

Storia delle carte da gioco

La storia delle carte da gioco ha ancora molti punti oscuri. Su diversi testi si trovano fantasiose ipotesi spacciate come verità sacrosante, ma documenti incontestabili sulla loro origine e su come sono arrivate sino a noi non ne sono stati ancora trovati. Non stupitevi perciò osservando quante volte sono scritti in questo capitolo l'avverbio probabilmente e i suoi sinonimi. Ogni cosa scritta oggi rischia di essere smentita da una nuova scoperta, per cui il condizionale è sempre d'obbligo ... e le certezze di molti autori solo presunzione.

Oltre agli occultisti, di cui parleremo in un altro capitolo, gli unici certi dell'origine di questo passatempo furono i ministri di culto, convinti che le avesse inventate il demonio e perciò pronti a bandirne l'uso in ogni modo, con roghi, anatemi e maledizioni, come si vede in una stampa tedesca del 15° secolo che raffigura Giovanni da Capestrano (1386-1456), un monaco francescano assunto agli onori degli altari anche per questo suo zelante impegno, che mette al rogo carte e altri giochi. Si nota tra i combustibili che il pio popolo porta al santo, oltre alle carte in primo piano, anche il tric trac o tavola reale, antico gioco diffuso in tutta l'area mediterranea, oggi chiamato backgammon. Chatto, nel suo volume sull'origine della carte da gioco del 1848, afferma che a Norimberga nel 1452 furono portati in piazza e bruciati 40.000 dadi, 3640 tavole da tric trac e innumerevoli carte da gioco.

Anche un altro monaco, Bernardino da Siena (1380-1444), francescano pure lui e pure lui santo, si distinse in pire di cose futili in modo che la gente potesse pregare e lavorare, senza perdere tempo a divertirsi come ogni tanto si permetteva. Fu lui probabilmente a scoprire che le carte da gioco erano un'invenzione del demonio, rendendo noto il fatto in un sermone del 1423.

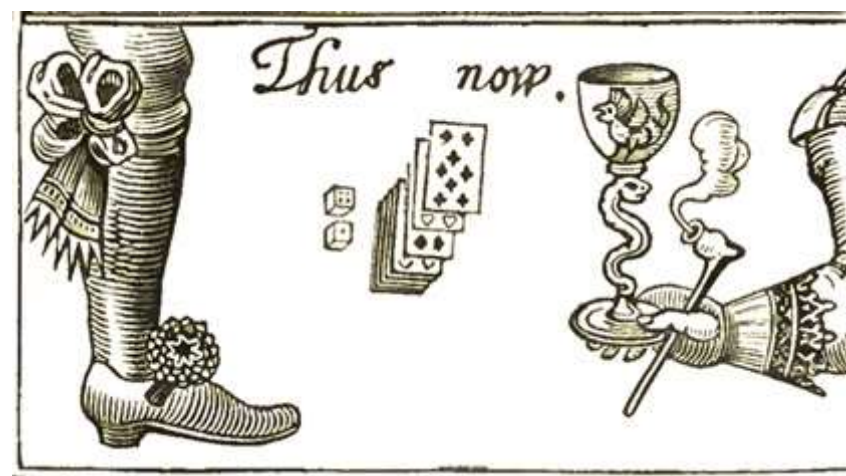
Questo sermone, che condannava i *participes ex naibus, seu charticellis, de quibus innumerabilia mala egredientur* (giocatori di naibi o carte dai quali provengono innumerevoli mali), fu pronunciato nella chiesa di san Petronio a Bologna e cita un mazzo da 56 carte comprendente anche la donna tra le figure.

Rivelatrice del pensiero dell'epoca un'ordinanza del vescovo di Parigi che il 22 gennaio 1397 vietava, ma solo a chi doveva lavorare per vivere, di giocare a palla, a carte e a birilli nei giorni lavorativi che all'epoca, per il popolo, erano veramente tanti.

Libero invece chi li sfruttava e viveva alle loro spalle di divertirsi quando e quanto voleva, visto che, non lavorando, il poverino si sarebbe altrimenti annoiato a morte.



Ancora nel 1627 un predicatore inglese distribuiva un foglietto in cui spiegava ai fedeli che quando si leggeva la Bibbia gli uomini portavano speroni e armi



mentre in quel periodo, visto che avevano sostituito il sacro libro con dadi e carte da gioco, portavano nastri e scarpette ornate e invece di Marte onoravano Bacco e tabacco

Siccome non ho trovato documenti ufficiali in merito né rivendicazioni da parte dell'interessato, non posso attribuire con certezza ai vari Lucifero, Satana, Astarotte o Belzebù l'invenzione delle carte da gioco. Se proprio è stato il principe delle tenebre a inventarle significa che, contrariamente a quanto comunemente affermato, qualcosa di buono ha fatto anche lui. Perdonate la divagazione e la difesa d'ufficio del diavolo, ma penso che in questo caso sia lui il calunniato, contrariamente all'origine del suo nome, che viene dal greco *diabolós* (calunniatore). Se fosse veramente lui l'inventore delle carte da gioco ne avrebbe proclamato la paternità, almeno per esigere le royalties sulla sua creazione.

