

India

Mazzi standard

Vengono definiti standard i mazzi:

Mazzo	Varietà	Carte
Moghul Ganjifa		96
	Birds	96/120/144/192
	Moghul di Sawantwadi	96
Dasavatara o Dashavtar o Dashavatara Ganjifa		120/144/192/240/288/384
	Dasavatara di Sawantwadi	120
	Dasavatara di Nossam	120
	Dasavatara di Kurnol	120
Ganjappa o Ramayana Ganjpa		144
Navagraha		108
Naqsh o Naqsha		36/40/48/84/96
Ashta Dikapala		96

Moghul o Mughal Ganjifa (carte da gioco mongole) da 96 carte divise in 8 semi, sono le carte da gioco più antiche e più diffuse. È probabile che questo mazzo sia di origine persiana, portato in India dai conquistatori mongoli da cui queste carte hanno preso il nome. La prima descrizione pervenutaci risale al 1560. Lo stemma dei Selgiuchidi è riprodotto nel *Mir* del seme di soli o monete d'oro (è la tigre o le tigri con il sole alle spalle, presente solo nei mazzi di buona qualità) a testimoniare l'antico legame delle carte con quella dinastia di origine turca.

Le carte di questo tipo venivano prodotte e usate in diverse regioni (Gujarat, Orissa, Maharashtra e Deccan) e i nomi dei semi variano a seconda del dialetto della zona.



Le due figure sono i *Mir*, *Raja* o *Shah*, spesso seduti sul trono, e i *Wazir*, *Vazir* o *Pradhan*, in diverse regioni dipinti a cavallo.



Il *Wazir* di schiavi è su un carro trainato da un bue e il *Mir* dello stesso seme su un elefante.

In questo mazzo, di tipo *durbar*, vediamo i semi di schiavi, di soli, corone, documenti e spade e di merci, arpe e lune con il retro delle carte. Il coperchio e i quattro lati della scatola sono tutti decorati.

Alcune figure hanno disegni tradizionali: il *Mir* di soli raffigura un sole sorgente dietro una o più tigri, sempre raffigurate con un'unica testa, ripreso come già detto dallo stemma dei Selgiuchidi.



Il *Wazir* di soli ha vicino una tigre, in alcuni mazzi la cavalca, e quello di arpe è su un cammello.



Il seme degli schiavi (*ghulam*) è stato confuso con quello delle rose (*ghulab*) e il seme è ora un fiore rosso

Le stesse carte di un mazzo di tipo *bazar*.
I disegni sono più rozzi, con meno particolari.
Le figure sono le stesse nei vari semi, diventa perciò importante il colore dello sfondo.



Sono spariti i personaggi secondari e la tigre.

Ulteriori notizie sui mazzi *Moghul Ganjifa* e le illustrazioni dei vari semi sono in un capitolo dedicato.



Una variante recente del *Moghul Ganjifa* è detta **Birds**, sempre con dieci numerali e due figure, quella alta su una cavalcatura e la bassa su un carro.
Le figure sono tutte rappresentazioni di divinità induiste.
In alcuni semi hanno quattro braccia e tre teste (*Brahma*, il creatore), cavalcano un pavone (*Karttikeya* o *Skanda*, il dio della guerra) o hanno un tridente in mano (*Shiva*).

Questo mazzo ha otto o dieci semi da dodici carte ognuno.
I semi sono vari tipi di uccelli, da cui il nome del mazzo.

Altri tipi hanno come semi animali diversi dagli uccelli e 8, 10 o anche 12 semi, per un totale che può raggiungere le 144 carte.



Moghul di Sawantwadi (IPCS sheet 67) da 96 carte divise in 8 semi è prodotto in questa città dello stato di Maharashtra. Sawantwadi è ancora oggi famosa per i suoi artigiani, i *chitrakar*, che fabbricano carte da gioco oltre che immagini a carattere religioso.

Le due figure sono dette *Mir*, la superiore, e *Wazir*, quella di rango inferiore.



Pur avendo molte caratteristiche comuni al **Moghul Ganjifah**, se ne differenzia per alcune peculiarità, che ne fanno uno standard a parte.

I *Mir* sono seduti in trono, salvo quello di schiavi che è su un elefante e quello di soli o monete d'oro raffigura appunto un sole che splende dietro a una o due tigri, ricordo dei Selgiuchidi. I *Wazir* sono a cavallo, salvo quello di schiavi che è su un bue e quello di arpe su un cammello. Le figure di questo ultimo seme sono femminili.

