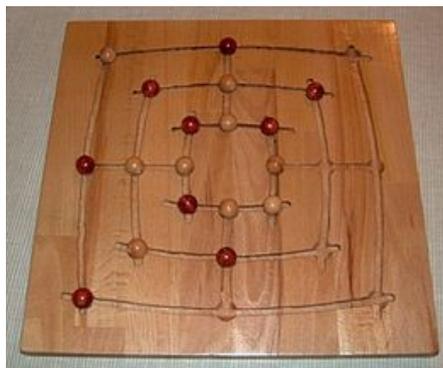


Il “Mulino” (gioco)



Etimologia In molte lingue, come in italiano, il nome significa "**mulino**". In Italia viene chiamato anche **grisia (in Piemonte), mulinello**, a Bellagio "**tavole a mulino**", "**schiera, triplice, cinta, tela, trea, tria, tris, filetto**"; questi ultimi tre nomi vengono usati anche per indicare il **gioco del tris** propriamente detto, che si può considerare una semplificazione del mulino.

Storia Gioco da tavolo astratto tradizionale diffuso in gran parte del mondo (Germania, Francia, Italia, Sudafrica, India, Somalia, Algeria), con varianti minori nelle regole. Luogo d'origine: sconosciuto; data di origine: sconosciuta (antichità).

La tavola mulino si trova **sin dall'antichità**, dall'Acropoli di Atene alle basiliche romane, dalle navi dei Vichinghi alle cattedrali gotiche.

Interpretazione del disegno Per molti è un semplice schema di gioco, per alcuni un simbolo magico legato anche ai Templari (la "triplice cinta" rappresenterebbe i tre gradi delle iniziazioni misteriche, ma anche le tre cinte di mura druidiche dei Celti, della capitale di Atlantide o della Gerusalemme celeste).



A sostegno della lettura esoterica, a volte lo schema è **inciso in verticale**, quindi non utilizzabile come tavoliere di gioco. Di frequente nelle chiese medievali il tavoliere è disposto in verticale. Il tavoliere da tria è spesso riportato sulle scacchiere moderne.

I mulini presenti nella Vallassina Sono presenti solo nella parte occidentale, nei paesi di **Asso** (frazioni di Gemù, Boggio e Brazzova), **Rezzago, Caglio** e **Sormano** (ben 8 presenze). Questi ultimi tre comuni formavano un tempo il comune di Santa Valeria, che in passato fornì una **scuola di scarpellini e scultori** di valore, data la maggior familiarità nell'incisione della pietra e comune identità

culturale. Il gioco era in voga soprattutto fra gli adolescenti, principalmente tra chi custodiva le greggi e che per mancanza di costoso materiale pregiato per le pedine, usavano lo sterco delle capre.

Esistevano **tradizioni di gare** molto famose fra adulti, addirittura travarie frazioni, con ricchi premi e talvolta risse. Queste gare si svolgevano sulla **piazza di Dicinisio**, oggi Sormano, un tempo chiamata “quadro”, perché rappresentava l’incrocio fra quattro strade che continuavano poi verso i pascoli dell’alpe. La piazza era ricca di abbeveratoi e rappresentava il luogo di ristoro dei pastori che andavano e arrivavano dal pascolo e lì abbeveravano il bestiame.

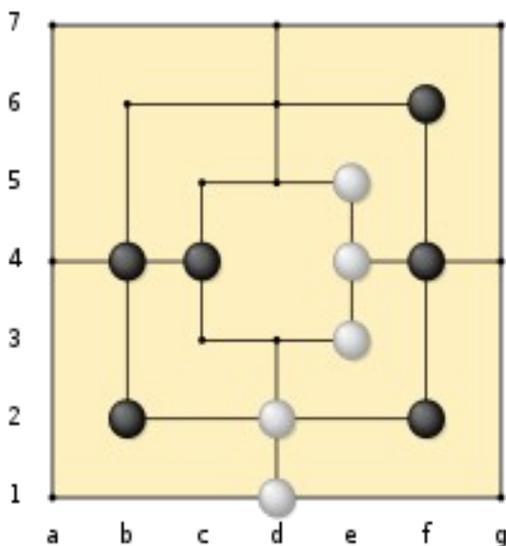
E ora giochiamo Preparazione rapida - 2 giocatori – Il gioco si svolge in **tre fasi**: si gioca su un **tavoliere** costituito da tre quadrati concentrici, con segmenti che uniscono i punti medi dei lati corrispondenti dei diversi quadrati, come mostrato in figura.

Ogni giocatore ha a disposizione **nove pedine**, inizialmente poste fuori dal tavoliere.

Prima fase(fase di posizionamento): i giocatori devono posizionare, uno alla volta e a turno, le proprie 9 pedine. Le pedine possono essere collocate su un qualunque incrocio o vertice libero.

Se un giocatore, posizionando la propria pedina, completa una linea di tre pedine contigue, elimina dal gioco una delle pedine dell'avversario; la pedina non verrà più reintrodotta in gioco.

Le pedine allineate non possono essere eliminate finché ne esistono altre non allineate. Quando tutte le pedine sono state posizionate sul tavoliere, la prima fase termina.



Seconda fase (fase di movimento): il giocatore di turno deve spostare una propria pedina dalla sua posizione corrente a un incrocio o vertice libero adiacente. Se un giocatore non può muovere alcuna pedina, perde la partita.

Se così facendo completa una linea di tre pedine contigue, elimina dal gioco una pedina avversaria a sua scelta; come nella prima fase, le pedine allineate non possono essere eliminate finché ne esistono altre non allineate. Nota: lo spostamento potrà avvenire solo lungo le linee dello schema del gioco rappresentante.

Terza fase: quando un giocatore **rimane con sole tre pedine**, gli è consentito di muovere la propria pedina in qualsiasi posizione, anche non adiacente alla posizione di partenza.

Vince il primo giocatore che lascia l'avversario con meno di tre pedine in gioco o senza possibilità di muovere. Non si può fare mulino in obliquo.

Varianti Le regole generali del gioco descritte sopra si prestano a numerose varianti. Sono piuttosto diffusi tavolieri con un disegno geometrico diverso, per esempio dotati di un quadrato aggiuntivo oltre ai tre standard, o con i segmenti di congiunzione che uniscono i vertici dei quadrati anziché i punti mediani. Una variante prevede l'utilizzo di 12 pedine per giocatore (quelle di solito fornite per il gioco della dama): il gioco si compone della sola prima fase (piazzamento delle pedine senza movimento). Il primo giocatore che allinea tre pedine ha vinto la partita.