Sulla storia delle carte da gioco sono stati scritti moltissimi libri, che non sono però mai riusciti a chiarirne indiscutibilmente l'origine. L'argomento ha interessato numerosi autori sin dal 1704 quando Père F.C. Menestrier, un fabbricante di carte di Lyon in Francia, scrisse la *Bibliothèque curieuse*, probabilmente il primo libro sulla storia della carte da gioco.

Tanto per non smentire la mia fama di presuntuoso, tento con questa pubblicazione di dare anch'io un piccolo contributo alla questione.

Come gli spaghetti e i fuochi d'artificio anche la carta e la stampa a caratteri mobili sono nate in Cina. La carta fu inventata dall'eunuco Ts'ai Lun, gran dignitario di corte, che presentò all'imperatore nel 105 d.C. i primi fogli di questa materia, mentre il più antico libro che si conosca è un *Sutra* buddista, un rotolo di quasi cinque metri con scritture sacre stampato da Wang Chien nell'868,

attualmente conservato a Londra nel British Museum.

La stampa a caratteri mobili risale al 1041, usando matrici in terracotta o stagno. L'invenzione però non sembra aver riscosso molto successo e solo nel 1300 circa, con i caratteri in legno, la stampa a caratteri mobili prese piede nel Celeste impero.

Inventata la stampa i cinesi usarono questa novità anche per assecondare la loro passione per i giochi, soprattutto per quelli d'azzardo. Secondo un testo cinese dell'11° secolo, intitolato *Kuei-t'ien-lu* e scritto dallo storico Ou-yang, le carte per il domino potrebbero risalire alla dinastia T'ang, che regnò dal 608 al 908 (su altri testi ho trovato date differenti anche se di poco).

Si narra che le carte potrebbero essere nate nell'harem dell'imperatore Huey Song, come svago per le numerose mogli e concubine che passavano le loro interminabili giornate spettegolando e litigando tra di loro.

Stanco del loro comportamento il sovrano incaricò un cortigiano di inventare un passatempo che le tenesse occupate. Così forse nacquero le carte da gioco, nella seconda metà dell'8° secolo; uscirono presto dall'harem per entrare nelle case del mondo intero, diventando a loro volta fonte di discussioni e alterchi e il tavolo da gioco continuò a restare fonte inesauribile di pettegolezzi.

La più antica carta da gioco finora ritrovata è conservata allo Staatliches Museum für Volkerkunde (*Museo nazionale di etnologia*) di Berlino.

Fu scoperta nel 1905 da Albert von Le Coq a Tourfan, nella provincia cinese del Xinjiang, insieme a frammenti di manoscritti dell'epoca Uigur.

È un *Fiore rosso*, una carta del mazzo a 3 semi derivato da monete. Fino a pochi anni questa carta fa era ritenuta dell'11° secolo; studi più recenti tendono però ad attribuirle al 14° secolo.

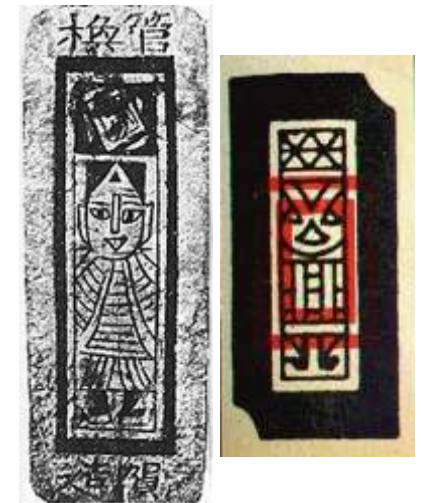
A destra la stessa carta di un mazzo di un mazzo attuale.

Queste carte portano lo stesso disegno che aveva anticamente in Cina la cartamoneta, inventata anche questa durante la dinastia T'ang.

Sono utilizzate per giocare ancora oggi con una rappresentazione grafica pressoché invariata nei secoli e recano disegni di monete e file di monete. Sulla cartamoneta erano infatti disegnate singole monete o file di mille pezzi, onde mostrare il valore della banconota a chi non conosceva i numeri.

Questo per le prime carte cinesi, di cui si hanno notizie documentate.

Sull'origine cinese delle carte ho trovato in internet (<http://www.gamesmuseum.uwaterloo.ca/Archives/Wilkinson/Wilkinson.html>) un articolo risalente al 1895.



In Europa la carta fu portata dagli arabi in Spagna nel 9° secolo, famose le grandi manifatture a Xativa-lés-Valence, mentre in Italia le prime notizie riguardano Fabriano, nelle Marche, e risalgono al 1276.

Per quanto riguarda i libri sin dal medioevo erano stampati i libri cosiddetti tabellari o xilografici, dove ogni pagina era ottenuta da una matrice incisa in un unico blocco di legno, lo stesso metodo con cui per secoli si stamparono le carte da gioco.

Per conoscere la stampa a caratteri mobili si dovrà però attendere un tipografo tedesco, Johann Gensfleisch von Gutenberg (Mainz 1397-1468). Solo con questa invenzione la stampa dei libri diverrà economica al punto da permetterne una vasta diffusione.