Nei mazzi moderni spesso il *Mir* di lune è su un carro e il *Wazir* di soli cavalca una tigre.



Il nome del seme, l'oggetto raffigurato, il disegno e il colore dello sfondo sono rispettivamente:

nome	seme	disegno seme	sfondo
<i>taj</i>	corone	forme rosse con piume verdi	giallo
<i>safed</i>	lune o monete d'argento	dischi bianchi con bordo rosso	nero
<i>shamsher</i>	spade	spade	rosso
<i>ghulam/gulam</i>	schiavi o militari con spade	schiavi o militari con spade	rosso
<i>chang</i>	arpe	pugnali (?)	marrone
<i>surkh</i>	soli o monete d'oro	dischi gialli con bordo rosso	verde
<i>barat</i>	documenti, contratti per merci	oggetto rettangolare giallo con striscia rossa	verde
<i>qimash</i>	mercanzie	ovale rosso con banda verde	giallo

Nel libro *Origin and history of playing cards* di William Andrew Chatto stampato nel 1848 (pag. 56) è riprodotto un mazzo *Gunjeeфу* (questo è il nome usato nel testo) con splendide illustrazioni.



Taj



Soofed



Shumsher



Gholam



Chung



Soorkh



Burat



Qaimash



I nomi dei semi e del mazzo
sono quelli citati nel libro

Dashavtar, Dasavatara o Dashavatara Ganjifa (carte da gioco delle incarnazioni) è un mazzo generalmente con dieci semi per un totale di 120 carte.



Un mazzo nella mia collezione è stato acquistato a Madras (come si chiamava allora, dal 1996 è Chennai)

mentre un altro è la riproduzione di un antico mazzo dipinto nel Madhya Pradesh.

Di *Vishnu* si ricordano un altissimo numero di reincarnazioni. Le 10 più note sono riprodotte su questi mazzi nella versione base con 120 carte.

In altre regioni, specialmente in Orissa, si dipingono mazzi a 12, 16, 20 e 24 semi.



È noto un mazzo da 384 carte, 21 semi con incarnazioni di *Vishnu*, 8 con gli *Ashta Dikapala*, i guardiani divini della terra, e 3 semi con altri personaggi della mitologia Hindu. Il mazzo è conservato presso il Deutsches Spielkarten-Museum e fu dipinto a Mewar, nel Rajasthan, a cavallo tra il 18° e il 19° secolo.

L'aumento delle carte serve per accrescere la complessità del gioco e per avere la possibilità di raffigurare più divinità o differenti incarnazioni delle stesse. Si hanno però notizie certe dell'uso per il gioco solo per i mazzi fino a 20 semi.



Il mazzo **Dasavatara** è ancora oggi prodotto, sempre dipinto a mano, in alcune città dell'India, ma sembra soprattutto per i collezionisti e i turisti attratti da questa forma d'arte mentre pare siano spariti i giocatori.

Solo nella regione di Orissa il mazzo è ancora utilizzato per il gioco *Ganjifa*, o meglio *Ganjapa* come si chiama nel dialetto di quella regione.

Il **Dasavatara** nella sua versione base rappresenta i dieci più noti *avatar*, o incarnazioni di *Vishnu*, una delle tre maggiori divinità dell'induismo, che con *Shiva* e *Brahma* compone la *Trimurti*.

Le due figure sono il *Mir* o *Avatar*, la carta più alta in valore con la rappresentazione dell'incarnazione, e il *Pradhan* o *Mantri* la figura con valore inferiore.



Le carte dipinte nel distretto di Puri hanno, sulla carta di valore più alto, un servitore a fianco dell'avatar. Verso la fine del secolo scorso questa figura è scomparsa.

I semi sono molteplici, per averne una panoramica si rimanda al relativo capitolo.

Un articolo molto completo, con numerosi illustrazioni, sul mazzo del **Dasavatara di Orissa** è stato scritto da Jeffery Hopewell. Da questo articolo ho tratto le notizie qui riportate, dopo aver chiesto il permesso all'autore che ringrazio.

Rimando chi volesse saperne di più sull'argomento alla sua lettura (*IPCS Journal* 31-2 pag. 69),

Dasavatara di Sawantwadi (IPCS sheet 66) tipico di questa città dello stato di Maharashtra. Le due figure sono dette *Raja*, la superiore, e *Mantri*, quella di rango inferiore.

