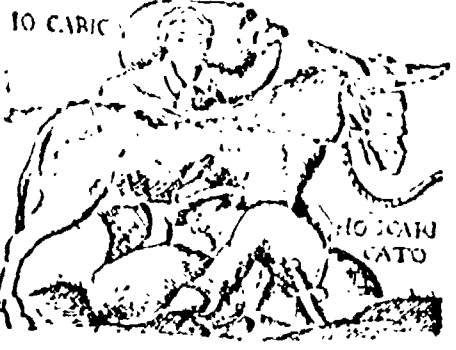


GIOCHIAMO INSIEME A CARICA E SCARICA L'ASINO

Giochi di 300 anni fa per le nostre serate di fine d'anno



Viene voglia, in questo quadro comunque malinconico di ritirarsi con gli amici in una casa ben riscaldata e, forniti tutti di monete, tirare fuori «Il nuovo et piacevole gioco di carica l'asino», scommettendoci sopra anche l'ultimo rimasuglio della tredicesima mensilità dell'anno venturo

IL PRIMO GENNAIO, se non interverranno fatti nuovi, non sentiremo più lo scampanello elettrico, i tonfi, le ragnatelle dei «flippers». Questi piccoli mostri adescatori della nostra (nuova creatura) apposta (forse adescata) saranno proibiti su tutto il territorio della Repubblica italiana. Ma siccome la nona moderna testera, al posto dei «flippers», la mordergata clericale ha pronti da offrire altri «nuovissimi giochi», biglietti, «fiori», stesche di ritirarsi con gli amici in una casa ben riscaldata e, forniti tutti di monete, tirare fuori «Il nuovo et piacevole gioco di carica l'asino», scommettendoci sopra anche l'ultimo rimasuglio della tredicesima mensilità dell'anno venturo.

divertente ritorno all'antico: giocare anziché a «poker» o a «monopoli», alla «zata», al «krabs», al «passadice» o al «gioco della Pontica assediata da simonisti Gatto», al classico «Bola di Chiaro» o a quello «cibet» l'Amata con gli Amanti. Ce ne sono un centinaio, da scegliere, tra quelli semplici: dai dadi e quelli che — ai dadi — accompagnano i percorsi avventurosi, istruttivi, dilettevoli o puramente d'azzardo. Unica raccomandazione: stare attenti a non farsi sorprendere nell'atto di organizzare bische clandestine.

Nel 1390, a Milano, chi veniva sorpreso a organizzare giochi d'azzardo era punito secondo un editto che diceva: «Noi qualunque tu sia o in una corte o in un prato della città e condotto terra indon alle, biselatte per regnare, sarà condannato a lire 200 e in tutto di confino lontano dalla città oltre cento miglia, per cinque anni, la porta dell'abitazione di colui che tiene la bisca sarà bruciata e la casa dovrà restare disabitata per un anno». Nel 1573, una giunta del governatore dello Stato di Milano, ribadisce il divieto di giocare per denaro o altra scommessa nelle solennità, a meno che, «se sarà Cavaliere, o gentiluomo, o persona di qualità, chi sopra o d'entrare sue o di traffico grosso», non sappia limitarsi a puntare dieci scudi per volta; «se sarà artista, o simile», due scudi sarà la somma massima che potrà rilanciare. A Siena, in quel tempo (1597), erano anche più severi: lo dice un «libro che non si giuochi a Carte, o Dadi, ne si stia a redere». Ma è evidente che tutti giocavano lo stesso.

Il più interessante personaggio del libro è un bolognese: Giuseppe Maria Mitelli. Se fosse in America, sarebbe stato probabilmente ricco e corrotto come un Costello o un qualsiasi