Le carte da gioco continuarono ad essere prodotte con matrici lignee per parecchio tempo; ancora alla fine del 19° secolo alcuni stampatori utilizzavano questo sistema, nonostante fossero ormai diffusi metodi più moderni.

La nascita delle carte da gioco in Europa è ancora avvolta dal mistero, senza un'origine inequivocabile né date certe.

Questo è dovuto al fatto che gli storici non le hanno citate nei loro poderosi trattati, ritenendole per niente interessanti in quanto oggetto solo di divertimento, mentre la storia ufficiale è fatta quasi unicamente di guerre e di conquiste.

Nessun mazzo del periodo in cui le carte hanno raggiunto l'Europa sembra essersi conservato. Infatti le carte da gioco sono molto deperibili; si usano senza precauzioni, l'utilizzo le rovina notevolmente ed è sempre possibile perderne qualcuna. In un mazzo di carte troppo usato diviene abbastanza agevole riconoscere le singole carte, da qualche macchia o piega particolare o qualche angolo rovinato. Questo ne pregiudica l'utilizzo, visto che l'avversario può conoscere le carte che abbiamo in mano osservandone i difetti. Dato che è un prodotto di valore non elevato si tende a gettare via il mazzo rovinato o incompleto e a comprarne un altro.

C'è anche da dire che la conservazione delle carte da gioco è resa difficile da umidità, fragilità del materiale, parassiti che si divertono a mangiarcele, luce che le deteriora, difficoltà nel togliere macchie e sporco e così via.

Per fortuna dei collezionisti però alcuni mazzi antichi sono giunti fino a noi. Si tratta dei mazzi più preziosi, quasi sempre dipinti a mano, che sono stati serbati con cura dai loro proprietari e oggi si trovano in alcuni musei.

Altri mazzi, di produzione più artigianale, si sono conservati solo perché dimenticati in qualche cassetto e altri ancora sono stati recuperati dai restauratori nelle copertine di antichi volumi.

Sono fogli interi rimasti invenduti, con le carte non ancora state ritagliate. I nostri antenati, meno spreconi di noi, li riutilizzavano per dare consistenza alle rilegature dei libri.

Per iniziare la storia delle carte da gioco in Europa dobbiamo dire che non sono citate in un decreto contro i giochi edito da Carlo V re di Francia nel 1369, mentre ne fa menzione una successiva edizione datata 1377.

Petrarca, morto nel 1374, nella sua opera *Opera de remediis utriusque fortuna* fa menzione di vari giuochi d'azzardo, ma non di quello delle carte. Neanche Boccaccio, defunto l'anno successivo, nonostante il notevole interesse per i giochi da lui dimostrato parla di questo passatempo nelle sue opere.

Il primo riferimento che può far pensare alle carte da gioco si trova nel *Diccionari de rims*, scritto nel 1371 dal poeta catalano Jaume March, che riporta il termine *naips*, una forma arcaica del termine *nàipes* con cui sono note le carte da gioco in Spagna.

La prima breve descrizione delle stesse la troviamo nel *Tractatus de moribus et disciplina humanæ conversationis, id est ludus cartularum* scritto a Basilea nel 1377 da un monaco domenicano, Johannes da Rheinfelden.

Il manoscritto originale non è stato ritrovato, ma una copia del 1429 è conservata presso l'Universitätsbibliothek di Basilea, mentre una copia successiva, del 1472, è conservata al British Museum di Londra.

In questo trattato il mazzo descritto è simile a quello odierno, con quattro diversi semi (purtroppo l'autore non li ha descritti), ognuno composto da 10 carte numerali e tre figure: un re, seduto sul trono, e due *marschalli*; quello di grado più alto tiene sollevato il seme, l'altro lo tiene in basso. È la disposizione dei semi rilevabile ancora oggi nelle figure minori dei mazzi a semi tedeschi e svizzeri.

Nel trattato si fa riferimento a diversi modi di giocare a carte, alcuni descritti nel testo, e alle differenti raffigurazioni sulle carte.

Questo ci fa presumere che questo gioco fosse ormai abbastanza diffuso, essendo le carte già diversificate nei disegni e nei modi di utilizzarle. L'autore però dichiara nel testo, di poco posteriore all'introduzione delle carte in Europa, la sua ignoranza sull'inventore del gioco e sulla data dell'introduzione in Svizzera di questo passatempo.



Le carte da gioco europee più antiche pervenuteci sono, ad oggi, due fogli non tagliati conservati all'Istituto Municipal de Historia a Barcelona. Il mazzo, noto come "*baraja de Vich*", è stampato in xilografia e datato dagli esperti a cavallo tra il 14° e il 15° secolo.

Come si usava allora fogli invenduti di queste carte furono riciclati nella rilegatura di un incunabolo *El libre de los dones* del 1495 e così sono giunti fino a noi.

I disegni presentano, sull'asso di spade e di bastoni, due figure animali che potrebbero essere leoni rampanti.



Questi animali sono simili ai galli o grifoni presenti ancora oggi nelle carte *Trevisane* e *Triestine*.