Il nome del seme, il suo disegno, la raffigurazione sul *Raja* e il colore dello sfondo sono:

nome	seme	disegno <i>Raja</i>	sfondo
<i>Matsya</i>	pesci	<i>Vishnu</i> che esce da un pesce	rosso
<i>Kurma</i> o <i>Kutchha</i>	tartarughe	<i>Vishnu</i> che esce da una tartaruga	rosso
<i>Varaha</i>	cinghiali	<i>Vishnu</i> che corre, con testa di cinghiale	giallo
<i>Narasimha</i> o <i>Nrushinha</i>	leoni	<i>Vishnu</i> sul trono, con testa di leone	verde
<i>Vamana</i> o <i>Waman</i>	recipienti per acqua	<i>Vishnu</i> davanti al re <i>Bali</i>	verde
<i>Parashurama</i> o <i>Purshuram</i>	asce	<i>Vishnu</i> con ascia che combatte <i>Kartavirya</i>	marrone
<i>Rama</i>	archi e frecce o scimmie	<i>Rama</i> tira a <i>Ravana</i> con l'arco	giallo
<i>Krishna</i>	anelli o mucche	<i>Krishna</i> combatte il re <i>Kamsa</i>	marrone
<i>Gautama Buddha</i>	conchiglie	<i>Buddha</i> sul trono	nero
<i>Kalkin</i> , <i>Kalki</i> o <i>Kalanki</i>	spade o cavalli	<i>Vishnu</i> su un cavallo bianco	nero



Le scatole tipiche di questa città di solito hanno i disegni su sfondo rosso.

Le carte di diametro maggiore hanno spesso una piccola figura, detta *darchitri*, nel centro dei numerali.

Il mazzo illustrato, di forma quadrata a differenza del solito, mostra nelle colonne a sinistra spade, conchiglie, anelli (che in questo mazzo sembrano fiori), archi e frecce e asce.

Nelle colonne di destra vediamo brocche per l'acqua, leoni, cinghiali, tartarughe e pesci e i lati decorati della scatola.



Un altro mazzo ha la più usuale forma tonda delle carte

la figura di rango maggiore (*Avatar*)
del seme di tartarughe mostra un cobra con 5 teste

e quella del seme di pesci ha 4 braccia

I semi sono: spade, conchiglie, sole, leone, pesci,
frecce, asce, brocche per acqua, cinghiali e tartarughe.



Dasavatara di Nossam (*IPCS sheet 69*) prodotto in questa città vicina a Cuddapah nel sud dello stato di Andhra Pradesh, famosa per i dipinti, la lavorazione delle pelli e i lavori in lacca. Le due figure sono dette *Raju*, la superiore, e *Mantri*, quella di rango inferiore. Il nome del seme, il suo disegno, la raffigurazione sul *Raju* e il colore dello sfondo sono:

nome	seme	disegno <i>Raju</i>	sfondo
<i>Matsya</i>	pesci dorati	<i>Vishnu</i> , inferiormente pesce, a cavallo	nero
<i>Kurma</i>	tartarughe dorate	<i>Vishnu</i> , inferiormente tartaruga, a cavallo	verde oliva
<i>Varha</i>	cinghiali dorati	<i>Vishnu</i> , con testa di cinghiale, a cavallo	giallo
<i>Narasimha</i>	leoni bianchi	<i>Vishnu</i> , con testa di leone, su un leone	rosso cupo
<i>Vamana</i>	brocche dorate per acqua	<i>Vishnu</i> , con brocca e parasole, su cigno	rosso chiaro
<i>Parashurama</i>	asce dorate	<i>Vishnu</i> , con ascia, a cavallo	verde
<i>Rama</i>	archi o scimmie dorate	<i>Rama</i> a cavallo di <i>Hanuman</i> , il dio scimmia	verde chiaro
<i>Krishna</i>	figure umane blu	<i>Vishnu</i> cavalca un elefante	oro
<i>Buddha</i>	conchiglie	<i>Buddha</i> sul trono	nero
<i>Kalkin</i>	cavalli bianchi	<i>Vishnu</i> , con testa di cavallo, a cavallo	rosso scuro

Nelle carte di Nossam spesso i numerali hanno un indice, in numeri arabi o indiani, e i *Mantri* una decorazione che sembra una felce. Lo sfondo è completamente coperto da piccolissime croci o stelle. Le figure hanno scritto il loro nome e quello del seme in alfabeto *Telugu*. I *Raju* sono sotto un baldacchino con due inservienti, mentre i *Mantri* hanno un solo schiavo.

