

Introduzione

Le carte da gioco sono uno dei passatempi più noti e popolari in tutto il mondo.

Ideate in Cina più di un millennio fa sono state importate da oltre sei secoli in Europa ed esportate dai colonizzatori europei nelle nazioni da loro conquistate.

Sono utilizzate dai popoli di tutto il mondo: in qualsiasi paese vi rechiate potete star certi di trovare qualcuno che gioca a carte, anche se, almeno in Italia, erano molto più diffuse pochi decenni fa.

Con queste pagine vorrei aiutare il lettore a esplorare il mondo delle carte da gioco. La mia speranza è che sempre più persone se ne interessino, diventandone collezionisti e possibilmente anche studiosi.

A mio parere quelli che si definiscono collezionisti, non solo di carte da gioco, si dividono in categorie ben distinte: i rivenditori, che comprano e rivendono preoccupati solo di trovare il buon affare; gli accumulatori, cui sta a cuore trovare materiale per la propria collezione, interessati unicamente ad acquisire nuovi mazzi, sempre in giro con chilometriche mancoliste, e i collezionisti, che raccolgono il materiale e lo studiano, scambiandosi tra di loro non solo mazzi di carte ma anche informazioni.

Volendo essere pedante esistono, categoria a parte e per fortuna non molto diffusa, i sommi studiosi, che si preoccupano unicamente di scrivere dotti trattati sull'argomento, possibilmente senza conoscere la materia su cui discettano.

Normalmente scopiazzano altri testi, senza controllarne fonti e attendibilità, inserendo nei loro scritti personali ardite teorie che nessuno si preoccupa di confutare.

Per fortuna poca gente legge i loro scritti per cui il danno da loro fatto è abbastanza limitato.

Spero con queste mie note, di accrescere il numero dei collezionisti di carte da gioco e soprattutto di invogliare altri curiosi a studiare questo mondo affascinante ancora così pieno di domande senza risposta.

Questa pubblicazione, non essendo un classico libro, è modificabile e integrabile. Perciò chiunque abbia rilevato un errore nel testo, voglia confutare le deduzioni presenti o abbia fatto nuove scoperte riguardanti le carte da gioco, se lo desidera può contattarmi a virgilio.ferrari@virgilio.it per eventualmente integrare o correggere quanto ho scritto.

Vorrei che questo risultasse alla fine un trattato completo sulle carte da gioco, scritto a cento mani da tutti i collezionisti e gli studiosi dell'argomento.

Un sogno? Forse, ma a me piace fantasticare, e ringrazio tutti quelli che vorranno darmi una mano a realizzare questo progetto. Vi assicuro che tutte le fonti saranno da me citate.

Vorrei ora introdurre due brevi questioni, cosa sono le carte da gioco e quali i disegni che le caratterizzano.

Cosa sono le carte da gioco ?

È una domanda la cui risposta potrebbe apparire banale, ma su cui vorrei spendere alcune righe; l'idea per questa disquisizione mi è venuta leggendo un articolo di John McLeod sull'argomento.

La risposta più semplicistica è che sono rettangoli di cartoncino usati per giocare.

Ma è una risposta limitata. In diversi giochi si usano oggetti che corrispondono a questa definizione, vedi il Monopoli con le carte delle *Probabilità* e degli *Imprevisti* o il Trivial Pursuit con le carte delle domande, ma nessuno ha mai pensato di chiamare carte da gioco quelle utilizzate in questi passatempi.



Pure sulla forma c'è da obiettare.

Il rettangolo è certamente la forma più usuale, ma i mazzi tradizionali in India sono rotondi o più raramente quadrati.

Inoltre sono in vendita mazzi con forme particolari (triangolari, pentagonali, simili a un birillo, a una lattina di birra, a un sarcofago egizio o con una strana forma zigzagante).

Anche se non li ho mai visti utilizzati per giocare non si può negare che siano carte da gioco, visti i disegni che vi appaiono.



Passando al materiale posso dire che oggi il cartoncino è sempre più spesso sostituito dalla plastica, più robusta e resistente.

Per il domino e il Mah Jongg si usano sia carte che tessere di legno, avorio o plastica con gli stessi disegni, anche se un collezionista di carte da gioco non mette solitamente nella sua raccolta le tavolette in questi materiali.