Le carte da gioco, che sembrano sconosciute prima del 1371, sono citate in diversi scritti:

- in Francia (1377) nello "Statuts de l'abbaye de Saint-Victor de Marseille" si trova "*Quod nulla persona audeat nec præsumat ludere ad taxillos (i dadi) nec ad paginas (carte da gioco ?) nec ad eyssuchum (scacchi ?)*",

- in Germania (1377) nel *Tractatus de moribus et disciplina humanæ conversationis, id est ludus cartularum* già menzionato.
- in Italia la deliberazione della Provvigione fiorentina del 23 maggio 1376 (secondo il calendario fiorentino, ovvero marzo 1377 per il calendario corrente) che riporta "*quidam ludus, qui vocatur naibbe in istis partibus noviter inolevit*" (questo gioco, che chiamano *naibbe*, introdotto da poco in queste zone) o l'ordinanza senese del 1377, una proibizione al loro uso che dice "*ludens ad naibos puniatur*" (sarà punito colui che gioca a *naibi*).
- in Belgio (1379) "*A la date du 14 mai 1379, nous relevons que Renier Hollander, receveur général de Brabant et le rédacteur d'une partie des comptes, donne à monseigneur et à madame quatre pelers et deux florins pour acheter des jeux de cartes*".
- in Spagna il 26 ottobre 1380 a Barcellona il mercante Nicolas Sarmona nel suo inventario cita "*unum ludus de nays qui sunt quadraginta quatuor pecie*" (un gioco di carte che sono 44 pezzi). Uno strano numero di carte, che non si riscontra in nessun altro mazzo conosciuto. Forse un mazzo con 7 numerali, come in numerosi mazzi italiani e spagnoli, e 4 figure per seme, con sia cavallo che donna?

In alcuni testi viene citata una proibizione di giocare a carte del 1367 a Berna, in Svizzera; di questa proibizione non è mai stato trovato né l'originale né una copia, ma solo un documento del 1437 che la cita.

Di un mazzo da 56 carte, con quattro figure per seme, abbiamo già detto parlando di Bernardino da Siena e del suo sermone del 1423.

La produzione di carte è talmente diffusa che l'11 ottobre 1441 il provveditore del comune di Venezia emette un'ordinanza che vieta l'importazione di carte da gioco, visto che la troppa concorrenza straniera è riuscita a mettere in ginocchio i fabbricanti di carte della città. Nel libro "*Materiali per servire alla storia dell'origine e progressi dell'incisione in rame e in legno*" scritto da D. Pietro Zani fidentino nel 1802 da cui ho estratto le pagine che parlano delle carte da gioco si fa riferimento a questo decreto "*Aggiugnerò poi che dall'intiero tenore del Decreto stesso si rileva abbastanza ch'egli favorisce i soli Maestri che abitavano in Venezia, e proibisce l'introdurvi dei lavori di quel genere che venissero dagli altri luoghi soggetti alla Repubblica veneziana, non che dal resto d'Italia o d'Oltremonti.*"

Le carte hanno sempre scatenato, sin dai primi anni della loro introduzione, una reazione del clero e dei governi i quali ne proibirono severamente l'utilizzo, con la scusa che il gioco scatenava risse tra i giocatori e portava i più scalmanati alla rovina finanziaria, due problemi questi che sembrano non risolti neppure oggi. In un dipinto di Pieter Bruegel il giovane, "*La rissa dei contadini*" conservato al museo Puskin di Mosca, si vedono carte da gioco sparse per terra che fanno chiaramente capire cosa ha scatenato la rissa.

Le liti sembrano strettamente legate al gioco delle carte tanto che il termine spagnolo "*baraja*" che oggi indica il mazzo di carte, nel '500 significava rissa, baruffa.

Nel corso dei secoli le carte da gioco furono accusate di provocare liti, bestemmie, omicidi, miseria nelle famiglie i cui uomini spendevano tutto al tavolo da gioco e, cosa molto più spregevole, di far dimenticare ai capifamiglia i doveri religiosi, facendoli andare all'osteria a giocare a carte e a litigare invece che in chiesa a pregare.

Dura la scelta, nell'unico giorno libero dal lavoro, tra il sorbirsi noiosi sermoni e preghiere in latino di cui non si capiva una parola o

passare qualche ora a divertirsi in compagnia degli amici, dimenticando per un po' i crucci di quella vita certo non facile.

Ho trovato una stampa, diffusa da un cantastorie alla fine del 19° secolo, che mostra come il destino di un giocatore, secondo la morale dell'epoca, fosse la rovina completa "... *ecco, o lettori amabili, la fin del giocatore!*".

Una stampa francese dell'inizio del 19° secolo è intitolata "*Le vampire*" e raffigura un mostro, sulla cui pelle sono raffigurati i vari giochi d'azzardo, che ingoia i denari che i giocatori gli portano.

Ma nonostante gli anatemi e proibizioni che le hanno colpite, per fortuna le carte da gioco non sono scomparse e ancora oggi resistono, magari solo in forma virtuale come nei videopoker. Probabilmente sono lo svago più conosciuto e diffuso al mondo.

