

Noto 1737 – geografia con tarocchi e altri giochi

Franco Pratesi

1. Introduzione

Alla storia dei tarocchi in Sicilia ha portato un contributo decisivo, al suo solito, Michael Dummett;¹ utili informazioni aggiornate si ricavano anche da una mostra recente.² Le notizie più antiche risalgono al Seicento, ma sono basate su fonti piuttosto incerte. La prima testimonianza sicura sembra essere del 1736. In questo studio presento un libro dell'anno seguente in cui sono presentati, fra l'altro, i tarocchi siciliani in una forma ideata per l'istruzione degli studenti.

L'ambiente è quello dell'Accademia dei Trasformati di Noto, nella provincia di Siracusa, attiva con discussioni letterarie e filosofiche dalla seconda metà del Seicento fino al 1872. La sede dell'accademia era nel Convento di San Domenico e il palazzo, centralissimo, è ancora utilizzato come sede dell'Istituto di Istruzione Superiore Matteo Raeli.

Il libro che mi propongo di illustrare è piuttosto raro, e sembra sfuggito alle ricerche degli esperti sulla storia dei tarocchi e di altri giochi siciliani tipici. Mi soffermerò di più sulle due versioni di carte da gioco di nuova invenzione.

2. Il libro³

Il libro in esame si trova elencato nel catalogo OPAC SBN⁴; risulterebbero presenti quattro esemplari a Bologna, Milano, Roma e Trapani; tuttavia, nel catalogo della Biblioteca Regionale Siciliana ne compaiono altre quattro copie, due a Palermo e due a Messina. Non ho trovato indicazioni di esemplari all'estero. Insomma un libro raro, ma non rarissimo.

Si può cominciare l'esame dal titolo: *Lo studio in lega col giuoco per introdurre nelle scienze i giovani men vogliosi, pensiero abbozzato su la geografia, ed indicato in altre materie da due accademici de' Trasformati della città di Noto, accolto, e pubblicato dal sac. d. Giuseppe Serrentino bidello della medesima accademia...* Non si può dire che sia un titolo conciso, e tuttavia presenta già qualche problema di lettura.

L'autore dichiara di esporre i risultati di un'attività accademica di cui era stato solo attento osservatore e annotatore. E infatti, a cominciare dalla nota *Bibliografia siciliana*,⁵ sembra che sia indicato come autore quello dei due accademici protagonisti che era notoriamente dedito alla geografia, e ancora questa attribuzione è mantenuta nel catalogo OPAC SBN: Autori: Francesco Landolina Rao (Autore), Giuseppe Serrentino, Trento, Simone (Editore).

Può anche sembrare strano che il sacerdote che pubblica il libro si qualifichi come bidello dell'accademia, quasi vantandosi dell'incarico, ma per quel particolare significato del termine ci aiuta il *Grande Dizionario della Lingua Italiana*, rimandandoci alle *Note al Malmantile*.

2-49: Bidello, donzello o servitore d'università o d'accademia. E questo nome di Bidello è probabile che venga da Betulla, che è quell'albero, del quale si facevano le verghe pe' fasci, che anticamente portavano i littori davanti ai Magistrati e da questo portare i fasci di verghe di betulla sia poi venuto il nome di bidello a tali serventi di Università, i quali fanno figura di littori, ...portano ancora una grossa mazza d'argento,

¹ M. Dummett, *The Game of Tarot*. London 1980; M. Dummett, *Il mondo e l'angelo*. Napoli 1993; M. Dummett, J. McLeod, *A History of Games Played with the Tarot Pack*. Lewiston 2004.

² S. Bonaccorsi, E. Maggio, *Il Mondo in Mano*. Catania 2019.

³ F. Landolina Rao, G. Serrentino, *Lo studio in lega col giuoco...* Catania 1737. https://www.google.it/books/edition/Lo_studio_in_lega_co_l_giuoco_per_introd/35cl2_F13x0C?hl=it&gbpv=1&dq=intitle:Lo+intitle:studio+intitle:in+intitle:lega+intitle:co%27l+intitle:giuoco&printsec=frontcover

⁴ <https://opac.sbn.it/it/web/opacsbn/risultati-ricerca-avanzata#1729436872436>

⁵ G.M. Mira, *Bibliografia siciliana Vol. 1*, Palermo 1875. A p. 502.

significanti gli antichi fasci, quando vanno in funzioni pubbliche, avanti al Collegio de' Dottori.

