



# DAMA BIANCA

*Manuale d'istruzioni*



*Si come schiera d'api che s'infiora  
l'una fiata e l'altra si ritorna  
là dove suo laboro s'insapora*

Dante, Par XXXI, 7-9

# Dama Bianca

2-6 Giocatori, 9-90 anni

Durata: circa 1h

Questo gioco è la rappresentazione visiva di un'immagine, tratta dalle illustrazioni di Gustave Doré alla Divina Commedia di Dante Alighieri, nella quale si descrivono gli angeli del paradiso come uno sciame d'api che volano nella corolla del fiore per succhiarne il miele. Così le anime sciamano nella rosa del cielo per raggiungere la luce. L'immagine non è scelta a caso, perché il gioco è dedicato a un amico che non c'è più. Riccardo Venier, ucciso a vent'anni all'Università di Bologna da un folle omicida, nel luglio del 2005. Da allora questo gioco ha attraversato le borgate della sua montagna e poi si è diffuso nel web, dove ha influenzato altri disegnatori di giochi, ma soprattutto ha aperto molte altre vie come vedremo alla fine di questo piccolo manuale. Ora andiamo a spiegare come si gioca.

## Descrizione del gioco

È un gioco di logica, strategia e organizzazione, che combina tra loro elementi del Mehen egizio, del Nard persiano, della Dama Cinese. Ogni giocatore deve comporre uno schieramento di 12 pedine sul tabellone, disponendole in modo tale che ciascuna di esse ne abbia almeno un'altra su casa confinante e che vi sia almeno una pedina di quel colore in ciascuno dei cinque anelli che compongono il terreno di gioco. Solo allora, una delle pedine che costituiscono il suo schieramento può accedere alla casa centrale, chiudendo la partita. Ogni sforzo per raccogliere le pedine è tuttavia contrastato dalla sorte, che tende piuttosto a dividerle, e dal movimento degli altri giocatori che potrebbero creare dei blocchi o talvolta offrire occasioni di progresso. Il tema conduttore è che nessuno può raggiungere la casa centrale da solo, le pedine isolate non fanno che girare intorno allo stesso anello, in senso orario oppure antiorario. Solo incontrandosi con altre pedine, sia proprie che avversarie, possono saltare da un anello all'altro.

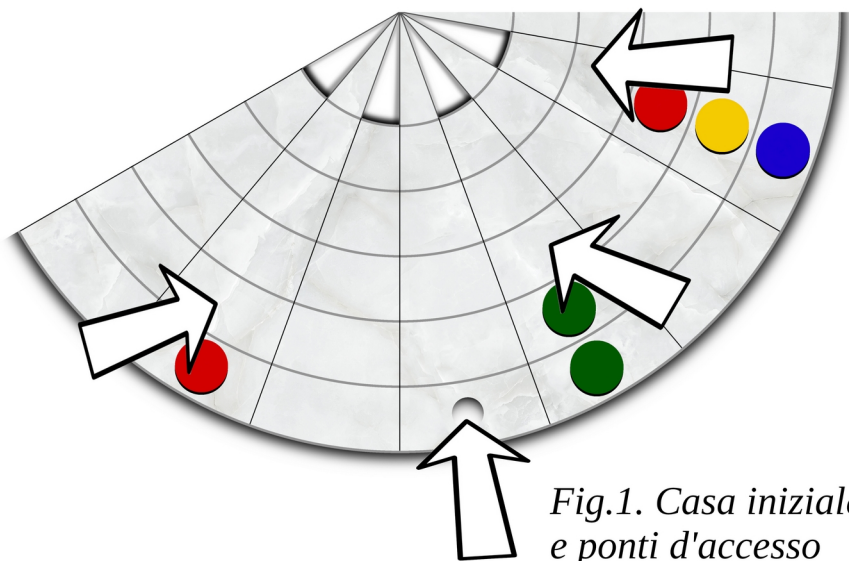
## Lancio dei dadi

Dopo aver sorteggiato, lanciando un dado per ciascuno, chi muoverà per primo, la partita ha inizio. Il giocatore di turno lancia due dadi e sceglie come impiegare i due numeri usciti. Può muovere due pedine di tante case quant'è ognuno dei numeri usciti, o muovere una sola pedina per la somma dei numeri. Ad esempio, se esce 5-4 può muovere una pedina di 5 e una di 4 case, oppure una sola pedina di 9 case. Non è possibile sostare sulla casa d'ingresso.

