



Il Palio di Siena



Introduzione

Il gioco del Palio di Siena è stato studiato per giocatori di due fasce di età: fino a 11 anni, e da 12 anni in poi; questo permette di unire giocatori di età diverse adattando la sua forma più semplice alle capacità di gioco dei più giovani.

Contenuto della confezione

- 1 Un piano di gioco riprodotto la piazza del Campo di Siena.
- 2 Diciassette pedine riprodotte le contrade che possono prendere parte al gioco.
- 3 Un dado numerato da 1 a 6.
- 4 Un manuale contenente le regole del gioco base e del gioco avanzato.
- 5 Venti pedine riprodotte la 'bustarella' che i fantini offrono prima della partenza ad altre contrade.
- 6 Una pedina con il nome di ogni contrada per i sorteggi.
- 7 Un block notes per il mossiere (il giudice arbitro).
- 8 Otto segnali di 'cavallo scosso' da porre sulle pedine.

Regole del gioco base

IL SORTEGGIO DELLE CONTRADE.

Regola 1. Il gioco riproducendo la vera manifestazione tradizionale senese, inizia con il sorteggio delle 10 contrade che dovranno prendere parte alla corsa.

Regola 2. Si assegnano una o più contrade ai giocatori che dovranno prendere parte al gioco.

TERMINE DEL GIOCO.

Regola 3. La corsa termina dopo che un

cavallo con i colori della sua contrada (il fantino che lo sta montando o il pennacchio in testa), riesce a superare la mossa al termine del terzo giro. **CENNI STORICI.** La corsa si conclude quando una contrada finisce il terzo giro della piazza, spesso i propri contradaiooli sono già scesi sul percorso di gara per abbracciare i propri beniamini alcuni secondi prima che ciò avvenga.

L' ORDINE DI PARTENZA.

Regola 4. Si assegna l'ordine di ingresso fra i canapi (la partenza), usando le stesse pedine valide per il sorteggio.

4a. L'ultimo cavallo sorteggiato si metterà all'esterno dei canapi di partenza; dato lo scatto e il vantaggio di partire prima degli altri, aggiungerà un +2 al primo tiro di dado effettuato.

CENNI STORICI. Nella realtà questo cavallo è spesso avvantaggiato alla mossa perché con il suo ingresso fra i canapi, il mossiere determina di abbassare il canapo, non prima. E' il fantino che lo monta quindi a scegliere il momento migliore per entrare e scattare. Gli altri fantini cercano di farsi spazio intorno a loro, tenendo d'occhio il cavallo fuori dai canapi per cogliere anche loro il momento migliore. Da qui si intuisce la tensione che si sviluppa in questi momenti. Il cavallo ultimo sorteggiato è chiamato 'di rincorsa'.

I MOVIMENTI.

Regola 5. Ogni cavallo avanzerà con il punteggio di un tiro di dado.

Regola 6. All'inizio delle curve di S. Martino e del Casato, se tirando il dado si ottiene un 6, il fantino cadrà lasciando proseguire il cavallo definito 'scosso', se il

quoziente di gara della sua contrada è fra i migliori due di quel Palio, il fantino non cadrà.

6 a. Se al secondo o terzo giro la stessa contrada, entrando nelle stesse curve, ripeterà lo stesso punteggio con il dado, (6), il cavallo cadrà senza rialzarsi terminando la corsa.

Una contrada con quoziente di gara fino a 8, non migliora i suoi tiri-movimento; da 11 a 15, si aggiungerà un +1 ogni 5 tiri di dado partendo dal primo. Realizzando un quoziente di gara superiore a 15, si aggiungerà un +2 ogni 7 tiri.

CENNI STORICI. Nel passato è accaduto più volte che cavalli scossi, eccitati dal boato della folla e dagli altri cavalli in gara, siano riusciti a vincere risultando anche più leggeri degli altri.

Regole del gioco avanzato

ASSEGNAZIONE DEL POTERE ECONOMICO DI OGNI CONTRADA.

Regola 7. Ad ogni contrada partecipante, all' inizio del gioco viene assegnata una somma di denaro per sorteggio, utilizzando le pedine con i nomi delle contrade.

Questo denaro permetterà a seconda della somma a disposizione, di assoldare il miglior fantino della 'piazza', e di trattare con altri fantini per facilitare la propria corsa o per ostacolare quella di contrade nemiche. **CENNI STORICI.** Le contrade spesso dispongono di somme di denaro offerte dai propri soci (contradaioi) per vincere il Palio che in alcune occasioni sono somme di rilevante entità per il numero di soci che vi contribuiscono.

I FANTINI DEL PALIO.

Regola 8. Si decidono dieci nomi di fantini per assegnare ad ognuno il livello di capacità. Quoziente del fantino, tiro del dado: 1, inesperto -1; con 2-3, buono +1; con 4-5, bravo +2; con 6, esperto +3. **CENNI STORICI** Difficilmente nel passato dei fantini inesperti hanno vinto un Palio

senza

l' aiuto di circostanze fortunate, quali montare un' ottimo cavallo, realizzare una buona partenza e contare sulla caduta imprevista di fantini o cavalli migliori di loro.

8a. Ogni contrada comunicherà per iscritto al giudice arbitro, le proprie offerte per l' ingaggio di una selezione di 5 fantini in ordine di preferenza al fine di non rimanere senza nel caso che i primi ricevano offerte superiori alla propria.