Dasavatara di Kurnol (*IPCS sheet 82*) tipico di questa città nel Deccan, una vasta regione montuosa dell'India meridionale.

Il nome del seme, il suo disegno e il colore dello sfondo sono:

nome	seme	sfondo
<i>Matsya</i>	pesci bianchi	rosso
<i>Kurma</i>	tartarughe	ocra
<i>Varha</i>	cinghiali	oro
<i>Narasimha</i>	leoni	verde scuro
<i>Vamana</i>	ombrelle	verde oliva o marrone
<i>Parashurama</i>	asce	rosso mattone
<i>Rama</i>	archi o scimmie	verde oliva o rosso
<i>Balarama</i>	mucche bianche o aratri	verde oliva, marrone o cremisi
<i>Buddha</i> o <i>Krishna</i>	teste coronate	verde oliva o rosso
<i>Kalkin</i>	cavalli bianchi	nero

Le due figure sono dette *Raja*, la superiore, e *Pradham*, quella di rango inferiore.
I *Raja* siedono su troni (*asanas*) con due servi ai lati, di cui uno con un grande ventaglio.

Ganjappa* o *Ramayana Ganipa da 144 carte a dodici semi, usato principalmente nella provincia di Orissa, basato sui personaggi del *Ramayana*, uno dei due poemi epici indiani.
In questo mazzo il colore dello sfondo è essenziale per dare un ordine ai semi, poiché i disegni cambiano moltissimo nei mazzi dei vari fabbricanti, variando dalle figure delle divinità e dei demoni ricordati nel poema fino a raffigurare semplicemente le loro armi.
Gli alleati di *Rama* sono illustrati nei primi sei semi e i colori dello sfondo sono nell'ordine: rosso *Rama*, giallo *Lakshmana*, marrone *Sugriva*, bianco gli orsi, blu scuro *Hanuman* la scimmia che fu il sovrano di Ceylon, e verde *Bibhishana*.
Gli amici del malvagio *Ravana* nei successivi sei semi e con i colori: rosso scuro *Ravana* il demone dalle cento teste, marrone chiaro l'aiutante di *Ravana*, nero *Indrajit*, rosso robbia, blu chiaro e giallo chiaro altri aiutanti di *Ravana*.
Ogni seme ha due figure (*Mir* e *Wazir*) e dieci numerali. Il corpo del *Mir* di *Rama* è dipinto di blu, quello di *Lakshmana* in giallo chiaro e in nero quello di *Bibhishana*.

Anche altri mazzi vengono di solito ritenuti standard, anche se i pareri dei testi consultati non sono unanimi:

Navagraha (nove pianeti) da 108 carte divise in 9 semi. Ideato nel 1911 da Shankar Sakharam Hendre, è stato riprodotto da diversi artigiani e sembra usato ancora oggi per giocare.
Questi nove astri sono ritenuti in India divinità benefiche, dispensatrici di beni agli uomini. Hendre pensava di produrre e vendere questo mazzo per poter costruire un tempio in onore dei nove astri.
Il progetto non riuscì, non furono venduti i mazzi preventivati e il tempio non venne edificato.

Per gli indiani questi nove corpi celesti costituiscono le parti anatomiche di un essere cosmico:

Nome	Corpo celeste	Parte del corpo
<i>Mangala</i> o <i>Kuja</i> o <i>Angaraka</i> o <i>Bhauma</i>	Marte	fronte
<i>Shukra</i> o <i>Sukran</i>	Venere	faccia
<i>Buddha</i>	Mercurio	spalle
<i>Chandra</i> o <i>Soma</i>	Luna	torace
<i>Surya</i> o <i>Ravi</i>	Sole	addome
<i>Brihaspati</i> o <i>Guru</i>	Giove	genitali
<i>Shani</i> o <i>Sani</i>	Saturno	cosce
<i>Rahu</i>	testa del dragone	tibie e caviglie
<i>Ketu</i>	coda del dragone	piedi



Il mazzo **Navagraha** che ho acquistato a Madras è completamente diverso da quelli che ho trovato sui vari testi.