## Casa iniziale e ponti d'accesso

Se non vi sono altre pedine in gioco sopra l'anello più esterno, la casa d'inizio è sempre quella contrassegnata dal pallino e da lì devono entrare le pedine. Quando vi siano già una o più pedine sull'anello più esterno, queste si potranno usare come ponte per entrare direttamente al secondo anello, saltandole dall'esterno verso l'interno lungo il raggio del cerchio su cui si trovano. Se ad esempio una pedina nostra o avversaria si trova in gioco sull'anello più esterno, in corrispondenza del terzo raggio in senso antiorario rispetto alla casa d'inizio, potremo mettere in gioco una pedina saltando quella e andando così a disporci direttamente alla terza casa del secondo anello, come in Fig.1. Qualora due, tre o quattro pedine si trovino incolonnate sopra uno stesso raggio su casa confinante, con un piede nell'anello più esterno, allora si potrà sfruttare l'intero ponte mettendo in gioco una pedina direttamente al primo anello libero su quel raggio. Se ad esempio sul terzo raggio in senso antiorario a partire dalla casa d'ingresso, si dovessero trovare una pedina nostra o avversaria sul primo e sul secondo raggio, potremo metterne in gioco una sul terzo anello in corrispondenza di quello stesso raggio, come descritto in figura. Non è possibile usare un ponte per accedere al tabellone quando la casa nell'anello più esterno di quel raggio sia libera, si dovrà entrare da un altro ponte o in mancanza di ponti liberi, dalla casa iniziale. Non si può inoltre accedere alla casa centrale del tabellone, per chiudere la partita, usando un ponte di cinque pedine.

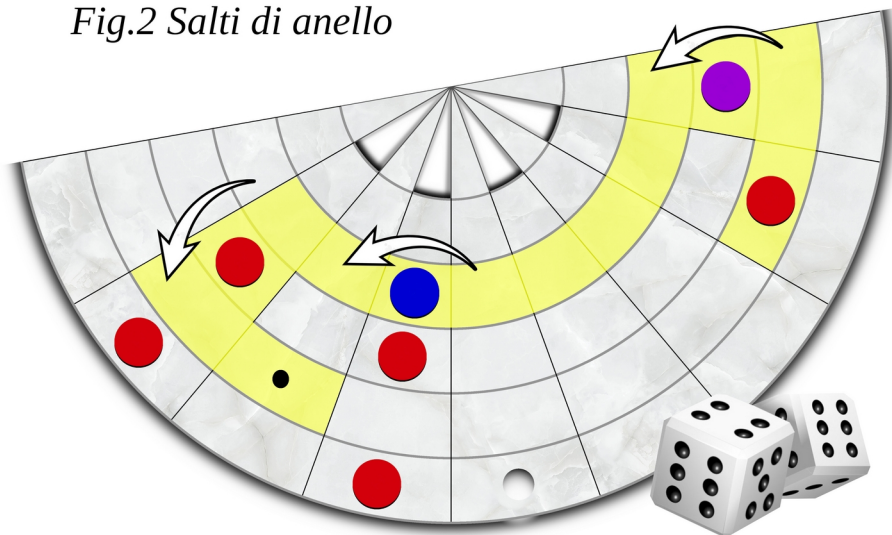




## Movimento delle pedine

Una volta messe in gioco, le pedine si possono muovere solo in senso orario o antiorario sopra uno stesso anello, non sono libere di attraversare in modo autonomo gli anelli verso l'interno o verso l'esterno del tabellone. La scelta del senso di marcia può essere diversa da un turno all'altro; quando una pedina ne incontra un'altra sul proprio cammino, sia del suo stesso colore che di un colore diverso, è obbligata a saltarla senza catturarla né eliminarla, proseguendo dalla prima casa libera sul lato opposto della pedina saltata; si possono saltare anche due o più pedine allineate sopra uno stesso anello nel senso di marcia della pedina in movimento, proseguendo il cammino a partire dalla prima casa libera sul lato opposto della schiera saltata. Il salto conta sempre come un solo passo, indipendentemente dalla quantità di case saltate.