Le proibizioni di questo passatempo sembrano sparite quando è stato inventato il bollo, che appare già in un documento del 1405 a Bologna in cui il cardinale Baldassarre Cossa sottopose a dazio le "*carte da zugare* e i *naibi*". Evidentemente l'idea di rimpolpare le finanze statali faceva passare in secondo piano i pericoli derivanti da questo vizio oppure il deterrente del bollo sembrava essere, a quelle anime pie dei governanti interessati solo al benessere morale dei loro sudditi, uno strumento efficace nel limitare l'uso di questo strumento demoniaco.

La diffusione così rapida delle carte da gioco, che le portò in pochissimi anni ad essere conosciute in buona parte dell'Europa, e l'uso subito così allargato, tale da scatenare immediatamente le varie proibizioni, fanno presumere che non siano state inventate allora, ma che fossero ben radicate altrove. È difficile pensare che un passatempo nuovo in assoluto possa avere una diffusione e una diversificazione nei disegni dei mazzi e nei modi di giocare così fulminea.

È più probabile l'ipotesi che l'uso delle carte e le regole dei giochi fossero già ben conosciuti in altre terre e che gli europei, almeno all'inizio, non abbiano dovuto inventare niente.

Mi piace immaginare i primi giocatori che portarono le carte in Europa: avranno dato vita ad animate partite, probabilmente in qualche taverna. Gli spettatori, incuriositi dalla novità, si saranno prima limitati ad osservare i nuovi giochi e poco per volta li avranno imparati, diffondendoli a loro volta. I fabbricanti, visto l'aprirsi di un nuovo mercato, le avranno copiate e adattate nei disegni, secondo la loro fantasia e l'iconografia del paese in cui venivano utilizzate.

Questo gruppo di persone riunita per un gioco che solo loro ben conoscono fa pensare ad un gruppo di marinai che si ritrovano in qualche taverna, divertendosi con un passatempo appreso in terre lontane (a suffragare un'ipotesi veneziana) oppure a persone che in terra straniera si divertono con gli svaghi tipici della loro patria (se questo fosse successo in Spagna, durante la dominazione saracena).

Le carte potrebbero infatti essere state importate dai mercanti veneziani, sempre in giro per il mondo allora conosciuto a cercare merci da commerciare e in contatto con i paesi medio orientali dai quali compravano sete e spezie per tutta l'Europa. Oppure furono portate in Spagna dagli arabi occupanti quella nazione, definitivamente cacciati solo nel 1492. In effetti l'occupazione moresca in Spagna era in quel periodo ridotta al solo regno di Granada, l'estremo sud della penisola iberica. In precedenza però buona parte della Spagna era governata dai mori fino a quando, a metà del 13° secolo, i re spagnoli erano riusciti a cacciarli quasi completamente. L'occupazione, durata alcuni secoli, aveva fatto sì che numerosi arabi risiedessero nelle terre ora sotto il dominio dei re cristiani. Essi furono posti di

fronte all'alternativa di convertirsi al cristianesimo o di emigrare; molti scelsero la conversione, senza però abbandonare la propria lingua e i propri costumi. Erano chiamati *moriscos* e continuarono a vivere in Spagna e a esercitare le loro attività, anche se furono confinati nei ghetti e forse furono proprio loro a diffondere le carte da gioco nella penisola iberica.

Per non creare attriti tra le due nazioni, già in contesa sulla nazionalità di Cristoforo Colombo o Cristobal Colón che sia, possiamo ipotizzare che le carte siano arrivate, contemporaneamente o quasi, sia a Venezia che nella penisola iberica e da lì abbiano iniziato il loro viaggio attraverso l'Europa.

Fra i Mamelucchi, milizie turche e circasse di schiavi (*mamluk* in arabo significa schiavo) convertiti all'Islam che divennero potentissimi in Egitto, le carte da gioco erano sicuramente conosciute verso il 1400. Sono menzionate negli Annali di Ibn Taghri-Birdi e chiamate *Kanjifah* un nome che appare su una delle carte conservate a Istanbul ed è molto simile a quello con cui vennero chiamate

in Persia nel 16° secolo (گنجفه *Ganjifeh*, *Ganjafeh* o *Gangafe*), in Georgia (un dizionario del 1712 riporta *Gandjapa* come un tipo di carte da gioco), in Turchia (dove nel 1806 è citato un gioco detto *Gungafa*) e ancora oggi in India (*Ganjifa*, *Ganjifah* o *Ganjappa*).

Non è nota l'etimologia di questi termini, evidentemente derivati da una radice comune che forse ci potrebbe fornire utili elementi per capire da dove provengono le carte da gioco.

Sono noti frammenti di carte risalenti al 13° secolo di probabile origine egiziana del periodo del sultanato Ayyûbid che governò dal 1173 al 1250 l'Africa nord orientale.

A questa dinastia successe quella dei Mamelucchi, che si ribellarono all'ultimo sultano Ayyûbid, as-Salih Ayyûb, e presero il potere con il loro capo Izz ad-Din Aibek.

