

## Firenze nel Seicento – Ottave sul Gioco dell’Ombre

Franco Pratesi

### 1. Introduzione

Trascrivo e commento un componimento poetico di sedici ottave sul gioco dell’ombre, come veniva indicato in Firenze il gioco di *hombre* di origine spagnola ma diffuso in tutta l’Europa specialmente nel corso del Sei e Settecento. Si trova in una voluminosa raccolta manoscritta di poesie conservata nella Biblioteca Moreniana.<sup>1</sup>

L’ambiente di gioco che ritroviamo illustrato qui non appare sorprendente, dopo che ne abbiamo diverse notizie dalla letteratura dei narratori del Settecento, e in particolare dei numerosi viaggiatori stranieri che attraversavano l’Italia per la loro istruzione storica e soprattutto artistica. Tuttavia, la versione del gioco indicata e, ancora di più, gli altri componimenti del medesimo manoscritto indicano piuttosto una datazione precedente, che rimane incerta ma si situerebbe meglio in pieno Seicento. Ciò è confermato dagli archivisti che già segnarono il manoscritto come segue.

N. 311. Cart., Sec. XVII, mm. 205x145. Carte 517. Bianche le cc. ... I quadernucci di vario numero di carte che compongono questo cod., sono scritti da mani diverse secentiste, salvo i quad. formati dalle cc. ... che sono forse scrittura dello scorcio del Sec. XVI. ... Leg. mod. in ½ pelle.

XXX - 15. All’Ombre in quinto giocar sol le donne (482<sup>a</sup>- 485<sup>b</sup>). *Il gioco dell’Ombre*. Ottave.

### 2. Letteratura essenziale sul gioco dell’ombre

Uno studio fondamentale sullo *hombre*, e sulla sua storia in particolare, è stato pubblicato da Thierry Depaulis;<sup>2</sup> per lo sviluppo del gioco in tutta l’Europa e per la relativa letteratura posso rinviare a quel lavoro. Una presentazione sintetica si può trovare in un libro di Giampaolo Dossena con le regole e cenni storici.<sup>3</sup> Maggiori dettagli, anche sulle varianti e relativa diffusione sono stati forniti da David Parlett.<sup>4</sup>

Anche a Firenze furono stampati libretti di regole sul gioco; in particolare, la nota Bibliografia del Lensi<sup>5</sup> elenca tre edizioni di un manualetto dedicato solo all’ombre. Le date relative sono in effetti più tarde del componimento poetico qui in esame, e non viene trattato il quintilio (almeno nella prima edizione) ma ritengo utile parlarne per completare il quadro di riferimento.

Della prima edizione del 1807, di venti pagine, ho rintracciato solo un esemplare nella Biblioteca Classense, e neanche questo risulta ancora presente in OPAC SBN.<sup>6</sup> Sorprendentemente, almeno per me, non ho ritrovato nessun esemplare della ristampa del medesimo anno, con qualche pagina in più; invece, non mi sorprende il fatto di non trovare la terza edizione del 1852, perché lo stesso Lensi l’aveva notata solo come indicazione dal catalogo di un libraio.

A testimonianza della coesistenza dell’ombre con la calabresella si può citare un altro libretto fiorentino del 1822, che in effetti era dedicato alla calabresella, o terziglio, ma con il Capitolo X dedicato alle “Ombre calabresellate”, una variante introdotta nelle Stanze del Teatro del Cocomero.<sup>7</sup> Sembrerebbe un’edizione meno rara, visto che ne sono segnalate tre esemplari, nelle Biblioteche

<sup>1</sup> Biblioteca Moreniana, Moreni N. 311, alle cc. 482-486.

<sup>2</sup> Th. Depaulis, *The Playing Card*, Vol. XV, No. 4 1987 pp. 101-110 e Vol XVI, No. 1 1987 pp. 10 – 18.

<sup>3</sup> G. Dossena, *Giochi di carte internazionali*. Milano 1984.

<sup>4</sup> D. Parlett, *The Oxford Guide to Card Games*. Oxford 1990.

<sup>5</sup> A. Lensi, *Bibliografia italiana di giuochi di carte*. Firenze 1892. Ristampa: Ravenna 1985.