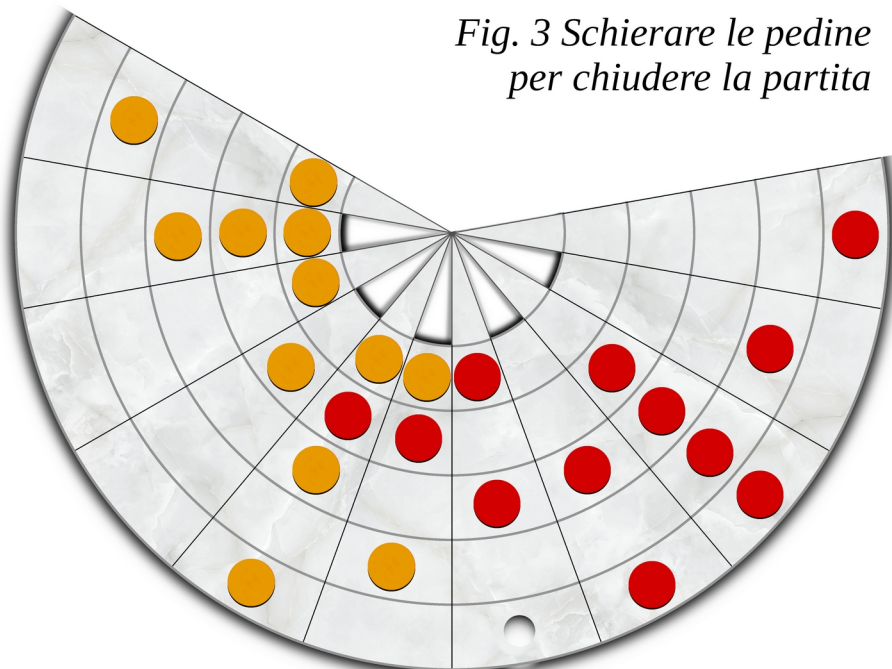
*Fig.2 Salti di anello*



## Schieramento di pedine

Obiettivo del gioco è schierare le proprie pedine in modo tale che ognuna ne abbia almeno un'altra su casa confinante, anche in diagonale, mantenendo almeno un presidio su ciascuno dei 5 anelli. Dopo aver schierato in modo corretto le 12 pedine, si deve raggiungere con un salto di anello il rosone centrale per chiudere la mano. Il salto dev'essere preciso ed è obbligatorio usare per intero entrambe i numeri usciti lanciando i dadi. Quando i numeri usciti non consentano di raggiungere la rotonda senza scomporre lo schieramento delle pedine, si deve comunque muovere anche se questo disperde la posizione conseguita fino a quel momento. Vince chi per primo riesce a chiudere la mano, aggiudicandosi il punto. Si può giocare la mano secca, oppure 3-5 mani. In caso di 4-6 giocatori è preferibile il gioco a punti: ogni pedina vale 1 punto per ogni anello che è riuscita ad avanzare in direzione del centro, lo schieramento corretto vale 5 punti, la chiusura della mano vale 7 punti, le pedine rimaste fuori dal tabellone si pagano 3 punti ciascuna. Vince chi fa più punti su 1-3 mani di gioco.

