

Tutto libri

Giochi e arte



Per vincere a scopone

Come giocare e vincere a carte, di Lilia Ambrosi (De Vecchi editore, pp. 102, L. 10.500) è un libretto che si raccomanda per la scelta dei giochi tradizionali italiani presi in esame. Scopone, Scopone d'assi, Scopone, Tresette, Ciepolo, Briscola, Briscola. Chiamate sono veramente gli otto giochi più diffusi, più interessanti, più divertenti e più italiani: ultimo aggiettivo, sono i più vitali, mentre altri giochi (forse ancor più interessanti e più italiani) sono estinti o in via di estinzione.

In modo stringato, e con chiare distinzioni, l'autrice descrive le "regole per giocare" e le "regole per vincere". Per esempio: "regole per giocare" sono quelle che riguardano il masso da usare, il numero dei giocatori, le capacità di presa, le modalità di presa, i valori di punteggio... "Regole per vincere" sono per esempio quelle dello spartito e del 48 nello Scopone.

Qualche incertezza qua e là (il "solito" nel Tresette), pardona. La classificazione dei massi di carte e le notizie sparse sulla storia dei vari giochi andrebbero, in una eventuale ristampa, riscritte o eliminate.

Referendum ma solo per gioco

MILANO — Mercoledì 23 al Circolo della Stampa, la Apri presenterà un gioco chiamato Referendum. Apri è la sigla di Alleanza per la riforma delle istituzioni. La cosa non ci riguarda. Da un lato la campagna di stampa che l'Apri cercherà di promuovere potrà favorire la diffusione del gioco; dall'altro lato chi ama i giochi verrà respinto dall'idea di praticare un gioco con un messaggio ideologico così sfiduciato. Per esempio la Clementoni ha dimostrato il precedente periodo inglese e cominciamo dal suo primo successo americano: «Rebecca», la prima

Rebecca, la prima moglie

Delitto per delitto

L'ombra del dubbio

Io ti salverò

Family Plot

Cocktail per un cadavere

Gli uccelli

Intrecci internazionale

Alle origini di un gioco classico

Sul tavoliere dell'oca i cortigiani contavano la vita



Una bella biografia di Filippo II (*Un solo impero*, di Geoffrey Parker) recentemente pubblicata da Il Mulino (pp. 265, L. 25.000), ci permette di tappare un buco di dissetare una curiosità per la storia del Gioco dell'Oca. Ma procediamo per ordine.

Autori tedeschi dicono che il Gioco dell'Oca è nato probabilmente in Germania, autori francesi dicono che è nato probabilmente in Francia. Dell'origine italiana del Gioco dell'Oca sono convinti invece autori inglesi come il Murray, prestando fede al Carrera: Pietro Carrera, dice, autore di un libro intitolato *Il gioco di gli scacchi*, pubblicato nel 1617 a Millstet (s'intende, non Millstet Rosmarino in provincia di Messina, bensì Millstet in Val di Catania, marchese del Branciforte). Dice il Carrera, parlando delle trasformazioni a cui possono essere soggetti certi giochi: «È chiaro che gli huomini spiritosi dopo la prima inventione della cosa s'ispirarono fondamenta aggiungendo, o mutando, ritrovano altre invenzioni, come è noto essere avvenuto al ritrovamento del gioco dell'Oca nei tempi dei nostri padri (verso il 1480, n.d.r.) perché questo gioco essendosi ritrovato in Firenze, e piaciendo sommamente parso a Francesco di Medici gran Duca di Toscana (1494-1518, n.d.r.) di mandarlo alla Maestà del Re Filippo II in Spagna, ove pubblicato dai materiali a buoni ingegni di ritrovare altri poco differenti dal primo, fra' quali vi è il gioco detto la Filosofia cortigiana ritrovato da Alonso de Barros spagnolo».

E che cos'era la Filosofia cortigiana o cortigiana o cortigiana? Ecco, appunto, ce lo spiega finalmente questa bella biografia di Filippo II.

Vivere a corte costava parecchio, imponeva obblighi fastidiosi ed era spesso noioso. In genere i cortigiani erano ossessionati da due problemi: la noia e le promozioni.

Tali ossessioni venivano illustrate in un gioco, pubblicato nell'anno stesso in cui morì Filippo II: la Filosofia cortigiana di Alonso de Barros, che lo dedicò a Mateo Vasquez.

Il gioco si svolgeva, con dadi e segnaposti, su un tavoliere che univa elementi quali oggi figurano nel Monopoly (Monopol, n.d.r.) e nel Gioco dell'Oca.

Questo tavoliere era suddiviso in 66 caselle che rappresentavano gli anni della vita di un uomo (*intendi: di un cortigiano; la durata della vita media dell'uomo era a quei tempi un po' più breve, n.d.r.*). Alcune segnavano gli ostacoli al suo avanzamento, altre i colpi di fortuna.

Chi arrivava alla casella 16, detta «Il gradino della speranza», pagava una posta al banco e avanzava fino alla casella 25, detta «casella del favorito». Invece chi approvava alla casella 32, detta «Il pozzo dell'oblio», restava fermo per un giro e doveva pagare una posta a tutti gli altri giocatori per ricordare ai favoriti la propria esistenza. Chi arrivava alla casella 40, detta «Cambo del ministro», doveva tornare indietro alla casella 10, detta «casella dell'adulazione». Chi approvava alla casella 43, che recava la scritta funesta «muore il tuo protettore», doveva riminciare da capo.

Il titolo originale del gioco di Alonso de Barros era «Filosofia cortesana». Contava del grande tavoliere dei grandi giochi, qui sommariamente descritto, e di un libretto di istruzioni. Di questo abbiamo una prima edizione, Madrid 1557, e una seconda, Napoli 1588. Chi si è occupato di queste cose in una sede seria come le «Transactions of the Cambridge Bibliographical Society» (Iv. 1968, pp. 363-70) dice che del tavoliere non si trova neanche un esemplare. Magari voi, lettori meno seri, il tavoliere della «Filosofia cortesana» ce l'avete in casa. Non vendete però per pochi biglietti da centomila! L'abbiamo scritto su questa pagina recentemente: i collezionisti di giochi cominciano a esserci anche in Italia, e di qualunque a suo tempo abbiamo parlato.

Una famosa vicenda professionale è rappresentata in un gioco chines, dedicato a una categoria o classe sociale analoga a quella dei cortigiani del Rinascimento europeo. Ne parli per primo in Europa, per chi vuole.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti.

Caricoline e locomotive come paesaggio iconografico e come gioco, nella sua forma più semplice, sono già esistenti