Personalmente però ci metterei mazzi della famiglia del Cuccu e alcune carte tradizionali giapponesi che nei secoli passati furono intagliate o dipinte su tavolette di legno. Come metterei le carte che in Peru furono incise su argento e quelle su rame o avorio di antichi mazzi indiani, sempre se fossi così fortunato da scovarle e me ne potessi permettere l'acquisto. E, come spiegato in un altro capitolo, le carte da gioco tradizionali indiane sono dipinte su stracci imbevuti in gesso, anche se possono sembrare su cartoncino.

Per quanto riguarda le dimensioni ho nella mia collezione mazzi molto grandi, utilizzati soprattutto dai prestigiatori per mostrare le carte al pubblico stando su un palcoscenico, e altri piccolissimi, quelli che venivano posti un tempo nelle doll-house, le case delle bambole in cui mobili e accessori sono riprodotti in formato ridotto. Il disegno di questi mazzi è quello delle carte da gioco, ma non vengono utilizzati per giocare a carte.

In un altro capitolo fornirò ulteriori informazioni sui vari materiali e forme impiegati fino ad oggi. Solo a titolo di curiosità anticipo che ne esistono anche per i golosi, sotto forma di biscotti e chewing-gum, queste ultime vendute negli Stati Uniti alla fine del secolo scorso.

Parlando del loro utilizzo, molti collezionisti non inseriscono nella loro raccolta le carte per la cartomanzia in quanto non utilizzate per giocare, mentre a me piacciono e ne possiedo molti mazzi.

Carte usate a scopo educativo o mazzi basati su domande e risposte da abbinare possono essere considerate carte da gioco oppure no, visto che molto difficilmente verranno utilizzate per giocare a carte, nell'accezione che diamo comunemente a questo termine? Lo stesso si può dire dei mazzi non standard, da quelli disegnati da artisti a quelli turistici: quasi mai li ho visti usati per giocare, ma sono nelle più importanti collezioni e nei musei.

Potrei continuare con altri esempi, ma preferisco tentare di rispondere alla domanda iniziale: cosa sono le carte da gioco?

Non penso di risolvere l'annoso dilemma cui menti più acute della mia non hanno saputo rispondere.

Il meglio che sono riuscito ad elaborare è che *sono rettangoli, almeno nel mondo occidentale, aventi dimensioni tali da essere tenuti facilmente in mano. Su un lato (il fronte o verso) hanno stampato un disegno diverso per ogni carta, e sull'altra faccia (il retro o dorso) hanno un motivo uguale per tutto il mazzo. Il loro utilizzo primario è il gioco.*

Esistono anche utilizzi secondari, tra cui il cimentarsi a costruire arditi castelli che crollano al minimo scossone o il tentare di lanciarle una ad una in un cappello rovesciato, ma sono anni che non vedo più nessuno cimentarsi in questi passatempi.

Probabilmente questa definizione si presta a numerose obiezioni, ma non riesco a trovarne una migliore.

Lascio a voi l'immane compito e sono pronto ad aggiornare queste mie note se mi fate conoscere una descrizione esaustiva di cosa sono le carte da gioco.

Garantisco la citazione dell'autore, l'encomio solenne e, se gradito, anche il bacio accademico.

Ad ogni modo ritengo che ogni collezionista raccolga quello che più gli piace e una definizione corretta dell'oggetto della sua collezione sia per lui di secondaria importanza.

Il disegno delle carte

Forse non tutti hanno osservato bene le carte da gioco; molti non si sono mai accorti che esistono moltissimi disegni differenti sui vari mazzi che i giocatori delle varie nazioni utilizzano come passatempo.



Italia

Germania

Impero austro-ungarico

Gran Bretagna

Francia

Belgio

Parlando solo dei mazzi standard, cioè delle carte utilizzate normalmente per giocare, esistono disegni conosciuti da tutti, come il mazzo inglese o internazionale utilizzato in tutto il mondo per il poker, ramino o scala quaranta, e decine di altri mazzi, con disegni distinti, che si usano in varie regioni per i giochi tradizionali.

Per poter giocare a carte avere un modello ben conosciuto è molto importante, perché molte carte sono difficilmente identificabili per chi non è abituato a giocarci.

L'avere un mazzo che si adopera spesso permette al giocatore di riconoscere a prima vista la carta e di non sbagliare a individuarne il valore o il seme, commettendo errori nel gioco che gli farebbero perdere preziosi punti e che susciterebbero sicuramente l'ira dei suoi compagni di gioco.



Soprattutto nei mazzi a semi italiani, alcune carte non sono immediatamente identificabili per chi non vi è abituato.