*Fig. 3 Schierare le pedine per chiudere la partita*



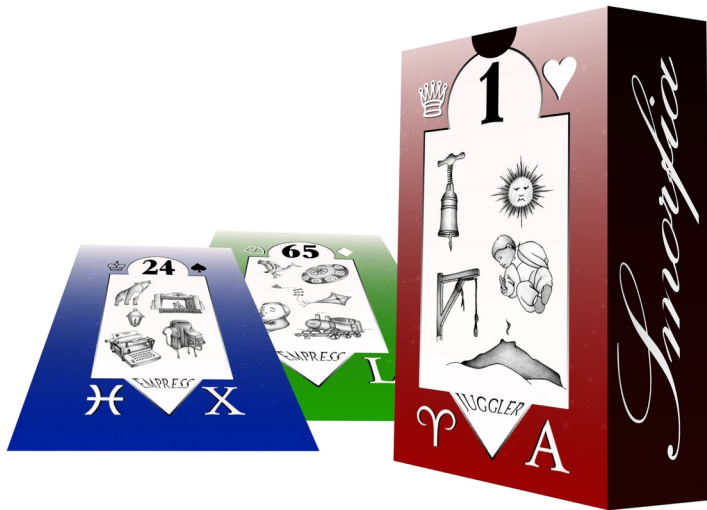
## Gioco a punti

Nel gioco a punti si deve chiudere la partita al momento opportuno. Qui sopra ad esempio il Rosso potrebbe chiudere con diverse combinazioni di numeri, ma il suo schieramento, avendo molte pedine rimaste indietro negli anelli più esterni, non gli consentirebbe di vincere la mano con i 7 punti della chiusura, in questo caso piuttosto che chiudere farà meglio a usare i numeri usciti per spostare il suo schieramento verso interno, sperando che l'avversario non ottenga un lancio vantaggioso che gli consenta di chiudere al turno successivo. Se però il punteggio complessivo delle mani precedenti fosse tale da fargli vincere la partita, allora potrà guadagnare la rotonda centrale col primo lancio utile.

# Espansioni

Essendo il tabellone della Dama Bianca costituito da 90 case articolate su 5 anelli concentrici e 18 settori radiali, in modo tale che iniziando la numerazione dalla casa contrassegnata con un foro circolare, proseguendo verso il centro del tabellone e riprendendo poi dal raggio successivo in senso antiorario, tutti i multipli di 5 vengano a trovarsi in ordine crescente sull'anello più interno, prendendo quello a riferimento si può individuare a colpo d'occhio qualsiasi casa numerata in meno di un secondo. L'abbinamento di questa plancia a una borsa di numeri per la Tombola, o a un mazzo di carte della Smorfia, ugualmente numerate da 1 a 90, consente di estrarre matrici numeriche in grado di modificare struttura e contenuto del tabellone, generandovi sopra delle situazioni casuali. Se in un ambiente così articolato noi importiamo elementi esterni, siamo dunque in grado di sperimentarvi sopra diverse meccaniche, intervenendovi come chi vuole imparare a *darsi delle regole* senza aspettare che gli o le vengano offerte da qualcun altro come sistemi impositivi e condizionanti. A quel punto, sul tabellone avviene una deflagrazione che ha un significato non più solo ludico, ma filosofico e politico: la cabala dei sogni riportata nel catalogo della Smorfia, o qualsiasi altra tavola periodica dei simboli ad esse combinata, permette di modificare il contenuto simbolico di qualsiasi gioco intervenendo nella sua storia e modificandone il significato. Impiegata in questo modo, la Dama Bianca diventa un multigioco in costante espansione, una piattaforma universale del gioco da tavolo, una sorta di *gioco dei giochi*. Da un lato l'astrazione della forma geometrica, ispirata alle ruote della memoria di Giordano Bruno, dall'altro la profondità del sistema di riferimento che proviene dalla radice più istintiva e inconsapevole dell'immaginazione e non da una manipolazione dei simboli imposta da una casa di produzione, consente al giocatore di fare 'tabula rasa' navigando nel labirinto di una semantica radicata e storicizzata in secoli di elaborazione collettiva. Giocata a questo livello, la Dama Bianca insegna l'arte della memoria e porta la fantasia al potere.





## Carte della Smorfia

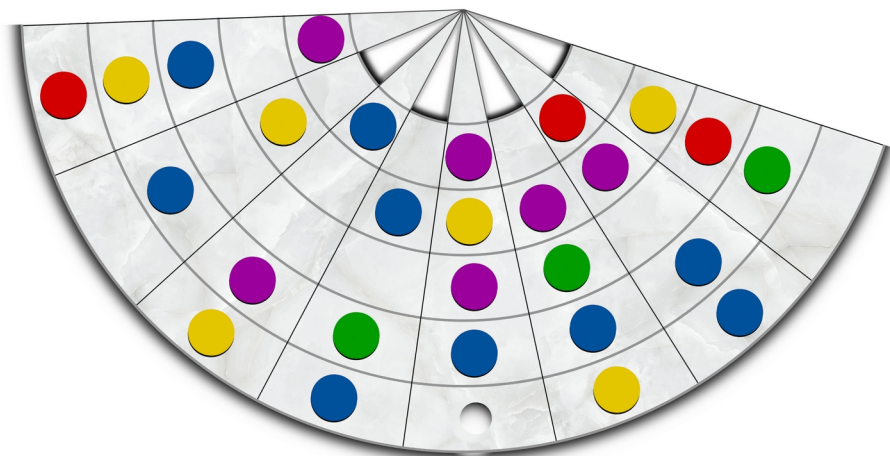
Se con una borsa di numeri della Tombola possiamo intervenire sul tabellone della Dama Bianca generando situazioni o eventi casuali, con il catalogo dei simboli ricorrenti nei sogni noi possiamo anche dare un contenuto a queste modifiche, associarle cioè a qualcosa di meno astratto. Se poi alla cabala della Smorfia noi associamo le ruote della memoria, ovvero tutti quei sistemi di catalogazione periodica delle idee semplici, come insegna Giordano Bruno nel *De umbris idearum*, il tabellone del nostro gioco prende forma dando vita a personaggi, ambientazioni, storie, ispirate a un immaginario che si nutre delle tradizioni sapienziali. Il mazzo disegnato come espansione naturale della Dama Bianca include alcune tra le ruote più diffuse nell'arte combinatoria degli ultimi 8 secoli: in alto a sinistra i pezzi degli scacchi, a destra i semi delle carte francesi, in basso abbiamo i segni zodiacali, i simboli dei pianeti, le lettere dell'alfabeto, gli arcani maggiori dei tarocchi. L'importante è non confondere la realtà con l'immaginazione: queste carte non sono pensate per la mantica, non predicano il futuro.