Ai Mamelucchi risalgono le carte databili al 15° secolo e dipinte a mano, conservate al museo Topkapi Sarayi di Istanbul. Furono scoperte da L. A. Mayer nel 1939 e il mazzo è noto come mazzo dei Mamelucchi o *Muluk Wanuwâb* o *wa-Nuwwâb* (re e loro delegati). Hanno semi di denari (*darâhim*), coppe (*tumân*), mazze da polo (*jawkân*) e spade (*suyuf*) e lo sfondo decorato a motivi floreali. Furono stampate probabilmente in Egitto e le loro dimensioni sono abbastanza insolite (95 x 25 mm.). Non sono di un unico mazzo, ma appartengono a tre mazzi diversi, talmente simili tra di loro da far pensare ad un disegno già standard. I mazzi non hanno figure perché probabilmente il disegnatore, attenendosi strettamente ai principi coranici, evitava di raffigurare la persona umana. Al posto delle figure ci sono carte numerali che riportano oltre al nome del seme anche il nome della figura: *malik* (re), *nā'ib malik* (delegato del sultano) e *thānī nā'ib* (secondo delegato del sultano).

Il fatto che ci sia un nome lascia supporre che in origine le figure fossero presenti nel mazzo. È come se, in un mazzo di carte internazionale, su una carta ci fosse la scritta "*Re di picche*" e un disegno con 13 semi di picche: il sospetto che in precedenza ci fosse stata la figura di un re ci verrebbe immediatamente.

Troviamo una riproduzione delle carte di questo mazzo in internet nel sito di Tor Gjerde.

Questo mazzo dei Mamelucchi è spesso citato come antenato dei mazzi a semi latini ma, come scritto in un interessante articolo di John Berry sull'argomento, non dobbiamo dimenticare che non sappiamo come fossero le sue figure e che quello conservato a Istanbul

è posteriore all'avvento delle carte in Europa. Di questo mazzo possiamo affermare solo che è un antico disegno medio orientale e che i suoi semi sono molto simili a quelli italiani.

Tornando alla storia, nel loro periodo asiatico le figure erano solo due, come nei mazzi indiani contemporanei.

Probabilmente i Mamelucchi ne aggiunsero una terza, come si vede nel mazzo conservato a Istanbul, e tre figure sono presenti nei mazzi occidentali che usiamo oggi.

Lo scambio tra le culture europea e medio orientale è provato dal rinvenimento in Egitto di carte da gioco italiane del 15° e 16° secolo e dal costante riferimento ai saraceni nei primi documenti europei sulle carte da gioco.

Nelle Cronache di Viterbo, tre opere quattrocentesche che fanno riferimento a una precedente Cronaca trecentesca andata perduta, è riportato: "*Anno 1379. Fu recato in Viterbo el gioco delle carte, che venne da Sarasinia e chiamasi tra loro Naib*", e "*Nel 1379 fu recato in Viterbo il gioco delle carte, da un saracino chiamato Hayl*" e "*Fu recato in Viterbo il gioco delle carte, che in saracino parlare si chiama nayb*" nella cronaca di frate Francesco d'Andrea da Viterbo. Come si vede il termine con cui erano anticamente chiamate è molto simile al nome delle due figure inferiori nel mazzo conservato ad Istanbul. Nell'unica lingua che abbia un nome specifico per le carte da gioco, lo spagnolo, esse ancora oggi sono chiamate *naipes*.

Un altro riferimento a carte di origine moresca è data dall'inventario, nel 1408, dei beni di Luigi di Valois, in cui si afferma che il duca di Orleans possiede "*un jeu de quartes sarrasines*" e "*unes quartes de Lombardie*" (un gioco di carte saracene e uno di carte di Lombardia), probabilmente portato, quest'ultimo, dalla moglie Valentina Visconti sposata nel 1389. Anche nel 1414 due distinti inventari a Barcellona parlano di "*joch de nayps moreschs*" (gioco di carte moresco).

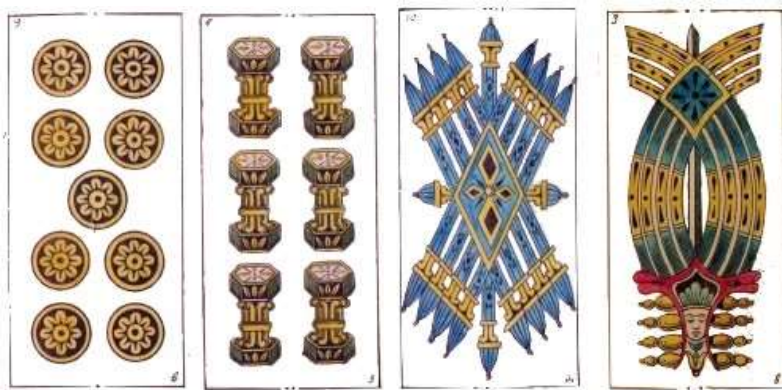
Riepilogando, l'ipotesi che pare più probabile è che le carte da gioco siano nate in Cina e da qui, attraversando l'India e la Persia siano giunte in Turchia e nei paesi arabi, portate dai Mongoli, che dal 13° secolo sotto la guida di Gengis Khan dominarono buona parte dell'Asia e anche parte dell'Europa orientale, o tramite i Selgiuchidi, una dinastia di origine turca che dominò parte dell'Asia dall'11° secolo, finché furono sgominati proprio dai Mongoli verso la metà del 13° secolo.