Nella riproduzione si vedono a sinistra i semi di pugnali, archi, vasi per acqua, bastone con due punte, e spada con fodero e a destra bastone da passeggio, fiore di loto e due diversi tipi di scettri. Delle due figure quella bassa, diversa per ogni seme, è montata su un animale o carro e ha disegnato un solo seme. Quella alta, con due raffigurazioni del seme, è sempre uguale. Suppongo sia *Shiva* con il cobra *Nandi* sulla testa, il tridente con cui viene spesso raffigurato e in braccio la sua donna *Parvati-Kali*. In seguito sono riuscito a trovarne una versione più moderna, con disegni diversi.

Questo mazzo non è da confondere con il quasi omonimo **Nava Graha Chad**, un mazzo non standard che ha il doppio delle carte.



Naqsh o **Naqsha** da 40 o 48 carte, popolare nel Rajasthan. In passato erano usati mazzi che andavano da 36 a 96 carte.

Il mazzo è conosciuto dal 18° secolo, ma l'omonimo gioco era già noto due secoli prima.

Comprende quattro serie identiche di carte con dieci numerali, un uomo su un cavallo al galoppo chiamato *Ghodi* o *Bibi* (come la regina del mazzo **As Nas** in Persia) e un re, detto *Saheb* o *Mir*, con dipinte due figure su un elefante.

I numerali sono il dieci (fiori (*phuli*) bianchi), il nove (fiori rossi), l'otto (fiori di loto), il sette (*dawal* spade), il sei (il disegno assomiglia alle pergamene del **Moghul Ganjifa**), il cinque (fiori rossi con il picciolo), il quattro (*shanka* conchiglie), il tre (fiori di loto con picciolo), il due (*pahlwan* lottatori, assomigliano agli schiavi del **Moghul Ganjifa**) e l'uno (*pori* donna sotto un albero o re in abiti femminili).

Nei secoli passati il *Naqsh*, un gioco d'azzardo simile al *vingt-et-un* e al giapponese *Kabu*, si giocava anche con mazzi portoghesi da 40 e 48 carte.

Si è giocato anche con il mazzo **Moghul Ganjifa** scartando alcuni semi, mentre oggi si usa il mazzo inglese standard o internazionale, dopo aver scartato i fanti per avere solo due figure.

Nel gioco il seme non conta; è importante solo il valore della carta. Per questo esistono anche mazzi in cui lo stesso seme è ripetuto più volte.

La protettrice dei giocatori di *Naqsh* è *Lakshmi*, la dea della buona fortuna, che viene spesso invocata prima o durante le partite.

Ashta Dikapala da 96 carte divise in 8 semi, con le due figure in cui la divinità è raffigurata sulla sua cavalcatura.

Sul *Pradhan* è rappresentato il solo *Dikapala* mentre sul *Raja* la divinità è raffigurata con la moglie.

I *Dikapala* sono i protettori delle regioni o settori in cui è diviso il mondo e sono detti anche *Lokapala* (protettori del mondo). Sono gli otto guardiani divini della terra e corrispondono ai punti cardinali.

Sugli assi e sui numerali di questo mazzo sono raffigurate le cavalcature di queste divinità, tenute in grande considerazione nella mitologia indù.

punto cardinale	<i>Dikapala</i>	cavalcatura
est	<i>Indra</i> dai mille occhi, capo di queste divinità	elefante bianco
sud-est	<i>Agni</i> dio del fuoco	ariete blu
sud	<i>Yama</i> dio della morte	bufalo blu
sud-ovest	<i>Nirriti</i>	uomo armato
ovest	<i>Varuna</i> signore degli immortali e dio del mare	coccodrillo <i>Makara</i>
nord-ovest	<i>Vayu</i> dio del vento	cervo bianco
nord	<i>Kubera</i> il dio demone, propiziatore di ricchezza	cavallo bianco
nord-est	<i>Ishana</i>	toro bianco

Kishor N. Gordhandas ha pubblicato in uno stimolante articolo sul bollettino dell'IPCS (*IPCS Journal XX-4*).

Vi si possono trovare interessanti notizie sul mazzo dell'*Ashta Dikapala* e le illustrazioni di asso, *Pradhan* e *Raja* di tutti i semi.

Sono considerati standard anche il *Navin-Rama Chad* (nuovo Rama), elencato successivamente con i *mazzi Chad*, e altri due mazzi di cui non ho informazioni né trovato immagini, il *Chikiti* o *Panderganda* da 60 carte e l'*Ekrangi*.