# Espansioni più popolari

## Regolamento su *federicoberti.it*

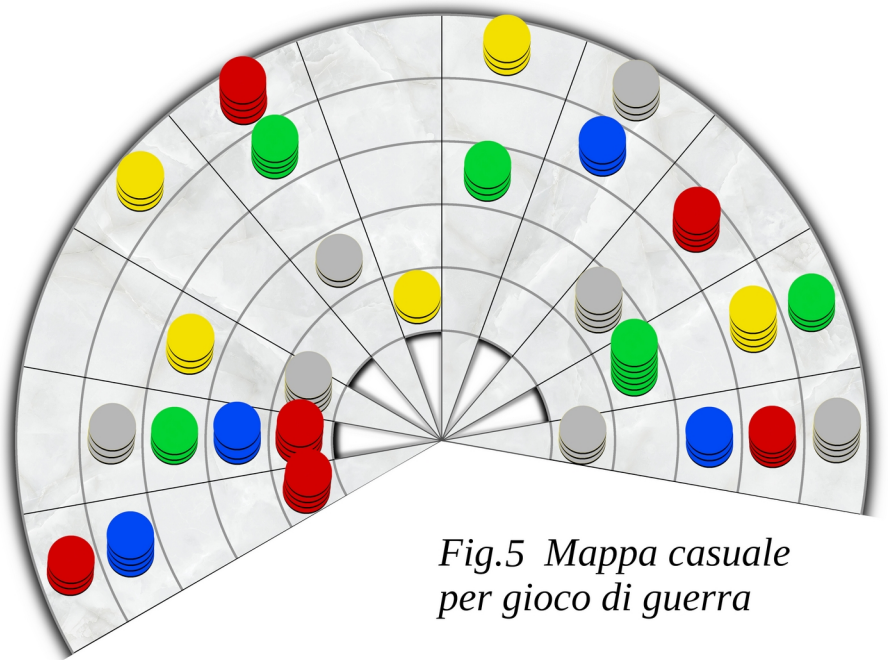
Nell'indice che segue, le espansioni per Dama Bianca che hanno destato maggior interesse negli ultimi cinque anni. L'ordine in cui le trascriviamo è in base alle visualizzazioni, al tempo di permanenza e alle interazioni che il gioco ha suscitato sia nei gruppi di discussione che nella vita reale. DBE sta per 'Dama Bianca Espansione', là dove possibile abbiamo indicato il gioco madre da cui siamo partiti. Per leggere il regolamento, digita il codice corrispondente nel modulo di ricerca sulla pagina iniziale del sito federicoberti.it

- DBE01 Dixit
- DBE02 Gdr
- DBE03 Risiko
- DBE04 Gioco dell'Oca
- DBE05 Labirinto
- DBE06 Pyndarus
- DBE07 Propaganda
- DBE08 Mappe e scenari
- DBE09 Scacchi circolari
- DBE10 Master Mind
- DBE11 Bosco urbano
- DBE12 Shangai
- DBE13 Psycho
- DBE14 Memory
- DBE15 Tombola figurata
- DBE16 Whitechapel
- DBE17 Frogger
- DBE18 Snake
- DBE19 Taboo