altro re delle bische; invece nel 1600 in un artista del gioco di azzardo, un personaggio avventuroso e bislacco, dotato di gran vena. Avviato dal padre sulla via dell'arte, il Mitelli finì col mestiere di «sesso di cattura» il canoso al suo collo. «Mi è stato di gioco l'antigo, anzi il Giuoco mi è stato di gioco perché intagliando mi è venuto il fuggio giocoso; e un «giuoco» di parole, quasi un epitaffio scritto per se medesimo, che egli ci ha lasciato: «Gran cavallotto, ballerino e musicante assai leggiadro, oltre che pittore di acquedotti, il Mitelli fu soprattutto originale come inventore di giochi. Andava a caccia, frequentava le osterie, giocava, corteggiava le donne, la buona tavola — e in questo non era molto diverso ne superiore alla media podereccia dei suoi concittadini. Ma nell'invenzione dei giochi la sua fantasia si librava assai più in alto della media dei mortali. Amava anche la scherma, la pesca e il gioco del pallone. Un giorno prese il fucile e la bisacca e si avviò verso Roma: fece tutto il viaggio, andata e ritorno, vivendo unicamente di cacciagione. Intanto inventava sistemi di cattura di animali selvatici e di uccelli. E la sera, tra i suoi ospiti occasionali e i compagni di viaggio incontrati alla giornata, rimescolava tutta questa sua vita nel detto comune di qui Forgiave imprecagnata di realismo, di tutti i suoi giochi.

«Il Gioco della Verità» è il gioco dei Mestieri a chi va bene e a chi va male sono accompagnati per esempio — figura per figura — da motteggi popolari: «In un bolognese che esprimono il senso di ogni giocata: «Ai e poi da ridere la battuta per la casella 13; e se escono tre assi: «Le grasse chi la cola»; proprio le battute che il Giuseppe Maria coi suoi amici dicevano a commento del gioco, ogni volta che i dadi si fermavano sul tavolo. Nel «Gioco della Speranza», siamo solo quattro figure che proteggono le braccia verso pregiate cacciagioni, «la Pernice di Spagna, l'Antra di Fiandra, il Pollo d'India e la Quaglia d'Italia». Simboli di vicine assai ghiotte. Prettamente bolognese, il gioco — ispirato all'omonimo cuciniero detto «della Signora Gola e suoi compagni»; e non meno fine, nella sua indagine di costume, appare il «gioco delle donne e sue faccende», una vera e propria commedia; ecco le ultime fasi del «percorso di Apparenza e aspetta lo sposo — Vano a mensa e si padella — Fa carezze al capogallo — Trova risse con vicine — Il marito la bastona». Altri giochi, Mitelli li inventa con le bocche e gli occhi e i nasi: «Il gioco della Speranza», «Il gioco della Speranza», «Il gioco della Speranza».

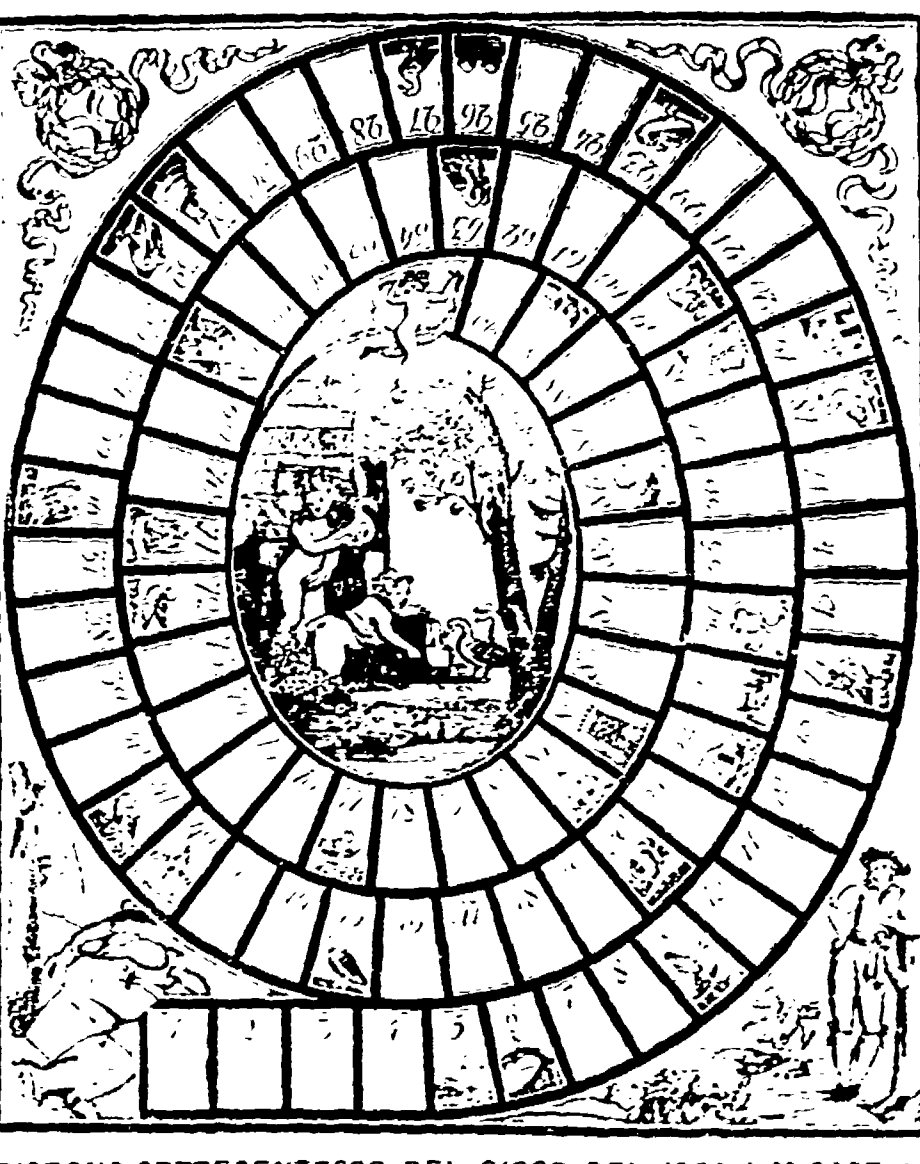
IL NUOVO, ET PIACEVOL GIOCO DI CARICA, & SCARICA L'ASINO

