

# QUANDO NON SI GIOCAVA A CARTE

Il gioco è così connaturale all'uomo ch'esso ha immaginato che perfino gli Dei dell'Olimpo giocassero. A dir di Luciano, Giove giocava a dadi con Ganimede il suo coppiere. Nell'*Argonautica* di Apollonio Rodio e nell'opera *Le Immagini* di Filostrato, rievocate testé dal Comparetti in un suo scritto, è figurata una grandiosa composizione



UNA PARTITA DI GIOCO FRA ACHILLE E AIACE (ACHILLE A SINISTRA, AIACE A DESTRA). (Anfora attica, Roma, Museo Vaticano).

pittorica rappresentante una partita di gioco nell'Olimpo fra Eros e Ganimede, nella quale il furbetto Eros riuscì ad imbrogliare così bene il troppo ingenuo Ganimede che gli ossicini d'oro (*astragali*), con cui giocavano, passarono tutti in mano ad Eros. E mentre questi si allontanava ridendo, incontra la madre Afrodite la quale gli dice: « Di che ridi tu, furlantello? godi forse d'aver vinto con inganno quel giovinetto inesperto? »

Dopo gli Dei, gli eroi. In Omero vediamo Patrocolo che, per una futile questione al gioco degli astragali, si avventa sul compagno e l'uccide:

..... quel di che per la lite  
Degli astragali, irato e fuor di senno  
D'Amfidamante a morte misi il figlio.

E finalmente, gl'imperatori. Augusto, a dispetto delle leggi che vietavano le partite a danaro, eccetto nei giorni dei Saturnali, giocava disperatamente tutto l'anno; ma da gran signore perdeva spesso e volentieri; era anche questo una specie di *snob*.

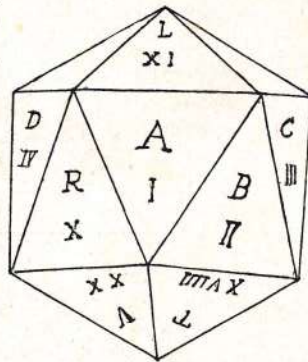
In una lettera a Tiberio (riportata da Svetonio) scrive:

« Noi, Tiberio mio, in questi cinque giorni delle feste di Minerva, ce la siamo passata allegramente, recandoci dopo cena al ridotto... Io ho perduto, da parte mia, circa ventimila nummi (circa 48 mila lire), ma è stato, come al solito, per la mia troppa liberalità. »

E ancora: « Tuo fratello Druso ha giocato anche lui, e ha fatto grande schiamazzo; sul principio perdeva, ma poi, contro ogni speranza, a poco a poco si è rifatto (*paulatim retractus est*). »

E in un'altra lettera alla figlia Giulia: « Ti ho spedito dugento cinquanta denari (circa 250 lire) e altrettanti ne ho consegnati a ciascuno de' tuoi invitati, perchè, se vogliono, li possano giocare, dopo cena, a pari e dispari (*par impari*). »

Evidentemente gli edili si guardavano bene dal ficcare il naso nelle sale della *domus Augusta*! Le irruzioni, le sorprese, le retate le facevano nelle



DADO A 20 FACCE CON LETTERE E NUMERI (Museo del Louvre).

bische d'infimo ordine.

Si giocava da per tutto in Roma. Segretamente nei circoli (*Fora aleatoria*) dove si tentavano i grossi colpi sui cavalieri e sulle matrone; nelle bettole dove si spogliavano dei pochi spiccioli gli schiavi e gli artefici; più o meno apertamente nelle vie e nelle piazze.

In una delle sue Filippiche

Cicerone rammenta un certo Licinio Denticola, di professione giocatore, *hominem omnium nequissimum*, il quale non si peritava di far giuochi d'azzardo, di pieno giorno, nel Foro presso il luogo dove si amministrava la giustizia. E spesso la scampava perchè aveva le spalle ben guardate da Antonio.

Invece del nostro tappeto verde c'erano tavole da gioco (*tabula lusoria, abacus*) svariatissime; di legno o di pietra, mobili o fisse, o disegnate sul pavimento delle sale, degli atrii, dei vestiboli o sui marciapiedi delle vie e delle piazze, come ancor oggi fanno i nostri monelli. Le querce delle Gallie e i cedri del Libano, i marmi del Pentelico e quelli di Verona servivano a tavole da gioco, sulle quali spesso s'incidevano motti non troppo pudici circa il giuoco, invocazioni alla Dea Fortuna, rimproveri a mal destri giocatori, ecc.

