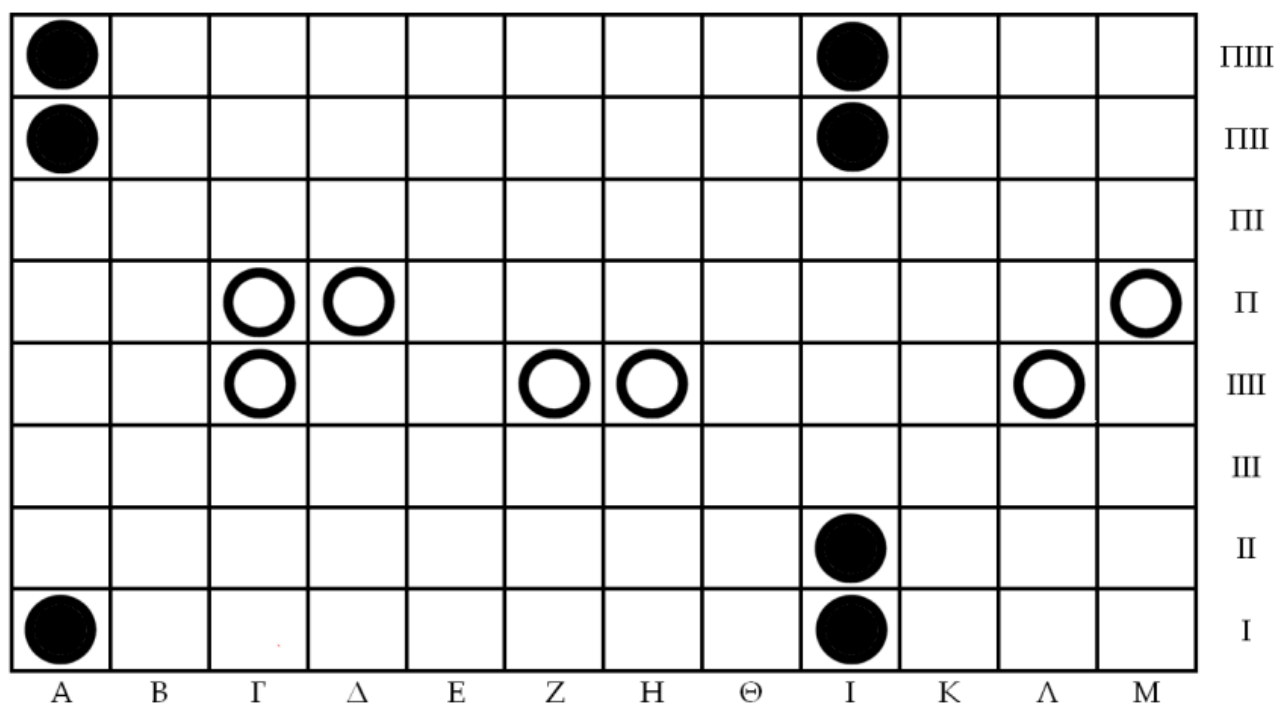
Va osservato che nella posizione appena esaminata anche il Peltasta nero, di conseguenza, è un pezzo attivo:



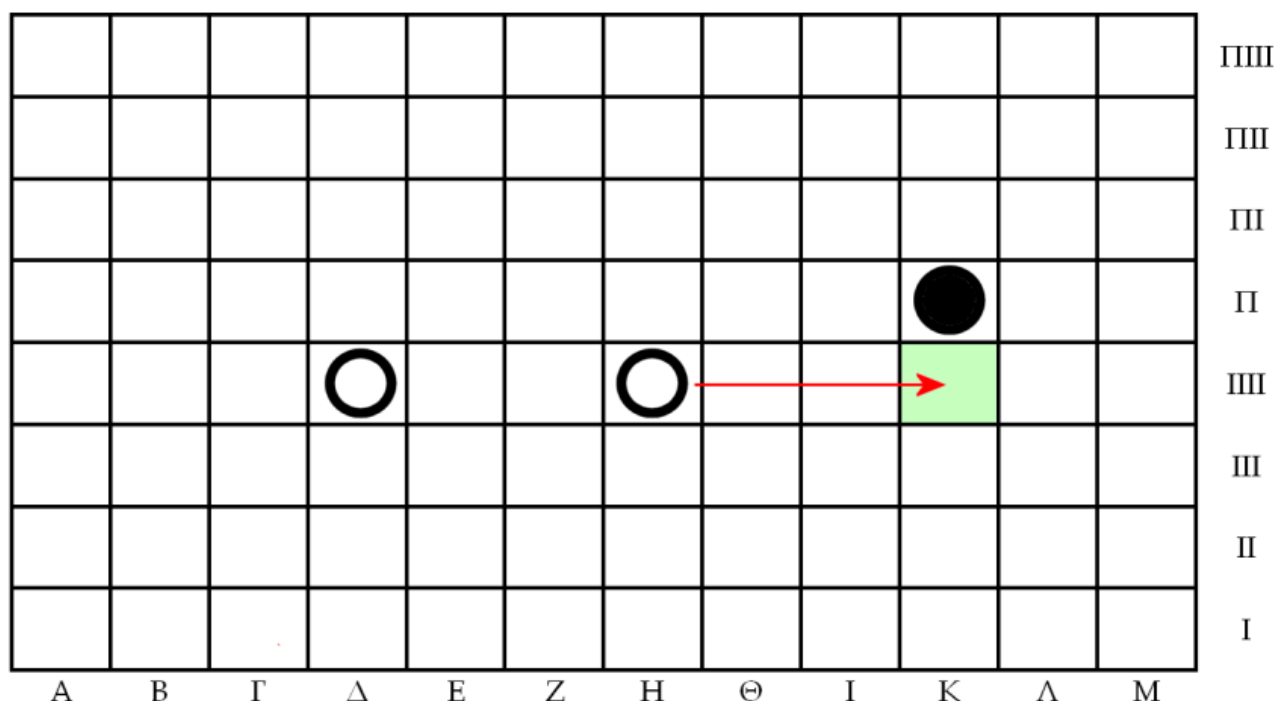
Infatti nell'interazione in campo aperto (senza altri pezzi nelle *polis* adiacenti) vale la regola:

Se un pezzo di un certo colore rende attivo uno di colore opposto allora vale anche il viceversa.

Ecco invece una posizione dove nessun pezzo è attivo, cioè sono presenti soltanto pezzi “passivi”:



Per concludere l'argomento, va sottolineato che in partita capita spesso che un pezzo risulti passivo perché la sua attività viene bloccata da pezzi amici. Ecco, ad esempio, una posizione dove il Peltasta bianco a sinistra è passivo, quello a destra è attivo:



Quello a sinistra è passivo perché non può raggiungere in una sola mossa la *polis* di contatto (evidenziata in verde) del Peltasta nero, visto che il tragitto orizzontale è ostacolato dalla presenza del Peltasta amico posto a destra.

Regola delle 6 *polis*

Alcune versioni della Petteia ammettono la **regola delle 6 *polis***, con la quale gli Opliti possono spostarsi ad ogni mossa per un massimo di 6 *polis* in orizzontale o verticale, una distanza che corrisponde al punteggio massimo ottenibile con un dado. In tal caso però possono essere catturati da due pezzi nemici solo se almeno uno di questi è un Oplita od il Basileo avversario.

Regola della cattura per classi

Alcune versioni della Petteia e della Kubeia ammettono la **regola della cattura per classi**, con la quale il Basileo può essere catturato soltanto se fra i pezzi circondanti vi sono almeno due Opliti avversari o, in alternativa, il Basileo avversario. Tuttavia, se il Basileo si trova sul bordo od in un angolo allora è sufficiente che fra i pezzi circondanti vi sia un solo Oplita avversario (ovviamente basta anche il Basileo avversario).

La regola della cattura per classi è indipendente dalla regole delle 6 *polis* ed in molte versioni del gioco entrambe sono facoltative.

Le condizioni di vittoria e pareggio

Lo scopo del gioco, naturalmente oltre a quello di divertirsi, è riuscire a sconfiggere l'avversario. Esaminiamo, dunque, le condizioni di vittoria e di pareggio che determinano l'esito della partita.

Si vince:

- per **decimazione**, se si catturano tutti i Peltasti avversari o, in alternativa, tutti gli Opliti avversari;
- per **assedio**, bloccando tutti i pezzi avversari;
- per **superiorità**, se dopo 50 mosse consecutive trascorse senza alcuna cattura, si possiedono più pezzi sul tavoliere rispetto a quelli dell'avversario;
- per **renitenza** altrui, se l'avversario, pur avendo almeno un pezzo attivo, rifiuta la battaglia muovendo per tre volte consecutive dei pezzi passivi;
- per **abbandono**, se l'avversario per un qualsiasi motivo rinuncia a continuare la partita, per esempio perché la giudica ormai persa;
- per **sbando** dell'esercito nemico, che avviene catturando il Basileo avversario;
- per **sfondamento**, se il proprio Basileo riesce ad arrivare in campo nemico sull'ultima traversa (cioè se il monarca bianco arriva sull'ottava traversa o quello nero sulla prima);
- Facoltativamente, per **ignoranza**, quando l'avversario compie una mossa illegale. Se non si adotta questa regola allora il giocatore che commette l'illegalità deve ritirare il pezzo che ha commesso la mossa illegale e rifare una mossa lecita usando, se è in grado di muoversi legalmente, il medesimo pezzo (regola del "pezzo toccato, pezzo da muovere").