LO STUDIO IN LEGA COL GIUOCO

*Per introdurre nelle Scienze i Giovani
men Vogliosi,*

Pensiero abbozzato

SU LA GEOGRAFIA,

Ed indicato in altre

M A T E R I E

DA DUE ACCADEMICI

DE' TRASFORMATI

Della Città di NOTO,

Accolto, e pubblicato

dal Sac. D. GIUSEPPE SERRENTINO

Bidello della medesima Accademia,

CONSECRATO AL SIGNOR

D. MICHELE

BONANNO, E LANDOLINA

*Accademico della medesima,
detto il POSITIVO.*

IN CATANIA, nella Stamparia di Simone Trento 1737.
Con licenza de' Superiori,

All'interno troviamo inizialmente cinque pagine non numerate con la dedica *Al Signor D. Michele Bonanno, e Landolina de' Principi di Linguagrossa*, datata Noto 12 Agosto 1737, seguita da quattro pagine con la significativa introduzione *Ai Lettori*, che insiste in particolare su un punto delicato: non è stato possibile inserire nel libro le opportune tavole con le figure delle carte proposte. Si sarebbe trattato solamente di sei grandi tavole riprodotte da incisioni su rame, e di un paio di mazzi di carte da gioco di nuovo disegno, ma da Noto è stato possibile trovare la tipografia a Catania per stampare il libro, senza però le incisioni auspiccate.

In proposito, nella seconda pagina di questa parte leggiamo fra l'altro quanto segue.

Una difficoltà mi opporrete, cortesi Lettori: Che con questo libretto, qual' io ho curato mettere in pubblico, vi dovrebbero andar connesse le sei Tavole geografiche, secondo

l'intenzione de' due Accademici, disegnat. Confesso, Che ne avete tutto il diritto; né io posso altrimenti soddisfarvi, che con implorarne la scusa dalla vostra benignità, e frattanto, a fin di non rendere inutile un'Opera di tanto pregio, darvi la via per ottenerle. Chi nasce in Paese ristretto e bersagliato dalle disgrazie, se non ha il comodo di partirne, ha da tenersi per prigioniero, e molti desideri ha da giornalmente sacrificare al Nume della maligna Fortuna. Per quanto si è considerato, e tentato di versi, non si è potuta rinvenir la maniera d'intagliarne le piancie, per far correr venali le Tavole da voi ricercate; E questo basti per scusare il difetto. Tuttavolta quando pur si trovasse maniera, o se vi fosse qualche Principe generoso, che per pubblico utile se ne incaricasse, io mi assumerei di ottenerne i disegni esatti, giusta il volere degli Autori.

Speriamo che si tratti solo della "ristrettezza" di tre secoli fa! Le Tavole di cui si parla sono sei: Europa in generale; Europa in province; Germania in particolare; Italia in particolare; due Litorali.

Segue una pagina dedicata A' *Signori Critici* in cui si fa presente il carattere pionieristico dell'opera, tale che implica la possibilità di futuri perfezionamenti.

Dopo queste premesse iniziano le pagine numerate con l'*Introduzione* di sei pagine in cui si spiega come il socio Volgare dell'Accademia dei Trasformati di Noto avesse avuto l'idea di utilizzare l'abitudine degli studenti di giocare a carte per introdurre carte speciali con insegnamenti di varie materie e in particolare della geografia. L'idea era stata quindi realizzata con l'aiuto di un altro accademico, il Taciturno, "come bene informato della Geografia". Nel libro si trovano poi più dialoghi fra i due soci, all'interno delle solite discussioni dell'accademia. La trattazione specifica si sviluppa poi con varie "conferenze", di cui mantengo l'ordine.

Prima Conferenza. Preparativi all'assunto. p. 7

Una volta deciso di dedicarsi alla geografia, rimangono molte questioni da discutere su come suddividere l'Europa in modo che ogni carta poi ne rappresenti ragionevolmente una delle parti. Prima si individuano venti Regni e sedici Mari, rimandando Isole e Fiumi. La Conferenza termina con *Descrizione dello strumento da trasformare le figure*, una lezione sul pantografo e il suo utilizzo.

II. Conferenza. Vari Discorsi preliminari; E si propone il giuoco de' Venti. p. 13

Nella discussione iniziale si commenta il fatto che opere simili erano già state prodotte, ma si precisa che solo nel caso presente si va oltre a una semplice esposizione di nozioni scolastiche sotto forma di immagini, presentando le figure come oggetti da usare in più tipi di passatempi.

Che se mi permette il dir qualche cosa intorno alla sua Idea, potrei ben rammentarle, che il dar la Geografia, ed anche l'Istoria per via di giuoco, prima di lei l'inventò Cardinal Mazarini, e non è gran tempo ch'io vidi, certi fogli francesi, i quali per via di dadi, o di carte insegnano la fortificazione militare, la Cronologia, la Geometria, e fin l'Arte di fare all'amore. Non perciò voglio respingerla dal suo pensiero, il quale o per nuova materia, o per nuovo metodo qualche utile recherà, più di quanto han recato quelle per altro bellissime invenzioni. (p. 15)