<sup>6</sup> <https://scoprirete.bibliotecheromagna.it/opac/resource/regole-general-per-il-giuoco-dell-ombre/RAV1291600>

<sup>7</sup> *Trattato del giuoco calabresella e ombre calabresellate diviso in capitoli*. Prima edizione. Firenze 1822. Pp. 70+12.

Nazionale Centrale e Medicea Laurenziana di Firenze, e nella Biblioteca dell'Accademia nazionale dei Lincei e Corsiniana di Roma.

### 3. Elementi del gioco

In estrema sintesi si può osservare che il gioco nacque in Spagna come gioco per quattro giocatori chiamato *hombre*, per dare presto luogo a varianti per tre giocatori, *renegado*, e per cinque, *quintilio*. Il *renegado* si sostituì ovunque al gioco originario, mantenendo però, con l'eccezione della stessa Spagna, il vecchio nome di *hombre* o suoi derivati. A Firenze, ma anche in altre città e stati europei, fu nel corso del tempo prima accompagnato e poi sostituito dal *tressette* per tre giocatori, o *calabresella*, e poi definitivamente dal passaggio ai giochi in quattro a coppie, con lo stesso *tressette* e poi con il *whist* che si susseguirono nella moda dei giocatori.

L'ombre era tipicamente un gioco per tre giocatori ed esistevano tavoli triangolari costruiti appositamente. Uno degli aspetti interessanti del gioco consiste nella valutazione di quali condizioni sono accettabili per giocare da solo contro gli altri due, a seconda delle carte ricevute con la distribuzione di nove carte. Esistono anche varie possibilità di attingere o meno al gruppo delle tredici carte rimaste non distribuite.

Il gioco è caratterizzato da convenzioni piuttosto complicate sul valore di presa delle carte nei vari semi, che variano a seconda del seme di briscola. La complessità comincia già con le tre carte maggiori, i *mattatori*: la più alta, *spadiglia*, è sempre l'asso di picche, qualsiasi sia il seme di briscola; la seconda, *maniglia*, è il 2 di briscola per bastoni e spade, oppure il 7 di briscola per coppe e denari; la terza, *basto*, è sempre l'asso di bastoni. Una conseguenza è che la quarta carta in ordine di presa potrà essere l'asso di briscola solo per coppe e denari, prima di usare per tutti i semi la sequenza discendente delle figure e delle carte numerali (con l'eccezione delle carte basse di coppe e denari per le quali l'ordine di presa diminuisce dal 2 al 6).

Per dare un'idea della complessità dei punteggi e relative vincite e perdite riproduco le due pagine riassuntive dal libro fiorentino del 1807.

|   |           |   |      |
|---|-----------|---|------|
| 16  | CAP. XXI. |   | 17   |
| <i>Mance di Vincita</i>   |           |   |      |
| <i>A Picche</i>   |           |   |      |
| Solo, Stecche otto, o sieno poglie. N.  | 80.       | Entrata, Stuccio e Todos  | 90.  |
| Solo, e Stuccio   | 110.      | Casco   | 20.  |
| Solo, Stuccio, e Todos  | 200.      | Casco, e Stuccio  | 40.  |
| Entrata   | 20.       | Casco, Stuccio, e Todos   | 100. |
| Entrata, e Stuccio  | 50.       | Novena  | 40.  |
| Entrata, Stuccio, e Todos.  | 140.      | Novena, e Stuccio   | 60.  |
| Casco   | 30.       | Novena, Stuccio, e Todos  | 120. |
| Casco, e Stuccio  | 60.       | Capriola tiene l'istesse regole del   |      |
| Casco, Stuccio, e Todos   | 150.      | Casco.  |      |
| Novena  | 60.       | Mancia dal Piatto   | 200. |
| Novena, e Stuccio   | 90.       | Perdendo il Todos si tira il giuoco con le altre mance, ma si pagano quelle del Todos, che sono 60. poglie a fiori. |      |
| Novena, Stuccio, e Todos  | 180.      | <i>Semino</i>   |      |
| Capriola tiene l'istesse regole del Casco per le mance ec.  |           | Solo  | 20.  |
| Mancia, che si tira dal Piatto in ciascuno di detti giuochi   | 300.      | Solo, e Stuccio   | 30.  |
| Perdendo il giuoco, si pagano altrettante mance, e piatto; Perdendo poi il Todos, si vince il Giuoco colle altre mance, ma si pagano poglie 90. che è la mancia del Todos a picche. |           | Solo, Stuccio, e Todos  | 60.  |
| <i>A fiori.</i>   |           | Entrata   | —    |
| Solo  | 50.       | Entrata e Stuccio   | 10.  |
| Solo, e Stuccio   | 70.       | Entrata, Stuccio, e Todos   | 40.  |
| Solo, Stuccio, e Todos  | 130.      | Casco   | 10.  |
| Entrata   | 10.       | Casco, e Stuccio  | 20.  |
| Entrata, e Stuccio  | 30.       | Casco, Stuccio, e Todos   | 50.  |
|   |           | Novena  | 20.  |
|   |           | Novena, e Stuccio   | 30.  |
|   |           | Novena, Stuccio, e Todos  | 60.  |
|   |           | Capriola tiene le istesse regole del Casco.   |      |
|   |           | Perdendo il Todos, si pagano poglie 30. ma tirano le altre mance, e si vince il giuoco.                             |      |