Si pareggia:

- per **parità di forze**, se dopo 50 mosse consecutive senza alcuna cattura i due giocatori hanno un uguale numero di pezzi catturati (non conta la classe dei pezzi, cioè ai fini del conteggio non c'è differenza fra Peltasti, Opliti e Basileo);
- per **accordo**, se in un qualsiasi momento della partita e per qualsiasi motivo i due giocatori si accordano per la patta, ad esempio perché le forze in parità presenti sul campo non consentono, a meno di grossolani sbagli, ulteriori catture.

Regole supplementari della Petteia/Kubeia da torneo

Nel caso della Petteia e della Kubeia da torneo valgono le seguenti regole:

- Il Bianco inizia la partita con la prima mossa;
- vale la regola della falsa cattura (cioè non è ammesso il "suicidio" dei pezzi);
- vale l'obbligatorietà della cattura (che comporta la possibilità di fare sacrifici);
- vale la regola delle 6 *polis*;
- vale la regola della cattura per classi del Basileo.

La Kubeia da torneo

La **Kubeia prós skiamachían** (κυβεια πρὸς σκιαμαχίαν) è la versione da torneo della Kubeia, giocata con le regole della Petteia da torneo, ma con le regole di movimento dei pezzi tramite lancio dei dadi:

- ad ogni turno si lanciano ambedue i dadi. Se il giocatore desidera muovere un Peltasta allora può far valere per la mossa il punteggio più alto fra quelli dei due dadi, se desidera invece muovere un Oplita, che è più pesante e lento in battaglia rispetto ai Peltasti, allora deve utilizzare per la mossa il punteggio più basso.
- per il movimento del Basileo vale invece il punteggio del dado più basso o quello esatto del dado più alto. Per esempio, se un dado dà 3 punti e l'altro dà 6 punti allora il Basileo può muoversi attraversando - a scelta del giocatore - una, due, tre o sei polis, ma non quattro o cinque polis. Il movimento del Basileo con il punto più alto è detto "mossa di Hermes", dall'antico dio (Mercurio per i Romani) con le ali ai piedi e messaggero degli dei.
- la "mano di Zeus" è il punteggio identico dei due dadi, che dà diritto ad effettuare poi un'altra mossa tirando di nuovo i dadi (l'avversario salta il suo turno). Sono valide più mani di Zeus consecutive.

Trascrizione delle mosse

Per ricostruire facilmente una partita è consigliabile trascrivere tutte le mosse. Per semplicità si ricorre ai numeri arabi e non a quelli attici, pertanto le coordinate del tavoliere mutano come nel diagramma sottostante:

												8
												7
							X					6
												5
												4
												3
												2
												1
A	B	Γ	Δ	E	Z	H	Θ	I	K	Λ	M	

Nel diagramma precedente la *polis* ("casella") indicata con una X ed evidenziata in verde chiaro ha coordinate Θ6 (*theta eksi*, "theta sei").

La sintassi di trascrizione di una mossa è:

N° mossa) [dado alto][dado basso] “polis di partenza del pezzo bianco”-“polis di arrivo del pezzo bianco”[x”polis del 1° pezzo catturato”[x”polis del 2° pezzo catturato “[x”polis del 3° pezzo catturato”]]], [dado alto][dado basso] “polis di partenza del pezzo nero”-“polis di arrivo del pezzo nero”[x”polis del 1° pezzo catturato”[x”polis del 2° pezzo catturato “[x”polis del 3° pezzo catturato”]]];

Ecco, per esempio, in una partita di Petteia un'ipotetica mossa del Bianco con due pezzi catturati:

25) E3-E5xΔ5xE6

che si legge "alla 25^a mossa il Peltasta bianco che si trova nella polis E3 si sposta nella polis E5 e cattura i due Peltasti neri che si trovano nelle polis Δ5 ed E6". Se la stessa mossa fosse stata fatta dal Nero allora si sarebbe scritta con:

25) ..., E3-E5x Δ5xE6

Al termine della lista delle mosse si deve sempre indicare il risultato finale della partita, scrivendo 1-0 se ha vinto il Bianco, 0-1 se ha vinto il Nero e $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$ se c'è stata una patta, ed indicando fra parentesi tonde il motivo della fine della partita (cfr. condizioni di vittoria e di patta). I punteggi dei dadi vanno ovviamente trascritti soltanto se si sta giocando a qualche versione della Kubeia.

Vediamo, in proposito, la trascrizione di una brevissima partita esemplificativa di Kubeia:

- 1) 63 A2-A4, 32 H6-Z6;
- 2) 31 A1-A3, 42 K7-K5;
- 3) 11 B1-A1, 53 Λ7-Λ5;
- 4) 65 A1-A2, 0-1 (renitenza)

Il Bianco ha perso perché ha fatto le ultime tre mosse con pezzi passivi, quindi il Nero vince per renitenza.