A dirla in breve: null'altro fanno, che presentare un libro squadernato in fogli, affine, di dar a sorbir la vivanda a boccone a boccone a chi ha diletto di ringhiottirla; ma con chi ha nausea da rimandarla nulla riportano di profitto. Si giuoca là sui numeri, e si trascura lo scritto da chi ha poco pensier d'imparare. La nostra Idea, se pur ci riuscirà secondo i voti, è far sì, che i Figliuoli vaghi del giuoco; venendo con nessun altro pensiero, che solamente di passar tempo, si trovino in qualche maniera sbozzati, senza avvedersene, appunto come chi dorme, o legge su gran naviglio, che quando men se 'l pensa si trova in bocca al porto. (p. 16)

Il gioco proposto dei venti consiste nel disegnare un cerchio con 32 case e una freccia imperniata al centro da far girare con vari premi (in nocciole) a seconda della casa in cui arriva la freccia. In alternativa si potrebbe usare allo scopo uno schema simile a quello del filetto. (Si tratta insomma di giochi preliminari, mentre si apprestano a compilare la carta dell'Europa con le sue suddivisioni)

III Conferenza. Europa in soli Regni. p. 20

Viene compilata una lista di Regni numerati da 1 a 36 e due con numero 0, insieme a una lista di Mari numerati da 1 a 16. Il gioco associato alla carta geografica si effettua con il tiro di due dadi, basandosi sul prodotto dei due punti ottenuti.

IV. Conferenza. Segue la seconda Parte del Giuoco per altra Classe Superiore. p. 26

Sono introdotte le carte da gioco, corrispondenti a 20 mari, e 22 fiumi, e si distribuiscono assegnando premi in lupini. In particolare i fiumi prendono un lupino dal regno in cui nascono e pagano uno al mare in cui sboccano. Infine si riconosce che il sistema delle carte ideate si può considerare equivalente a un mazzo comune di carte da gioco, e, grazie in particolare all'inserimento dei 22 fiumi, anche a un mazzo di tarocchi. I quattro semi coppe, mazze, spade e ori, si potranno indicare con quattro costellazioni, e cioè Cigno, Lira, Orsa e Corona.

Il risultato, su come si raggiunge il mazzo di tarocchi, è mostrato nella tabella seguente, ripresa dal libro.

PORTOGALLO Re di Lira	SPAGNA Cavallo di Lira	FRANCIA Fante di Lira	SVIZZERA 7 di Lira
ITALIA 6 di Lira	GRECIA 5 di Lira	TRACIA 4 di Lira	ILLIRICO 3 di Lira
UNGHERIA 2 di Lira	PICCOLA TARTARIA Asso di Lira	GERMANIA Re di Cigno	PAESI BASSI Cavallo di Cigno
DANIMARCA Fante di Cigno	PRUSSIA 7 di Cigno	POLONIA 6 di Cigno	BOEMIA 5 di Cigno
MOSCOVIA 4 di Cigno	SVEZIA 3 di Cigno	NORVEGIA 2 di Cigno	LAPPONI ORIENT. Asso di Cigno
IRLANDA IS. Re di Orsa	INGHILTERRA IS. Cavallo di Orsa	EBRIDI IS. Fante di Orsa	ORCADI IS. 7 di Orsa
ISOLE DEL FERRO 6 di Orsa	GOTLANDA IS. 5 di Orsa	SELANDA IS. 4 di Orsa	FIONIA IS. 3 di Orsa
ISLANDA IS. 2 di Orsa	CANDENOES IS. Asso di Orsa	MAJORCA IS. Re di Corona	MINORCA IS. Cavallo di Corona
CORSICA IS. Fante di Corona	SARGEGNA IS. 7 di Corona	EOLIE IS. 6 di Corona	SICILIA IS. 5 di Corona
MALTA IS. 4 di Corona	CURZOLARI IS. 3 di Corona	CANDIA IS. 2 di Corona	NEGROPONTE IS. Asso di Corona
SUPPLEMENTO PER FORMARE LI TAROCCHI			
MAR ADRIATICO Conte di Lira	MAR NERO 10 di Lira	MAR DI MARMORA 9 di Lira	M. DELLE ZABBACCHE 8 di Lira
M. ATLANTICO Conte di Cigno	M. AQUITANICO 10 di Cigno	M. BRITANNICO 9 di Cigno	M. GERMANICO 8 di Cigno
M. SARMATICO Conte di Orsa	M. BIANCO 10 di Orsa	M. AGGHIACCIATO 9 di Orsa	M. BALTICO 8 di Orsa