Ciafuno metterà su quel tanto, che gli parerà, & a chi toccherà il Dado tirerà poi cercherà il punto, che esso ha avuto fatto: e doue dice carica, quella aleggia, quattrini dui, e doue dice scarica, ne ritirerà fei; e doue dice nulla, non tirerà nulla: & le Riffe di sopra tirano quel tanto, che si vede. Nel resto poi il Gioco è simile a quello da Farina, perche fin che non si fa il punto, che tena tutti i denari non si può finire.

Table with 6 columns and 12 rows of dice faces and game instructions. Columns are labeled: TIRA 6 PARTE, TIRA 5 PARTE, TIRA 4 PARTE, TIRA 3 PARTE, TIRA LA META, TIRA TUTTI. Rows are labeled: CARICA, SCARICA, NVLLA. Includes a central illustration of a man on a donkey.

I giocatori per cominciare formano la posta posando al centro della tavola una somma convenuta; ha quindi inizio il gioco con gittata di tre dadi. Cercata la combinazione uscita sulla tavola, chi avrà ottenuto «carica» potrà due monete nella posta, chi avrà ottenuto «scarica» ne ritirerà sei, chi avrà ottenuto «nulla» non potrà ne ritirare monete. Chi sortirà una «falsa» (una combinazione di tre numeri uguali) ritirerà per 3 uno la sesta parte delle monete, per 3 due la quinta parte, per 3 tre la quarta parte, per 3 quattro la terza parte, per 3 cinque la metà, per 3 sei tutta la posta. In questo ultimo caso il gioco ha termine e si ricomincerà riformando la posta. Naturalmente potranno pure usarsi «fiches» o i tradizionali fagioli.