Curiosa la tavola di marmo trovata a Monte Compatri nel Lazio con questa iscrizione:

IDIOTA RECEDE  
(LU)DERE NESCIIS  
(da lus)ORI LOCVM

cioè: idiota, vattene; non sai giocare; fa posto al giocatore.

In una scavata a Ostia si legge:

LVDERE NESCIIS LEBATE

cioè: non sai giocare, levati.

In un'altra, scoperta tra le rovine della romana Tingad (Algeria), c'è una frase che riassume la vita spensierata dei Romani dell'Impero:

VENARI LAVARI  
LVDERE RIDERE  
HOC EST VIVERE

cacciare, bagnarsi, giocare, ridere: questa è la vita.

E Orazio, quantunque epicureo, lamentava che la libera gioventù del suo tempo s'infacciasse al tavolo da gioco e disertasse le scuole e le palestre per le bische.

Gli stessi giochi erano comuni a vari popoli antichi. I Greci attribuivano a Palamede l'invenzione

del gioco dei dadi. Una pittura di Polignoto, trovata a Delfo, raffigura appunto Palamede che gioca con Tersite. I loro ridotti erano detti *kubeteria* da *kubos* dado, ovvero anche *skiraphia* da *skira* attributo di Minerva, perchè sulla via di Eleusi sorgeva un tempio ad Athena skira, dove convenivano giocatori da ogni parte dell'Attica; una specie di Monte Carlo. E lì, sotto la protezione della Dea e con l'assistenza de' suoi sacerdoti, si dimenticavano le miserie della vita e si scacciavano dalla mente le tristi e tenebrose immagini d'oltre tomba.

Filosofi, moralisti, retori avevano un bel gridare contro il gioco; la passione era più forte delle loro invettive. Ad alimentarla contribuivano gli stessi pedagoghi e precettori, perchè non era raro il caso che nelle scuole un giovinetto ricevesse in dono, per premio, dadi, astragali, tessere o altro. Così, sappiamo da un epigramma di Asclepiade che un ragazzo per nome Cammaro, ebbe in dono dal suo maestro ottanta astragali per una bella pagina di calligrafia.

Le vie e le piazze d'Atene, Corinto, Antiochia, Alessandria erano palestre d'ogni sorta di giochi d'azzardo e vi si esercitavano non solo i monelli, ma anche giovanetti di buone famiglie.

A questo proposito Plutarco narra il seguente aneddoto. Un giorno, mentre Alcibiade giovinetto giocava a dadi con suoi compagni in una via stretta di Atene, si avvicinò di corsa una biga; Alcibiade fece segno al conducente di fermarsi, ma quegli mostrò di volere passare oltre; allora Alcibiade si getta per terra dinanzi alla biga e dice: ora passa; e quegli, vinto da tanto ardore, si fermò.

Dare ad altri dei pezzi da gioco era segno di grande affetto o di animo grato. Leggete questa graziosa iscrizione del IV secolo a. C. trovata ad Epidauro, città famosa per un tempio ad Esculapio al quale accorrevano malati da ogni parte dell'Ellade. La iscrizione fu pubblicata da Salomone Reinach nella *Revue archéologique*:

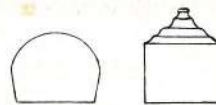
« Eufane, fanciullo d'Epidauro, sofferente della pietra, dormiva. Gli sembrò che il dio (Esculapio) gli apparisse e gli dicesse: Che mi darai tu se io ti guarisco? Il fanciullo rispose: dieci astragali. Il dio sorridendo gli disse che lo avrebbe guarito. Fattosi giorno, Eufane era guarito. »

Se la nostra terminologia nel gioco alle carte è assai buffa per le parole *ciste*, *sequenza*, *passo*, *truncolorum*, simile ai nostri scacchi, si giocava *assisto*, *busso*, ecc., non meno curiosa era quella

del giuoco ai dadi e agli astragali. Nel primo di questi due giuochi, il colpo più fortunato era detto colpo di Venere (*jactum Veneris*) o anche *jactum basilicum*, cioè colpo regale, e consisteva nel far sortire il sei quando si gettava un sol dado; ovvero, se si gettavano più dadi, quando venivano fuori numeri tutti diversi. Il colpo più infelice era detto del cane (*canis*), che Ovidio chiama *dannoso* in quei versi dell'*Ars amandi* dove consiglia ai corteggiatori di giocare in modo da far vincere la donna amata:

∞	∞	∞
III		→→→
X		X
XX	X	XX
XX		XX
XXXIII	XX	XX
XXXV	XXV	

FRAMMENTO DI UNA TAVOLA DA GIOCO DEL «DUODECIM SCRIPTA». Quando le pedine cadevano nella striscia dove è la palma si vinceva: *palma feliciter*: o come diremmo ora, si arrivava a *dama*.