M. MEDITERRANEO Conte di Corona	M. TIRRENO 10 di Corona	M. JONIO 9 di Corona	M. ARCIPELAGO 8 di Corona
1 ERIGON FIUME della Grecia	2 MARIZA FI di Tracia	3 PO FIUME d'Italia	4 RODANO FIUME di Francia
5 LOIRE FIUME di Francia	6 EBRO FIUME di Spagna	7 TAGO FIUME di Portogallo	8 MOSA FIUME di Francia
9 RENO FIUME di Paesi bassi	10 DANUBIO FIUME di Germania ed Ungheria	11 VESER FIUME di Germania	12 ODER FIUME di Germania
13 ELBA FIUME di Germania	14 VISTULA FIUME di Polonia e Prussia	15 NIEMEN FIUME di Polonia	16 NIEPER O BORISTENE FIUME di Polonia e piccola Tartaria
17 DUVINA FIUME di Moscovia	18 ORVEST FIUME di Svezia	19 TANAI FIUME di Moscovia e piccola Tartaria	20 OBVIO FIUME di Moscovia ed Asia
VOLGA FIUME di Moscovia sta in luogo del Fuggitivo	ALFEO O CARBON FIUME della Grecia, sta in luogo della Povertà	Questi ultimi due nei consueti Tarocchi non hanno numero, e così ancora facciamo Noi	

Una volta che si è formato il mazzo di tarocchi, ci si potrebbe aspettare che la proposta sia di giocare a un tradizionale gioco di tarocchi, con il solo vantaggio educativo di imparare la geografia giocando, ma l'autore continua invece a proporre giochi di vincita e perdita di lupini a seconda di vicinanze o meno fra territori, o casi simili. Insomma, si vede che il mazzo del nuovo gioco proposto è sì equivalente a quello dei tarocchi, ma si usa in modo del tutto diverso, tale da far apprendere ancora meglio le notizie di geografia mentre si gioca.

V. Conferenza. Europa divisa in Province, per i Giovani già introdotti. p. 42

Come passaggio a uno stadio avanzato si propone di inserire nel gioco anche le province, con ogni carta che vien contrassegnata da tre nomi, quello della capitale, della provincia e del regno. Si arriva così a cento carte da cui si formano mazzetti con regole di vincita e perdita a seconda delle carte estratte.

VI. Conferenza. Prosegue lo stesso Giuoco, e poi si riduce in Carte. p. 51

Qui si assiste a un passo ulteriore: i regni vengono suddivisi in province e inoltre si tiene conto in maniera più dettagliata dei confini fra i regni, di modo che il numero delle carte supera il centinaio. Allora il gioco proposto in questo caso diventa uno analogo alla Gabella, un tipo di lotto o di lotteria.

VII. Conferenza. Germania divisa in Province per li Giovani introdotti. p. 68

Una volta compreso il meccanismo se ne possono proporre varianti più evolute, con ulteriori dettagli nelle nozioni di geografia da imparare giocando. Per la Germania, la suddivisione in circoli ed elettorati presenta qualche difficoltà, che viene discussa e superata. Il risultato è una mappa con 14 "generi" con sei province ognuno; come in precedenza, parallelamente al gioco sulla tavola della carta geografica si propone, senza entrare nei dettagli, di ricavarne un mazzo di 66 carte per altri giochi, più simili ai giochi di carte tradizionali.

VIII. Conferenza, Italia in Province. p. 81

La suddivisione dell'Italia in province ha come risultato che si ottiene una tavola divisa in quattro parti (Chiesa, Napoli, Venezia, Lombardia) e con ognuna divisa in dodici province, quindi 48 in totale.

IX. Conferenza. L'Italia ridotta in Carte, e si digredisce ad altri giuochi. p. 87

Dalla mappa dell'Italia si passa facilmente al corrispondente mazzo di carte che anche in questo caso viene a essere simile a uno di quelli tradizionali. Le quattro parti vengono così a corrispondere ai quattro semi delle carte, però con i nuovi nomi di Chiesa, Napoli, Venezia e Lombardia. Inoltre il mazzo di carte viene esteso includendoci le otto carte con i Fiumi, da aggiungere per formare il mazzo dei tarocchi.

CHIESA	NAPOLI	VENEZIA	LOMBARDIA
Asso UMBRIA	Asso PRINC. CITRA	Asso ISTRIA	Asso REP. GENOVA
2 DUC. DI CASTRO	2 CONT. MOLISE	2 CADORINO	2 MONFERRATO
3 ORVIETANO	3 CAPITANATA	3 BELLUNESE	3 DUC. PARMA E PIACE.
4 PERUGINO	4 TER. BARI	4 FELTRINO	4 DUC. MODENA E REG
5 MARCA ANCONA	5 OTRANTO	5 VICENTINO	5 DUC. MANTOVA
6 DUC. URBINO	6 BASILICATA	6 POLES DE ROVIGO	6 REP. LUCCA
7 ROMAGNA	7 PRINC. ULTRA	7 VERONESE	7 TOSCANA FIORENT.
8 TER. BOLOGNA	8 CALABRIA CITRA	8 BRESCIANO	8 TOSCANA SANESE
9 DUC. FERRARA	9 CALABRIA ULTRA	9 BERGAMASCO	9 TOSCANA PISANO
Fante SABINA	Fante ABRUZZO CITRA	Fante FRIULI	Fante SAVOJA
Cavallo PATR. S.PIETRO	Cavallo ABRUZ. ULTRA	Cavallo TREVIGIANO	Cavallo PIEMONTE
Re CAMPAGNA ROMA	Re TERRA DI LAVORO	Re PADOVANO	Re MILANESE
Seguono otto Fiumi a due per ogni Classe, acciò vi si metta il numero 10 secondo i Tarocchi. E di più la Regina.			
10 RUBICONE	10 TRONTO	10 PIAVE	10 ARNO
Regina TEVERE	Regina GARIGLIANO	Regina ADIGE	Regina PO

Si apre anche una discussione sul criterio da adottare per aggiungere in seguito le ventidue carte superiori dei tarocchi, concludendo sulla necessità di fornire con quelle essenziali nozioni di cronologia.

