



*Il mercante, con aria dimessa, chiese un chicco di grano per la prima casella della scacchiera, due chicchi per la seconda, quattro chicchi per la terza, e via a raddoppiare fino all'ultima casella. Stupito da tanta modestia, il Principe diede ordine affinché la richiesta del mercante venisse subito esaudita. Gli scribi di corte si apprestarono a fare i conti, ma dopo qualche calcolo la meraviglia si stampò sui loro volti. Il risultato finale, infatti, era uguale alla quantità di grano ottenibile coltivando una superficie più grande della stessa Terra! Allora il Principe, ritenendosi ingannato dall'esoso mercante, non potendo mantenere la promessa e per non sottrarsi alla parola data, stimò opportuno far mozzare la testa a quello sciaugurato inventore del "gioco degli scacchi".*

In effetti il numero di chicchi risultante è di  $2^{64}-1$  (due alla sessantaquattro meno uno), pari ad un numero esorbitante, cioè a 18.446.744.073.709.551.615. Ora, per calcolare, sia pure in modo approssimato, il numero di tonnellate di grano, immaginiamo che 10 chicchi pesino un grammo. In una tonnellata ci sono 1000x1000 grammi ovvero 1.000.000 di grammi, pari a circa 10.000.000 di chicchi. Allora dividendo 18,5 miliardi di miliardi per 10.000.000, otteniamo circa 1.800.000.000.000 ossia 1.800 miliardi (mille-ottocento-miliardi di tonnellate di grano!!!) ovvero tutta la produzione mondiale di ben 3.000 anni!

Questa leggenda contribuisce ad arricchire di mistero e di astuzia il gioco degli scacchi: anche il “nobil giuoco” funziona così .....come nella vita del resto.... mai dare niente per scontato..... ed era notissima anche nel Medioevo col nome di “*Duplicatio scaccherii*” tanto che vi appare un accenno anche nella Divina Commedia di Dante Alighieri, dove viene adoperata dal sommo poeta per dare un'idea al lettore del numero degli Angeli presenti nei cieli:

*L'incendio suo seguiva ogni scintilla  
ed eran tante, che 'l numero loro  
più che 'l doppiar de li scacchi s'inmilla.  
Paradiso, XXVIII, 91-93*

In realtà la leggenda è ancor più antica, risalendo proprio al periodo delle origini del gioco