PEDINE DA GIOCO (A, a Cuma) (B, ad Alicarnasso).

« S'ella gioca ed in man l'eburneo dado Agita, tu ancor l'agita e lo getta In modo ch'ella vinca... e i tuoi saranno Sempre i dannosi cani. »

A proposito di parole strane usate al gioco, Valerio Massimo e Tito Livio narrano un fatto che ha dell'incredibile. Volunio, re dei Veienti, giocava a dadi con persona della sua Casa. Assistevano gli altri cortigiani. Erano allora allora giunti da Roma ambasciatori per trattare le condizioni dell'alleanza. Volunio, avendo fatto un buon punto, disse al suo compagno di gioco: *occide*, intendendo dire: accoppa se puoi, fa, se ti riesce, un colpo migliore. Ma i presenti pigliando quella parola come un ordine di uccidere, si precipitarono fuori e misero a morte gli ambasciatori.

Più volte abbiamo nominato gli astragali (*astragalus, talus*) detti così perchè, per lo più, erano fatti con ossi di calcagno del montone. Se ne facevano anche di terracotta, di vetro, d'avorio, di legno o di metallo più o meno prezioso. Venivano forati nel mezzo per farvi passare una funicella, e così si

potevano portare al collo o al polso a guisa di collana o braccialeto. Presentavano due sole facce piane che, generalmente, non erano segnate da numeri, ma da simboli, lettere o figure. alle quali i giocatori davano un valore convenzionale. Era il gioco preferito dai fanciulli d'ambio i sessi. Si giocava, ponendo gli astragali sulla palma della mano, gettandoli in aria e facendoli ricadere sul dorso della mano. Dice Svetonio che Augusto si divertiva moltissimo a giocare con fanciulli della Siria e della Mauritania.

Accanto ai giochi d'azzardo vi erano quelli di abilità e applicazione come i nostri della dama e degli scacchi. Si giocavano con pietruzze, pedine o altro, detti in Grecia *pettia*.

In Roma ve n'erano di due sorta: il *ludus latruncularum*, simile ai nostri scacchi, si giocava con le pedine (*latrunculi*) e consisteva in una spe-



GIOVANETTE CHE GIOCANO AGLI ASTRAGALI. (Arte Pompeiana. Napoli, R. Museo Nazionale).

cie d'assedio: e il giuoco delle *duodecim scripta*, simile alla nostra tavola reale, nel quale le pedine avanzavano su dodici linee.

Col giuoco s'accompagna la frode. Ma anticamente l'inganno era più materiale e grossolano. Frequente l'uso di dare al tavoliere una pendenza, appena avvertibile ad occhio, in guisa che i dadi, le biglie o altro avessero a cadere in un certo modo. Frequente anche l'uso dei *dadi falsati*. Negli scavi della necropoli di Myrina in Asia Minore, eseguiti per conto della Scuola francese di Atene e illustrati dal Pottier e dal Reinach, si è trovato un dado d'avorio perfettamente cavo. Una faccia mobile fa da coperchio a perfetta commessura. Nel dado veniva introdotta una pallottolina di piombo che trovava la sua nicchia in un incavo delle facce; il peso della pallina obbligava il dado, manovrato opportunamente, a rovesciarsi sulla tavola con la faccia favorevole al giocatore.

Questo trucco dei *dadi piombati* (così si chiamavano) doveva essere piuttosto comune, specialmente in Grecia; ne fa menzione Aristototele nei suoi *Problemi di meccanica*, e se ne vale per spiegare la caduta dei corpi, i quali (son parole del grande filosofo) non hanno ugual peso in ogni loro parte quando vengono lanciati in un certo modo. Il simile, dice Aristototele, accade dei *dadi piombati*. E così, con questo esempio, l'astruso problema di meccanica diveniva accessibile anche ai profani.

Si barava, dunque. Caligola, a dir di Svetonio, guadagnava molto, barando al giuoco (*plus mendacio lucratur*). Una volta dovendo assentarsi dalla sala pregò il suo vicino di giocare per lui, e scese nell'atrio del palazzo. Passavano lì due cavalieri romani molto ricchi; senza tanti complimenti Caligola tolse loro il danaro che avevano in dosso e tornò su nella sala tutto allegro esclamando di non aver fatto mai un così bel colpo (*nunquam se prosperiore alea lusum*).