*Fig.4 Percorso casuale  
per gioco dell'oca*

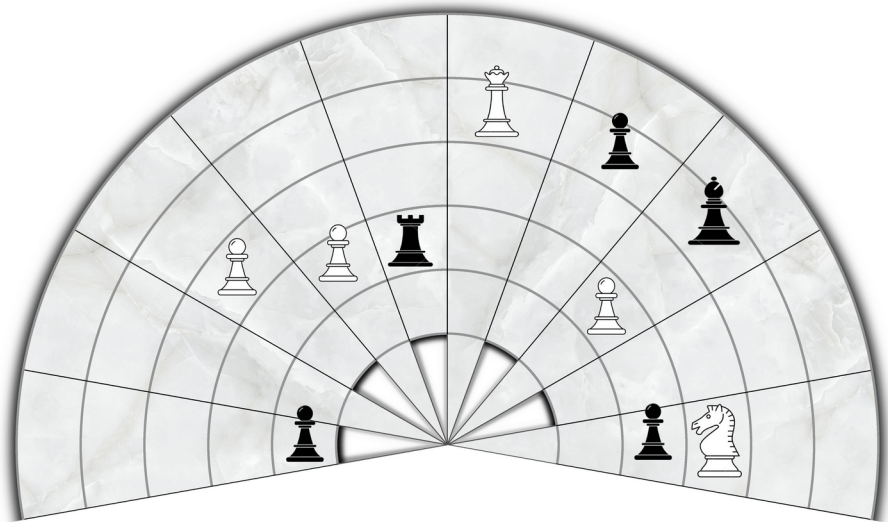
Un percorso casuale per gioco dell'oca, Codice DBE04, ottenuto pescando a caso 12 numeri della Tombola per ciascun colore e disponendo le pedine sopra le case corrispondenti nel tabellone. La numerazione è comune alle altre espansioni, parte dalla casa contrassegnata dal foro rotondo, procede verso l'interno e riprende dal raggio successivo in senso antiorario, sempre dall'esterno verso l'interno; in tal modo i multipli di 5 si trovano affiancati sull'anello interno, a partire da quelli si può individuare velocemente qualsiasi numero sul tabellone. Ogni giocatore sistema le pedine del colore assegnatogli per la fase del posizionamento, prima d'iniziare si concordano gli accidenti relativi a ciascun colore: turno supplementare, sosta obbligatoria, passi in avanti o all'indietro, riprendere da un anello precedente o saltare al successivo e così via. Importando segnalini, miniature o meeples, si può giocare una partita al gioco dell'oca su percorso casuale.



*Fig.5 Mappa casuale  
per gioco di guerra*

Un esempio di mappa casuale per gioco di guerra, generata pescando numeri della Tombola o distribuendo ai giocatori le carte della Smorfia. Le estremità del tabellone si toccano tra loro, dunque le case opposte sull'anello più esterno e su quello più interno, sono confinanti. Possiamo applicare a questa situazione le regole di combattiment del Risiko, codice DBE03, o altro gioco di carte e dadi a nostra scelta. Le mappe non bilanciate richiedono un lavoro sulla diplomazia: non è raro che possano crearsi delle isole protette conquistando le quali si ottenga un vantaggio permanente, senza un sistema di alleanze aggiornato alle forze reali in campo non è possibile mantenere una situazione equilibrata.





*Fig.6 Scacchi circolari  
posizione casuale*

Si possono importare sul tabellone della Dama Bianca miniature da qualsiasi altro gioco mantenendone inalterate le proprietà e disponendole secondo le regole del mondo da cui provengono, o selezionarle in modo casuale e metterle in campo secondo la pesca dei numeri. E' possibile importare anche gli obiettivi da assegnare alle miniature, non necessariamente gli stessi del gioco da cui provengono, combinando tra loro elementi di giochi diversi: portarsi in una data casa, competere o combattere con altre miniature, sopravvivere a eventi critici, esplorare mappe casuali, ricercare oggetti nascosti, collezionare punti, acquistare o conquistare case, modificare il terreno di gioco, assegnare obiettivi ad altri giocatori e così via. A questo livello, la Dama Bianca evolve in gioco di ruolo, codice DBE02.