Digressione della Brigata. In cui si insinuano vari altri utilissimi Esercizi. p. 99

Mentre si prepara la serie delle ventidue carte dei tarocchi si apre una nuova discussione su altri argomenti. Il primo è l'insegnamento del calcolo, o dell'abbaco come dicevano. Si propongono degli accorgimenti sia mnemonici sia strumentali per aiutare nelle moltiplicazioni, compreso un disco con due cerchi numerati che forniscono il prodotto ruotandone uno rispetto all'altro. Il secondo è come insegnare ai bambini a cavalcare usando il "cavallo di legno mobile su le carrucole" oppure un'altalena modificata.

Ripiglia il Giuoco dei Tarocchi coi Dominanti d'Italia legittimi, ed usurpatori. p. 106

Le ventidue carte dei tarocchi dovevano aiutare a imparare la cronologia e il risultato è mostrato nella tabella seguente.

* Giano e Saturno	4 Costantino Magno	11 Santo Enrico
* Romolo e Remo	5 Rovina dell'Imperio	12 Enrico IV
A Repubblica	6 Goti	13 Federico II
B Giulio Cesare	7 Longobardi I	14 Enrico VII
1 Ottaviano Augusto	8 Longobardi II	15 Sigismondo
2 M. Aurelio Filosofo	9 Carlo Magno	16 Carlo V
3 Alessandro Severo	10 Secol di ferro	17 Mattias
		18 Secol corrente
E dentro ogni Carta mi si metta la sua figurina per li Svogliati.		

Oltre al suggerimento della figurina da inserirci per tener viva l'attenzione, ogni carta contiene una breve lista, in ordine di data, di personaggi o eventi che rientrano nell'epoca in questione, come negli esempi della figura seguente.

108

A. REPUBBLICA		B. GIULIO CESARE	
<i>Annis Romæ</i>	245.	Nato <i>Annis Roma</i>	654.
Consoli due, e		Pretore Urbano	693.
Dittatore ad tempus	256.	Console	694.
Decem Viri	303.	Guerra Gallica	696.
Consoli, e Tribuni	305.	Di Germ. e di Brettag.	699.
Tribuni Militari	310.	Soggezione di Roma	705.
Consoli, e Censori	311.	Dittatore	705.
Tribuni, e poi Consoli	341.	Console in Epiro	706.
Tribuni, e poi Consoli	361.	Dittatore	707.
Anarchia	378.	Console, e Dittatore	708.
Nuovi Magistrati	383.	<i>Corregge l' Anno</i>	
Nobili, e Plebei	387.	Di nuovo Console, e	
Primo Dittatore Plebeo	398.	Dittatore	709.
Censore Plebeo	405.	Costretto, e poi ucciso	710.
<i>Dura circa Anni</i>	<i>460.</i>	Triumvirato	711.
		Lepido sepolcato	728.
		Antonio fuggito	723.
		Resta Ottaviano Augusto	727.
OTTAVIANO AUGUSTO		IL - Elio Adriano	
<i>An. M. 4053. Roma 753.</i>		Antonino Pio	1381.
CHRISTUS NATVS		M. AURELIO FILOSOFO	
<i>Anno sequenti Era Christiana.</i>		e Luzio Elio vero	161.
Tiberio	14.	Commodo Antonino	180.
Gajo Galigola	37.	Elvio Ferrinace	193.
Tiberio Claudio Druso	41.	Didio Giuliano	193.
Nerone Claudio	54.	Settimio Severo	193.
Servio Sulpiz. Galba	68.		
Otrone	69.	SECOLO TERZO	
Vitellio	69.	Geta ucciso dal Fratel.	208.
Vespesiano	69.	Antonino Caracalla	212.
Tiro	79.	Opilio Macrino	217.
Flavio Domitiano	81.	Eliogabalo	218.
occejo Nerva	96.	Alessandro Severo	222.
M. Ulpio Trajano	98.		

X. Conferenza. Si costeggia per Mare il Mediterraneo: Prima a remo, e poi a vela. p. 114

Così siamo arrivati all'ultima invenzione, un nuovo gioco che si basa sul tiro di dadi per fare avanzare lungo uno di due percorsi in maniera che, come l'autore ammette, somiglia al gioco dell'Oca. Al solito la disciplina interessata è la geografia e si usano due carte geografiche come tabelloni su cui avanzare. Naturalmente ci sono lunghe liste di corrispondenza fra tiri e spostamenti, soste e retrocessioni comprese.