Poi furono portate in Spagna dalle truppe occupanti durante l'invasione moresca oppure importate dai mercanti veneziani, che avevano numerosi scambi con le regioni medio orientali per commerciare spezie e seta.

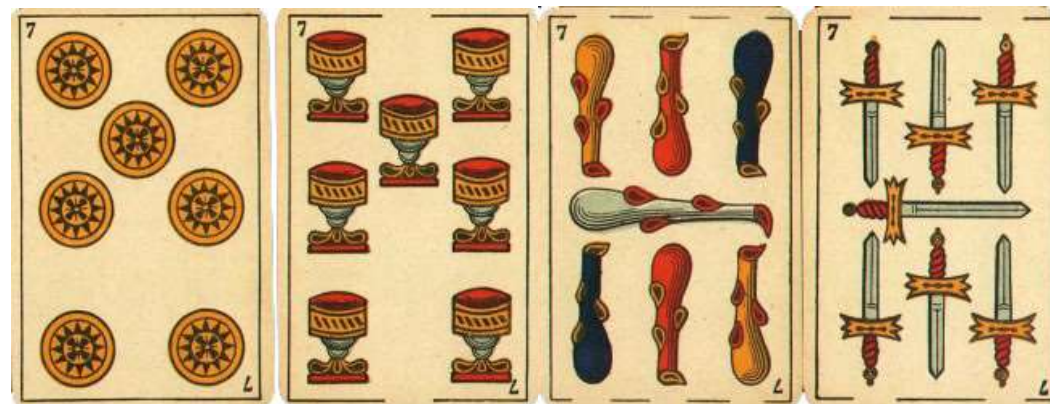
Così, con un viaggio simile a quello degli scacchi, importati dalla Persia dai crociati, le carte da gioco si diffusero in Europa, diventando in brevissimo tempo di uso comune in quasi tutte le nazioni europee.

Il disegno dei semi suggerirebbe che l'ipotesi veneziana sia la più probabile, data la somiglianza con quelli delle carte conservate a Istanbul, con la differenza dei bastoni da polo, sport che presumo sconosciuto nell'Europa dell'epoca, diventati in Italia paline, come sono chiamati a Venezia i pali da ormeggio delle imbarcazioni. Alcuni autori li paragonano anche a scettri o bastoni da cerimonia.

Pur raffigurando anche loro denari, coppe, spade e bastoni, i semi spagnoli sono decisamente diversi come disegno. Soprattutto i semi lunghi, spade e bastoni, si differenziano dai semi italiani e sono meglio interpretabili.



I semi italiani sono di disegno abbastanza inconsueto ed è piuttosto difficile capire quante spade o bastoni sono raffigurati su un 9 o un 10 se non si è abituati ad usare questi mazzi



Nei semi spagnoli invece il numero di oggetti raffigurati è più comprensibile, poiché i semi non si intersecano. Penso perciò che quest'ultimo disegno sia posteriore, fatto per migliorare la comprensione e semplificare l'incisione della matrice

Un misterioso mazzo risalente al 15° secolo, ritrovato a Siviglia e conservato nella collezione Fournier, presenta caratteristiche particolari nei semi che sono spade diritte ma intrecciate tra di loro come nei semi portoghesi, bastoni da polo simili a quelli del mazzo conservato in Turchia, denari che però potrebbero essere anche campanelli come nei semi tedeschi e coppe tonde, che potrebbero anche essere ghiande.

Sylvia Mann non sa se attribuire il mazzo a Italia, Spagna o alto Reno. Le figure sono re, cavallo e fante per cui i semi dovrebbero essere latini. Questo è l'unico mazzo europeo che conosco con i bastoni da polo come seme.

È l'invenzione artistica di qualche mastro cartaiolo europeo o il ricordo di antiche origini medio-orientali?

Nel corso dei secoli ogni popolazione adattò le carte che adoperava ai propri usi e costumi, variando i semi e le figure.

È molto probabile comunque che tutti i mazzi europei, che appaiono adesso così diversi dopo sei secoli di evoluzione nei disegni, abbiano un comune antenato, di cui attualmente non sappiamo nulla.

Forse ulteriori scoperte apriranno nuovi orizzonti alle ricerche e il rinvenimento di un antico mazzo o di documenti sconosciuti farà rivedere tutte le ipotesi fin qui enunciate, ma il materiale finora noto fa ritenere l'ipotesi sopra formulata come la più probabile.

Un articolo dedicato alle più antiche carte da gioco ritrovate è pubblicato sul giornale dell'IPCS e in internet nel sito dei collezionisti inglesi. Nello stesso sito c'è una pagina dedicata ai primi riferimenti alle carte da gioco.

Alcune ipotesi non suffragate dai fatti

Si leggono su alcuni testi teorie diverse su chi ha introdotto in Europa le carte da gioco.
Ne citerò alcune tra le più diffuse, tentando di confutarle visto che mi sembrano palesemente errate.

Le carte furono portate in Europa ...