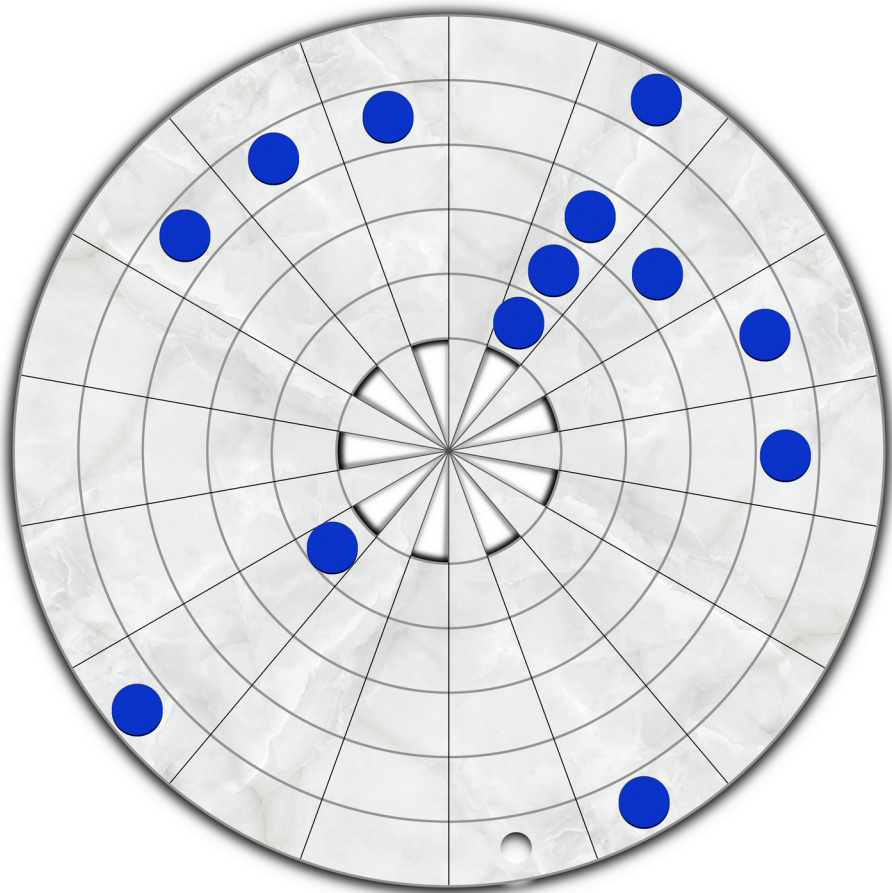
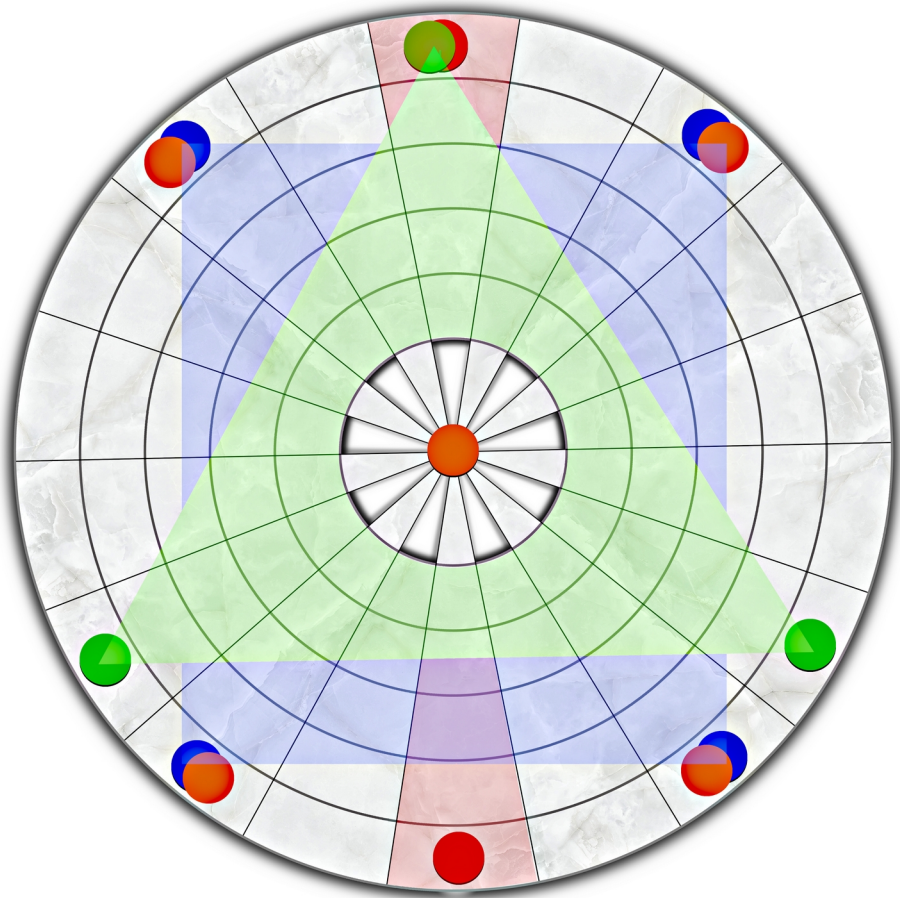