Il primo tabellone contiene province marittime e fiumi e arriva fino al numero 85 Regno di Fez, e Marocco – come nell'Oca, si retrocede per i punti in eccesso se col tiro si supera la meta. Si procede tirando un solo dado o, come nell'Oca, due dadi usando la somma dei punti.

Il secondo tabellone è più esteso e dettagliato, contenendo anche capi e golfi. In questo caso si tirano due dadi e si usa il prodotto dei due punti. Si arriva qui a 129 Tanger. (Curiosamente, il libro digitalizzato dalla biblioteca di Roma fa fare anche a noi il gioco dell'Oca, perché per leggere il relativo fascicolo si deve tornare alla p. 24.)

Conclusionone dell'Opera p. 125

Si raccomanda di non passare mai ai giochi successive senza essersi impadroniti dei precedenti, con l'eccezione delle "due sole carte di Germania, e d'Italia". I giochi proposti sono validi per un numero di ragazzi maggiore di quello che solitamente si incontra in famiglia, ma si possono usare accorgimenti tali che diventa possibile giocare anche per due ragazzi solamente. Gli accademici pensano di poter sviluppare le proposte estendendole anche ad altri continenti. In particolare sembrerebbe possibile un gioco di scacchi usando le due Americhe.

3. Informazioni sui tarocchi e altri giochi

Il proposito degli autori del libro è quello di sostituire i giochi con i quali gli studenti passavano il tempo senza frutti educativi con giochi diversi, incentrati sull'obiettivo di unire al gioco l'informazione scolastica.

Ora per noi il percorso utile si presenta proprio al contrario: ricavare qualche notizia sui giochi tradizionali dagli scarsi riferimenti necessariamente intercalati in questa trattazione. Purtroppo l'autore afferma più volte di non essersi mai dedicato a questi giochi e quindi ci dobbiamo accontentare di notizie di seconda mano su quanto ci interessa di più: notizie cioè sui giochi in voga nella Sicilia della prima metà del Settecento, per i quali disponiamo per ora di testimonianze assai rare.

Il colmo è che, invece, il medesimo autore dedica molte pagine alla proposta di nuovi giochi che si potrebbero fare con le carte o con altri oggetti di nuova invenzione. Può darsi che anche questi riflettano usanze dell'epoca e che sarebbero di qualche interesse per gli storici dei giochi di società o dei giochi infantili.

Per quanto riguarda questo studio, intendo soffermarmi solamente sulle poche notizie che troviamo sui giochi di carte. In primo luogo sui tarocchi, perché per le notizie su questi la data del 1737 è assai precoce.

Sui tarocchi ricaviamo alcune informazioni interessanti. La prima è la conferma che in Sicilia si utilizzava ancora il mazzo completo di 78 carte, in probabile corrispondenza al tipo I dei *Pattern Sheets* della IPCS.⁶ Purtroppo non appare promettente un confronto delle figure tradizionali con quelle sostituite in questo libro: cercare una corrispondenza di significati si presenta immediatamente come fatica inutile. Abbiamo però la conferma che le carte numerate erano venti, mentre il Fuggitivo e la Povertà (ancora con quel nome, in eventuale corrispondenza ad un numero zero dei tarocchi, il più basso di tutti) erano senza numero. Un dettaglio significativo riguarda i nomi delle figure dei quattro semi. Mentre per Re e Cavallo non appaiono alternative, le rimanenti due figure hanno nomi che non sembrano ben determinati.

Il Fante è sempre la carta minore, ma a volte è chiamato Donna, e questa alternativa è nota agli storici che in genere la spiegano con le figure palesemente femminili presenti sulle carte stesse. La cosa del resto non è insolita se davvero i tarocchi siciliani derivarono da quelli fiorentini, eventualmente attraverso la variante genovese dei ganellini o gallerini. A mio parere (che potrà essere considerato semplice campanilismo) la derivazione fiorentina dei tarocchi siciliani è confermata direttamente dal modello "portoghese" di quelle carte – termine che tradurrei volentieri in fiorentino, anche perché non intravedo un qualsiasi passaggio culturale precoce in direzione Lisbona-Firenze.

Il termine però più nuovo, almeno a mia conoscenza, è quello di Conte attribuito alla figura aggiunta al mazzo comune per trasformarlo in mazzo di tarocchi. Si capisce che chiamandola Donna si sarebbe confusa con il Fante, ma se sulla carta si vede una figura femminile con corona non si capisce perché non chiamarla direttamente Regina, a meno che sia stata dipinta con barba e baffi. E infatti proprio Regina la chiamerà l'autore quando torna sul tema una seconda volta.