IL GIOCO DELL'OCA DEI NOSTRI TRISAVOLI



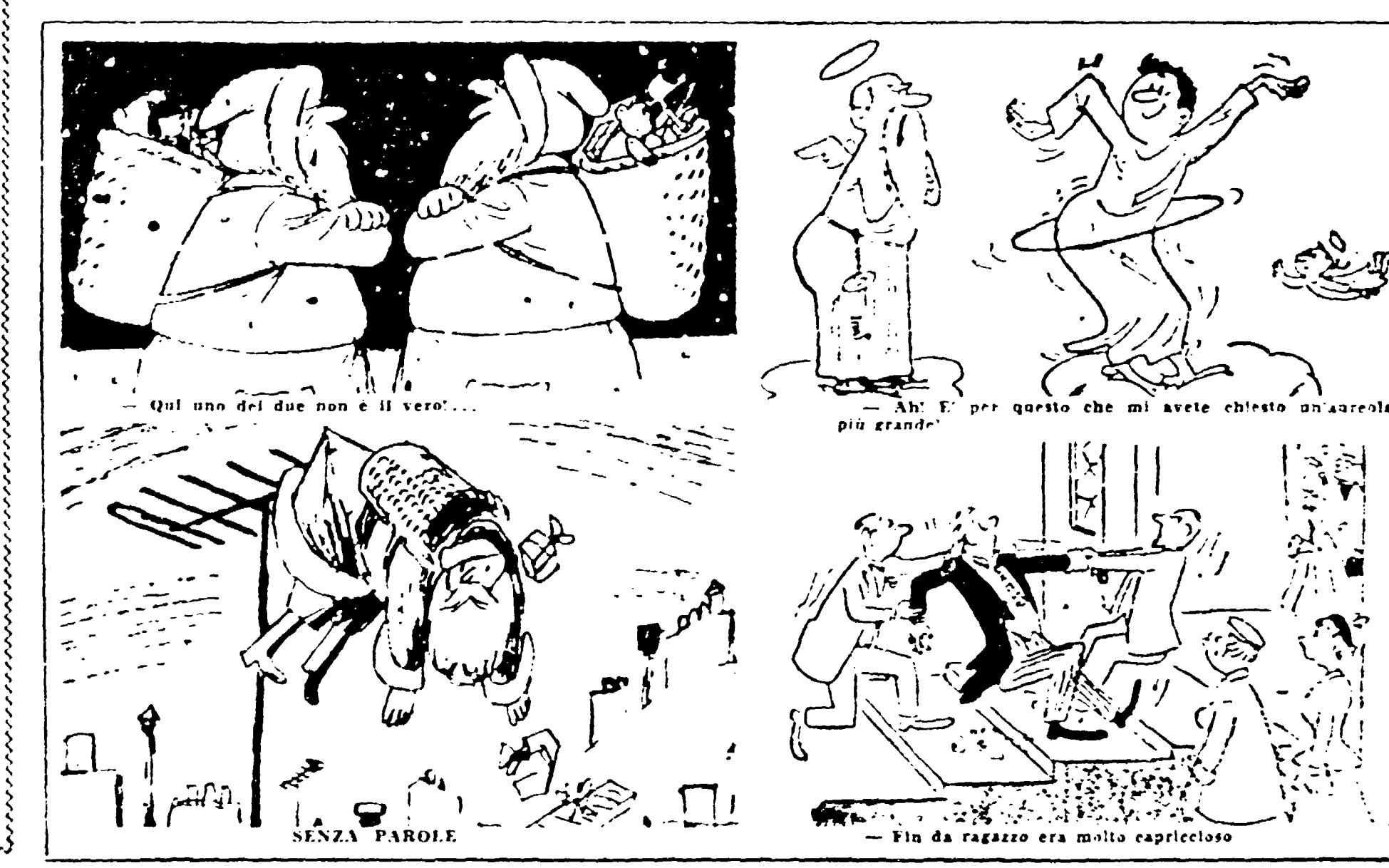
DISEGNO SETTECENTESCO DEL GIOCO DELL'OCA A 90 CASELLE. Le oche combinano ai numeri 68, 72, 77, 81, 86. Chi fa 12 corre all'89 e può tirare una volta un solo dado vincendo di botto il gioco se tira 1. Chi va a far acqua alla fontana torna dov'era prima e chiunque viene raggiunto da un altro torna al posto di quello.

Il «Gioco della Speranza» — sempre del Mitelli — è un gioco di dadi si gioca ponendo sul tavolo quello che si concede, e si tira.

una giocatrice, non sicura di perdere. E da che cosa lo arguisce? «Il fatto è che egli taglia senza riflessione». «Vi dirò», diceva un altro al suo vicino, «che non sono abbastanza ricco, perdo i miei restati accanto a me». Alcuni giocano solo denaro preso a prestito, perché si

immaginano che questo denaro debba portar loro fortuna... E così via: antico o moderno, il gioco d'azzardo è sempre il medesimo: una volta tanto, può anche divertire, ma se diventa un vizio, allora è bene star lontano dai vizi.

SAVERIO TUTINO



SENZA PAROLE. — Fin da ragazzo era molto caparrioso.