Pei Romani, *aleator* significava tanto giocatore quanto baro, quasi che non si potesse scindere l'un concetto dall'altro. E Publilio Siro, l'arguto verseggiatore di mimi, va fino a dire: « Il giocatore quanto è più valente nell'arte sua, tanto è più disonesto. » In una delle sue *Catilinarie* Cicerone mette tutti assieme *aleatores*, *adulteri*, *impuri* e *impudici*.

I giochi d'azzardo erano generalmente proibiti; eran permessi solo nel periodo dei Saturnali, ma è ingenuo credere che si aspettassero quelle feste per giocare a danaro. In Roma, ai tempi della Repubblica la legge proibitiva dei giochi di azzardo (*lex talaria*, da talus) dava luogo ad una azione penale contro gli infrattori della legge; il colpito era tenuto a pagare una multa quadrupla dei valori scommessi. Spettava agli edili di far osservare questa legge,

la quale è rammentata da Plauto nel *Miles gloriosus*. Alla scena seconda del II atto il vecchio Peripletomene, per paura di una irruzione degli edili in casa sua o nel vicinato, ordina ai servi che buttino all'aria tutte le tavole, i dadi, gli astragali dei vicini di casa, i quali, furtivamente, col pretesto di rincorrere qualche gallina o gatto, venivano a giocare sui tetti:

« Se voi non romperete tutti i dadi  
A chiunque vedrete sopra i tetti,  
Sentirete, per Dio, che staffilate! »

E ancora:

« Non voglio che banchettino i vicini  
Cogli astragali, a fin che non si dica  
Che in casa mia mi rido della legge  
*Talaria*.... »

L'editto del Pretore emanava disposizioni severe contro quelli che tenevano case da gioco od offrivano asilo ai giocatori. Ai primi si ricusava qualunque difesa per furti, violenze o altro danno patito nelle loro bische.

Provvedimenti penali eran presi contro coloro che con la violenza avessero indotto altri a giocare. Ulpiano, nel commentare queste disposizioni, dice che il contravventore poteva essere condannato al carcere e perfino all'ergastolo (*ad metalla*).

Un'altra legge, la *Lex Cornelia de aleatoribus* negava qualunque valore giuridico ad un contratto stipulato per debito di gioco, eccettuati i giuochi di sport: salto, corsa, lotta, lancio del disco, ecc.

Il padre di famiglia aveva diritto al risarcimento del danaro perso al gioco dal figlio o dallo schiavo; e reciprocamente poteva agire contro il padre colui che avesse pagato un debito di gioco al figlio o allo schiavo.

Ma a dispetto dei divieti, dei rovesci e delle perdite, la passione del gioco non si spegne.

Dante ci ha descritto mirabilmente la psicologia del giocatore che ha perso e che, ammaestrato dalla dolorosa esperienza, pensa in cuor suo di rifarsi:

Quando si parte il giuoco della zara,  
Colui che perde si riman dolente,  
Ripetendo le volte, e tristo impara.

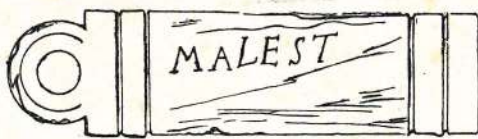
Però, nel gioco non si dee veder solo il passatempo o il guadagno; c'è qualcosa d'un significato più alto.

Nella filosofia greca, il divenire e il continuo permutarsi dell'universo è rappresentato come un gioco misterioso della Natura.

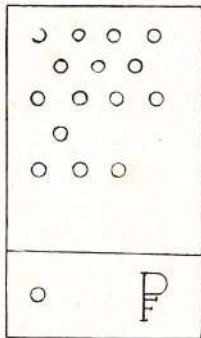
Così, Eraclito di Efeso assomiglia le vite e le morti dei mondi a colpi di dadi gettati dalle mani inconscie d'un fanciullo.

Così, Democrito di Abdèra immagina l'universo, formato da un'accozzaglia di atomi vaganti per gli infiniti spazi, quasi un pugno di dadi lanciati dalla mano capricciosa e invisibile del Fato sull'immenso tavoliere del Caos.

ERBERTO FIORILLI.



TESSERA DA GIOCO ROMANA.  
La figura rappresenta la faccia sfavorevole al giocatore: *male est*.



UN BIGLIARDO ROMANO.  
Il simbolo P indica le vittorie.