Fig.7 Illusioni ottiche

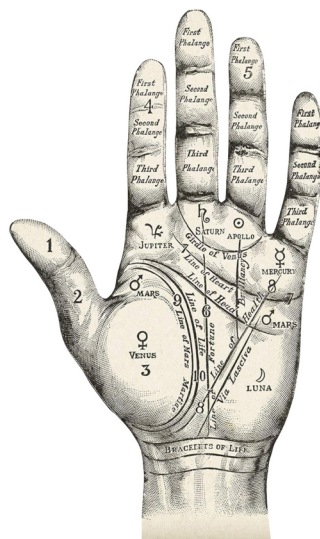
Strumento di figurazione alternativo alle carte sono le illusioni ottiche, codice DBE20, ottenute unendo con un tratto immaginario una serie di pedine dello stesso colore. In questa posizione ad esempio, un osservatore attento potrebbe 'leggere' la figura di un angelo, oppure un'ancora, un lampadario, un ombrello, un cannone, un sonnambulo, un morto che cammina, una scure, lo stelo d'un fiore e chissà cos'altro.



# L'Arte della Memoria

*Ricordare meno, ricordare meglio*

I giochi astratti nascono come giochi di memoria, nel passato si pensava che nel gioco vi fossero implicite delle allegorie sapienziali, il tabellone della Dama Bianca si inserisce in questa tradizione, riprendendo le ruote di Raimondo Lullo e Giordano Bruno. Le pedine colorate non servono solo allo svago ricreativo ma per chi abbia voglia di leggerle a un livello simbolico, hanno qualcosa da insegnare. Consentono di riassumere concetti vasti in poche idee chiave, tali da potersi contare sul palmo di una mano, in modo che da un pilastro di elementi semplici sia possibile elaborare strutture più complesse, memorizzando testi, immagini, ragionamenti.



L'arte della memoria insegnata attraverso il gioco può aiutare bambini e giovani a studiare con profitto, a chiedersi il perché delle cose per comprenderle più a fondo, migliorare le capacità espositive. Chi la pratica non va solo meglio a scuola, ma è anche più reattivo ai problemi della vita reale. Combinando le carte al tabellone e alle pedine colorate, la Dama Bianca può non essere più solo un gioco divertente, o una piattaforma dove sperimentare e inventare giochi da tavolo e di carte, ma diventa un generatore casuale di mondi possibili, una pagina bianca su cui rappresentare qualsiasi cosa. E' dunque uno strumento di organizzazione dell'immaginazione e della fantasia, utile all'addestramento di scrittori, illustratori, musicisti: dall'arte della memoria si può passare all'arte combinatoria potenziando l'immaginazione e la creatività. A questo livello, il gioco da tavolo ha un suo impiego nella riabilitazione della memoria a seguito di traumi o incidenti, aiuta a contenere e prevenire la demenza senile ed è utile nel training quotidiano con persone anziane o portatrici di disabilità.





Progetto Memoria  
Associazione culturale  
'E bene venga Maggio'

Piccola Scuola di Musica e Danza  
della Valle del Savena  
'Riccardo Venier'

Corso di memoria  
Docente: Federico Berti

[www.ebenevengamaggio.it](http://www.ebenevengamaggio.it)

Giochi per Dama Bianca:  
[www.federicoberti.it](http://www.federicoberti.it)

*Cerca nel sito: 'DBE'*