Oltre ai tarocchi si incontrano anche altri giochi di carte, e non solo. Il mazzo ordinario delle carte da gioco è indicato implicitamente come composto da 40 o da 48 carte, il che corrisponde a quanto conosciamo per i mazzi usati in prevalenza rispettivamente in Italia e in Spagna.

Il primo gioco di carte che incontriamo è lo Ombre, ma in questo caso appare evidente la scarsa conoscenza dell'autore. Infatti si tratta di un gioco con più regole della media, e invece viene citato come semplice gioco di sole prese, tanto che si prende a confronto con le nuove carte che permetterebbero non solo di contare quelle vinte ma anche di far valere in qualche modo la prossimità e i confini dei vari paesi.

Per cagion di esempio: giocandosi, come chiamano, all'Ombre, non far conto solamente di chi fa più basi, ma vedere chi nelle lor basi può far raccolta di più terreni

⁶ <https://i-p-c-s.org/pattern/ps-12.html>

confinante, o qualche altra simile cosa, come fanno in quella scommessa che chiamano *Stucci*. Io, a dirla come l'ho, non voglio internarmi a trovar patti su le Carte, e i Tarocchi, che quasi per istinto, sin dalla fanciullezza ebbi in disprezzo; per ciò mi rimetto a chi vi ha più talento, e men di affanno. (p. 41)

Per informarsi con precisione sulla “scommessa” chiamata *Stucci*, si dovrà forse cercare meglio nella letteratura siciliana. In italiano, il termine *stucci* ha più significati, straordinariamente diversi e poco comuni, ma se si escludono i termini tecnici in campo scientifico rimane semplicemente quello di *astucci*. Ho cercato notizie di un suo uso compatibile e l'ho trovato... a Trieste, non proprio nelle immediate vicinanze di Noto. Lo riporto per esteso, nella convinzione che quello siciliano fosse sostanzialmente simile, anche se verosimilmente organizzato in maniera un po' più semplice.

1812. Venne introdotta in quest'anno l'estrazione della lotteria in Trieste per la prima volta. Per tale funzione fu destinata la gran sala del ridotto. Nel fondo di questa venne eretto un palco, o ringhiera volante, o amovibile. Ad ogni estrazione doveva presiedere l'Intendente della provincia di Trieste, il Magistrato deputato dal commissario generale della Giustizia, il commissario di Polizia, il Direttore generale della lotteria, ed il Segretario generale della Direzione. Quest'ultimo stendeva il processo verbale, e lo firmava dopo i funzionari sopra menzionati. Si procedeva quindi all'estrazione, servendosi di due Ruote di fortuna poste sulle due estremità della tavola lunga, davanti alla quale erano collocati i funzionari nominati di sopra. Le dette ruote erano vuote, e coperte di vetro di maniera che si vedeva il moto, e le evoluzioni che internamente facevano gli *stucci* di cartone contenenti li rispettivi numeri. In una di questa ruote venivano gettati uno ad uno, per mano di un fanciullo 90 *stucci* di cartone suddetti, uniformi, in tutto, dopo essere stati allora pesati alla presenza del pubblico. Questi *stucci*, dopo essere stati fortemente agitati, scuotendo con più giri e rigiri la ruota, venivano ritirati per mano di un altro fanciullo, ed in ciascheduno di essi veniva introdotto un pezzetto quadrato di carta velina coll'iscrizione ne' due lati di uno de' 90 numeri della lotteria, facendolo previamente ed ogni volta vedere al pubblico, e proclamare ad alta voce dal banditore. Un terzo fanciullo gettava questi stessi *stucci*, uno ad uno, nella seconda ruota, nella quale venivano di nuovo mescolati a gran giri e rigiri dopo l'introduzione di ogni dieci *stucci*. Un quarto fanciullo, cogli occhi bendati, e mano inguantata, estraeva allora uno *astuccio*, che veniva aperto dal Presidente; questi n'estraeva la carta rinchiusera, la dispiegava, leggeva il numero inscrittovi, che proclamava per primo estratto; ed il banditore ripeteva ad alta ed intelligibile voce detto numero, mostrando al pubblico il cartellino. L'estrazione de' quattro altri numeri si rifaceva colla stessa formalità, dopo parecchi giri e rigiri di ruota ripetuti a cadauna estrazione di numero, la quale veniva intermezzata con una suonata di banda della truppa nazionale.⁷

Per altri giochi siamo più fortunati perché nei dialoghi fra gli accademici che l'autore riporta ci sono anche le richieste di informazioni al riguardo, con qualche risposta. In linea di massima, quanto leggiamo rientra nel quadro generale abbastanza noto, ma alcuni nomi e dettagli sono di notevole interesse.

Continuando a leggere, dopo la citazione dell'Ombre, si incontra il gioco della *Gabella*, che solamente con i lupini in gioco, come qui, sembrerebbe adatto per i giovani studenti.