Quelle illustrate sono, da sinistra, il dieci di spade di un mazzo da Trappola e l'asso di spade della Primera Bolognese

mentre a destra è riprodotto l'asso di denari delle Romagnole. Questa carta, a causa della mancanza di qualsiasi seme, può sembrare una carta pubblicitaria con il nome del fabbricante.



Nei mazzi a semi latini, quelli con denari, coppe, bastoni e spade , l'asso di denari era in Italia, dal 1861 al 31 dicembre 1972, la carta su cui doveva essere apposto un bollo.

I fabbricanti, visto che sia il contrassegno della tassa  che il seme  avevano la stessa forma, spesso non stampavano il seme lasciando che il suo posto venisse preso graficamente dal bollo.

Oggi che il contrassegno di tale tassa non è più presente sembra che il disegno della carta sia incompleto.

Chissà come mai solo poche ditte, anche oggi che il bollo è scomparso da quasi mezzo secolo, hanno pensato di riempire questo "buco" e di reinserire il seme nel disegno.

Oltre alle carte usate per giocare, che poco fa abbiamo definito mazzi standard, esistono anche mazzi con disegni di fantasia o mazzi non standard.

Questa citata, fra mazzi standard e non, è una prima suddivisione che ci permette di dividere i mazzi di carte in due grandi categorie.

Su questo argomento torneremo più avanti e più approfonditamente; per il momento diciamo che il mazzo standard è quello che viene prodotto con un disegno simile da più di un fabbricante ed è ben conosciuto e usato per giocare, mentre sono mazzi non standard tutti gli altri, ad esempio quello che abbiamo comprato durante un viaggio con riprodotte le fotografie della città visitata o quello per leggere il futuro, pieno di strani simboli e con disegni di fantasia.

Il mazzo non standard si usa raramente per giocare, la sua non immediata comprensibilità ce lo fa scartare per questo scopo, salvo che per i giochi detti "*solitari*", nei quali il tempo di reazione non conta e un errore si può sempre correggere ... c'è addirittura chi approfitta di essere solo per barare.

A proposito di solitari, esiste tutta una serie di mazzi utilizzati per questi giochi, di formato più piccolo del normale per poter far stare molte carte sul tavolo, poiché in questo tipo di giochi spesso tutto il mazzo è steso sul piano di gioco.

Questi mazzi il più delle volte hanno disegni molto belli, con figure in sfarzosi abiti dei secoli passati.

Tra i mazzi non standard sono state stampate carte con disegni vari, a volte anche di artisti famosi, di tutte le forme e dimensioni, carte truccate per bari, carte con le forme più strane.

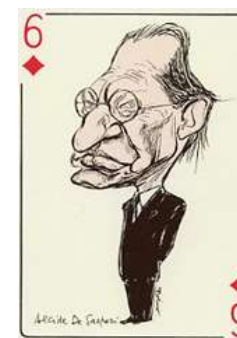
carte per giochi da bambini,



carte che illudono di indagare il futuro,



carte sexy, didattiche o caricaturali,



e quanto altro la fantasia dei fabbricanti è riuscita ad immaginare.

Le carte caricaturali sono spesso poco gradite dai potenti; ad esempio un mazzo che ha su ogni carta la caricatura dell'ex presidente della repubblica francese Giscard d'Estaing, furono proibite in Francia e ne fu vietato il commercio in questa nazione.

Un altro mazzo, con caricature dell'ex presidente USA John F. Kennedy, era pronto per essere messo in commercio nel dicembre 1963, ma l'assassinio di Dallas il mese precedente ne suggerì il ritiro dal mercato prima della loro commercializzazione, che in quel momento sarebbe stata quantomeno di cattivo gusto.

Chiedendo perdono per queste divagazioni e tornando ai disegni sui mazzi standard, il giocatore di carte riconosce normalmente almeno il disegno del mazzo inglese o internazionale, conosciuto ormai in tutto il mondo, ed eventualmente il mazzo regionale con cui è abituato a giocare, in casa o con gli amici. Non immagina però quanti altri tipi ne esistono in zone diverse, anche a lui vicine.

Spero che in questo libro ne possa scoprire altri ed appassionarsi all'argomento.

Per terminare queste note introduttive, se qualche termine risultasse oscuro ho inserito un piccolo glossario al termine di queste pagine, cui potete accedere consultando il Dizionario dei termini tecnici.

Per i nomi dei termini collegati alle carte da gioco nelle varie lingue è disponibile un Dizionario.