... da Marco Polo reduce dal suo viaggio in Cina

Marco Polo scrive di aver raggiunto la Cina nel 1275; tornò a Venezia nel 1295, morendo poi nel 1324. Visto che prima del 1370 circa le carte quasi sicuramente non erano conosciute in Europa, mancano troppi anni in cui non si capisce che fine abbiano fatto nel frattempo le carte da gioco da lui importate.

... dai Crociati di ritorno dalla Terra Santa

L'obiezione è la stessa, le Crociate iniziarono nel 1095 e terminarono con la caduta di Acri nel 1291; anche in questo caso le date non coincidono con quelle citate in precedenza. In effetti altre crociate furono bandite successivamente, l'ultima fu bandita da Leone X nel 1518, ma già la 7^a, iniziata nel 1270, aveva come obiettivo non più Egitto, Siria o Palestina, ma la città di Tunisi, sotto le cui mura si concluse, con la morte di Luigi IX di Francia.

... dagli zingari

Anche in questo caso le date non quadrano: i primi zingari, provenienti dall'India nord-occidentale, giunsero in Italia e Spagna mezzo secolo dopo la comparsa delle carte da gioco in queste nazioni. Anche se permangono dubbi sulla data precisa, in quanto è possibile che i documenti ufficiali non abbiano immediatamente registrato l'arrivo di queste popolazioni nomadi, la prima apparizione dei rom in Europa occidentale risulta in un documento del 1417, nel quale si parla dell'arrivo

dei "Tartari dell'Egitto" nella città di Hildesheim, ai quali fu fatta elemosina "in onore di Dio". Le prime cronache italiane che ci raccontano la presenza dei rom provengono da Forlì e da Bologna, entrambe riferite al 1422.

Non esistono prove per suffragare l'ipotesi degli zingari come tramite all'importazione in Europa delle carte da gioco, salvo la credenza dei numerosi cultori dell'esoterismo che vuole accreditare a queste popolazioni l'invenzione o almeno l'importazione delle carte da gioco, soprattutto per un uso cartomantico.

Si vedrà nell'apposito capitolo come l'uso divinatorio sia notevolmente posteriore alla data presunta dell'introduzione delle carte per giocare. Inoltre, negli atti dei vari processi dell'Inquisizione, quando si citano zingari condannati per aver praticato la divinazione, non si fa mai cenno ad un uso da parte loro di carte da gioco. Eppure i resoconti di questi tribunali di solito sono molto precisi e dettagliati.

... *dalla Persia, dove erano conosciute come As Nas*

I primi mazzi *As Nas* conosciuti sono del 17° secolo, e comunque la loro composizione è troppo diversa da quella dei mazzi europei perché possano essere accettate come antenate delle carte che conosciamo.

... Nel libro "*Materiali per servire alla storia dell'origine e progressi dell'incisione in rame e in legno*" scritto da D. Pietro Zani fidentino nel 1802 si trovano due riferimenti al periodo in cui le carte da gioco sono nate:

1 - Jean Michel Papillon nel suo "*Traité Historique et Pratique de la Gravure en Bois*" (T. I p. 80) del 1776 così scrive: "*Ho scoperto di fresco nella Raccolta del Blanchart un Editto del 1254 pronunciato da S. Luigi al suo ritorno di Terra Santa, in cui viene proibito di giuocare alle carte, e ai dadi*".

2 - "*il nostro Abate Tiraboschi produce un manoscritto di Sandro di Pipozzo di Sandro intitolato: Trattato del governo della Famiglia, composto nel 1299, in cui si nomina il giuoco delle carte*".

L'autore nelle note però precisa che:

1 - il Barone Heineken (*Idée ec. pag. 239*) narra di aver letto quell'Editto nella Biblioteca R. di Parigi, emanato nel Dicembre del 1254, e di avervi trovate le seguenti parole latine colla loro traduzione in francese: "*Praeterea prohibemus districte, ut nullus homo ludat ad taxillos, sive aleis, aut scaccis. - Nous defendons expressément que personne ne joue aux dez, aux tables, et aux échecs*"; e soggiunge il lodato Barone che né in codesto Editto né in quello del 1256 dello stesso Re, ov'è riportato un simile divieto, non si parla delle carte da giuoco. Anche l'Harduin nell'*Opera Acta Conciliorum* (T. VII col. 481 82) riporta: *Statuta Santi Ludovici Francorum Regis Anno Domini MCCLV*, e dice al cap. XXIV: "*Praeterea prohibemus distrifius, quod nullus omnino ad taxillos ludat; sive aleis*"

2 - il manoscritto di Sandro Pipozzo sembra non sia mai stato effettivamente consultato, ma solo conosciuto per fama.

Per questo non è noto cosa ci fosse esattamente scritto.

In entrambi i casi Pietro Zani dice: "*confermerò ch'egli debbe aver interpretata la parola Alea pel giuoco delle carte, e dirò poi che il Papillon ha fatto lo stesso riguardo all'Editto di S. Luigi del 1254, spiegando il giuoco aux tables per quello delle carte, quando realmente vi si parla del Trictrac*", gioco detto anche Tavola reale e oggi noto come backgammon.

In mancanza di congetture più verosimili dobbiamo accettare l'ipotesi espressa in precedenza come la più realistica, in attesa di future smentite, suffragate però da un'adeguata documentazione.