Io non so il giuoco della *Gabella*, ripigliò il *Volgare*, si compiaccia spiegarmelo su l'esempio delle Carte ordinarie, e poi faremo a suo modo, caro il mio Signor Taciturno. E costui: Si mettano due urne da deposito in sul principio vuote, l'una è della sorte comune, l'altra è del *Gabelliere*; Poi si bandiva il giuoco a forma di asta, finché uscirà l'Asso di Coppe per esempio, o altra carta assunta prima del bando, che val come l'estinzione della candela; E finalmente si concederà lo appalto, a chi più offerirà, E.G. a Tizio per 80 lupini. Tizio dunque Appaltatore, o vogliamo dire *Gabelliere*, pigliate le carte in mano, ne porge una a ciascun Giocatore; Indi il Primo Giocatore domanderà dal *Gabelliere* tre, quattro, o cinque carte, quante gli piacerà, e deposita nell'urna della sorte

⁷ G. Mainati, *Croniche ossia memorie sacro-profane di Trieste, Tomo Sesto*. Venezia 1818. pp. 76-77; https://www.google.it/books/edition/Croniche_ossia_Memorie_storiche_sacro_pr/O-kdAHikhC8C?hl=it&gbpv=1&dq=intitle:Croniche+inauthor:Mainati&printsec=frontcover

comune tanto di lupini, quanto vuole di carte. Con queste nuove carte, che compera, e coll'una ch'aveva, tira per far 31. E se avrà la fortuna di farlo giusto, vincerà quanto si troverà nell'urna della sorte comune, ed esigerà gl'80 lupini offerti per lo Appalto dal Gabelliere, e così terminerà il giuoco. Ma se farà numero maggior di 31 o minor 24 pagherà al Gabelliere tanti lupini, quanti punti si scosterà. Se finirà da per tutto il giro de' Giocatori, senza farsi il 31 piglierà il Deposito della Sorte comune chi avrà miglior punto tra il 24 e il 31. E 'l giuoco segue un'altra volta, finché si farà il 31 per levarsi li 80 lupini dello Appalto. Questa è Rubrica saputa comunamente. (p. 65)

Decisamente più interessante e adatto si presenta il gioco di Calabrache, che sarebbe un precursore della Scopa abbastanza noto e già citato in *Le Carte parlanti* dell'Aretino, e anche la variante dello Smidollarsi (mai trovata prima, e non solo come nome).

Nel giuoco di Calabrache si è disposto al solito, che con un sette potrà pigliar delle carte, esposte un altro 7, ed in defetto, potrà pigliare un 4 ed un 3 ecc. Or non sarebbe meglio il giuoco ad esso simile, che chiamano a smidollarsi? Questo va con gli stessi patti del Calabrache, se ben sol differisce in ciò, che non piglia numero uguale ma confinante, per esempio; con un 7 piglia, o la Donna, o il 6; con un 5 piglia il 6 o il 4; coll'A o piglia, o il 2, o il Re. Diremo ora noi, che trovandomi in mano per esempio la carta de' Svizzeri, senza riguardo a numero potrà pigliare, o la Lombardia, o la Borgogna, o l'Alsazia, o la Svevia, o l'Austria, e via scorrendo, cioè una delle Provincie cogli'istessi Svizzeri confinante. (p. 67)

Come si legge, si può imparare qui un gioco del tutto dimenticato (A smidollarsi). Un dettaglio significativo è anche il valore di 8 assegnato alla Donna. Se il termine Donna fosse stato utilizzato come sinonimo di Regina, alla maniera degli scacchi, avrebbe potuto indicare una mancata accettazione per la carta del valore 9, il più comune in altre regioni (ma su questa graduatoria delle due figure minori esistono variazioni anche oggi, persino da una città toscana all'altra), ma qui non c'è nessuna deviazione e nessun errore: la Regina non era presente nel mazzo coi semi italiani e questa Donna era il Fante, anche nel mazzo comune.

Nel tentativo successivo di usare le carte da gioco, fino a comprendere tutte le 78 carte dei tarocchi, la suddivisione è diversa dalla prima, perché mentre la prima si basava sul numero di 40 carte del mazzo comune, la seconda adotta quello di 48, accennando ragionevolmente al fatto che con quello non sarebbe certo difficile scegliere di giocare utilizzandone solo le 40 necessarie per il gioco in questione.

4 Conclusione

È stato presentato un libro siciliano del 1737 in cui sono riportati i tentativi di due membri dell'Accademia dei Trasformati di Noto (Siracusa) per sostituire i giochi tradizionali degli studenti con giochi di nuova invenzione in cui vengono somministrate nozioni prima elementari e poi approfondite di geografia. Lo scopo è quello di far imparare la geografia (ma si accenna anche ad altre discipline possibili) mentre gli studenti stanno giocando. Per noi questo tentativo è interessante di per sé, e ancora di più per le notizie sui tarocchi e su altri giochi tradizionali che sono intercalate nella descrizione. Per i tarocchi, il dato più significativo è la data del libro, perché si tratta di una delle prime testimonianze sui tarocchi siciliani.