Il giudice assegnerà i fantini alle contrade risolvendo con il sorteggio i casi ex-æquo, ufficializzando l' ingaggio ricevuto.

CENNI STORICI Alcuni dei fantini più bravi, spesso corrono con la stessa contrada anche per più anni, se questa dispone di buone possibilità di vincere il Palio e di ingaggiarli profumatamente. Ma ci sono stati episodi che hanno ribaltato queste tradizioni destando scalpore fra i contradaioi.

Adesso viene realizzato il quoziente di gara dei cavalli, sommando le peculiarità che possono avere, con quello dei fantini, con i quali sono accoppiati.

8 b. Si tira il dado per ognuna di queste caratteristiche:

la velocità; il nervosismo (valori negativi); la resistenza fino al termine; l' esperienza; la capacità di vincere senza il fantino.

Tiri di dado: 1, niente 0; con 2, minimo +1; con 3- 4, medio +2; con 5, buono +3; con 6, alto +4.

CORRUZIONE AL CANAPO.

Regola 9. Dopo che è stato sorteggiato l' ingresso fra i canapi, i fantini possono cercare un dialogo per 'accomodare la corsa' con altri fantini.

Le contrattazioni avvengono privatamente, offrendo su un pezzetto di carta alla contrada contattata con buon esito la somma decisa che deve essere compresa in quella sorteggiata all' inizio del gioco, descrivendo il tipo di lavoro richiesto.

Tirando il dado. Con 1, viene rifiutato il dialogo, con 2, 3 e 4, la somma offerta è

troppo bassa e non viene accettata, con 5 viene accettata offrendo il doppio, con 6 viene accettata la collaborazione a quel prezzo.

9a. Ogni tiro di dado viene effettuato fra i due fantini in azione. Non è possibile contrattare con più di due fantini.

9b. Un fantino che abbia accettato dei soldi da una contrada, può accettare i soldi anche da un' altra per il lavoro opposto, solo se la somma è superiore, esempio: la contrada della Torre chiede al Bruco di ostacolare l' Oca, a suo vantaggio; il Bruco non può ostacolare la Torre se richiesto dall' Oca, allo stesso prezzo.

CENNI STORICI. Chi conosce il Palio e i suoi retroscena, sa che alcuni fantini con il benessere o meno della propria contrada, cercano vari accomodamenti per vincere o danneggiare un' altra contrada in gara, pur non disdegnando l' offerta di altri nel caso che la propria contrada non disponga in quella occasione di mezzi per vincere.

DETERMINAZIONE DEL MORALE ALLA MOSSA.

Regola 10. A contrattazioni concluse, il 'mossiere', tira il dado segretamente per verificare il morale della coppia cavallo-fantino di ogni contrada, per lo svolgimento della partenza. con 1-2 3 pessimo; con 4 5 6 normale. Il mossiere rivelerà il morale fra i concorrenti dopo la prima mossa di tutti. Se cinque o più contrade hanno il morale pessimo, si verificherà una falsa partenza, creandosi così tensione nervosa fra tutti.

Regola 10a. Dopo tre 'mosse' non valide, il mossiere dovrà sorteggiare nuovamente l' ordine di ingresso dei cavalli fra i canapi.

10b. Se tre contrade hanno il morale pessimo, alla partenza si verificherà uno stato di tensione tale fra i cavalli e i fantini, tale da annullare i vantaggi iniziali di qualsiasi tipo, compreso quello del cavallo di rincorsa.

CENNI STORICI. La partenza è sempre stata uno dei momenti più caldi del Palio. Spesso alcuni fantini cercano di farsi

posto per una partenza migliore. La posizione del primo generalmente non è buona a meno che non riesca ad avere spazio per uscire dai canapi per primo. La contrattazione dei fantini in questi momenti è decisiva per riuscire a crearsi una situazione ottimale. Alcuni fantini, con pochi requisiti per vincere, cercano di innervosire gli avversari, cambiando continuamente la loro posizione ritardando la partenza. In questi casi può succedere che il mossiere decida di far uscire tutti i cavalli dalla mossa decretando un nuovo ordine di partenza.

OSTACOLARE LE ALTRE CONTRADE.

Regola 11 Per ostacolare la velocità di un avversario, si potrà farlo ogni volta che si è accanto a lui, prima di tirare il dado, dichiarando di volerlo ostacolare. Si può ostacolare solo una contrada per turno. Occorrerà ottenere un tiro superiore a 1, in caso contrario, l' esito sarà nullo. Chi risulterà sconfitto fra i due con un tiro di dado (pari e dispari), perderà 2 punti-movimento.

11a. Alle curve di S. Martino e del Casato, è possibile far cascare il fantino di una contrada spendendo però 3 punti-movimento, occorre quindi realizzare un tiro superiore a 2.

11b. Trovandosi accanto ad un cavallo scosso, sarà possibile attaccarlo togliendo il pennacchio con i colori della contrada (in caso di vittoria di un cavallo scosso, non vince se non indossa ancora questo pennacchio), spendendo, 4 punti-movimento, realizzando quindi un tiro superiore a 3; che farà perdere il pennacchio e la possibilità di vincere il Palio alla contrada attaccata.

CENNI STORICI. La rivalità fra i fantini spesso si manifesta fino al punto che trovandosi accanto si scambiano colpi di frustino fra loro pur di ostacolarsi. E' accaduto di vedere fantini che disputano una lotta personale con un' altra contrada pur di danneggiarla, perchè non possa competere con altri per vincere.