“Mance di vincita”<sup>8</sup>

<sup>8</sup> Da: *Regole generali per il giuoco dell'ombre*. Firenze 1807

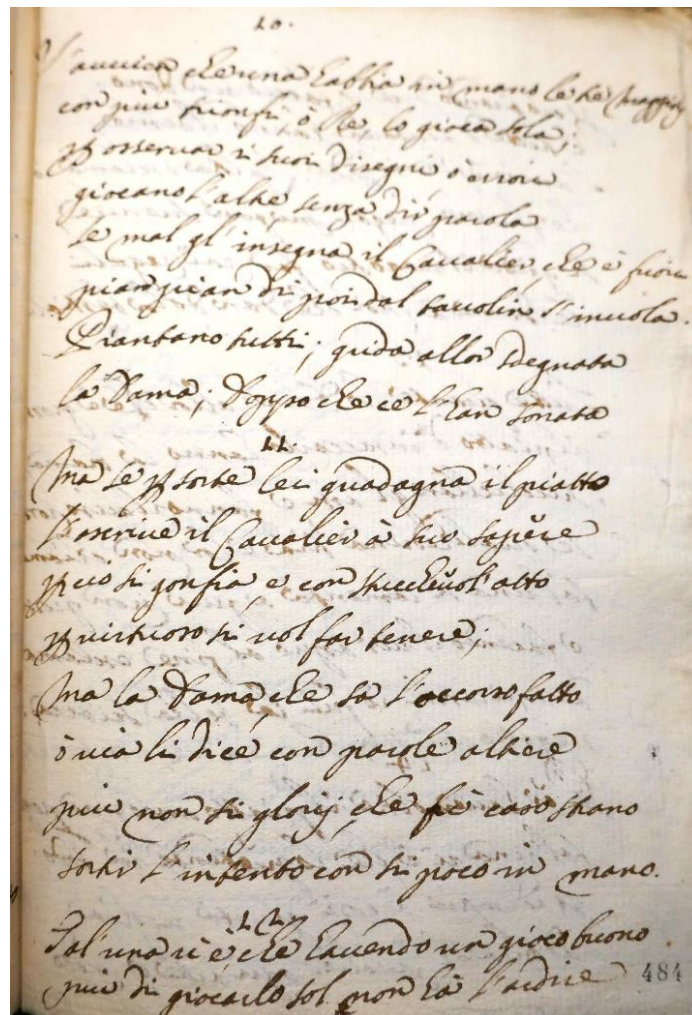
Siccome nelle ottave in esame si parla però del gioco in cinque, riproduco quanto già copiato nello studio citato di Depaulis da un antico libro italiano.<sup>9</sup>

È stata ancora introdotta un'altra maniera di giuocare in cinque, che però si dice il *quintilio*, cioè che si prendano tutte le carte del mazzo, otto per ciascuno con la facoltà di comprare le ragioni della mano del compagno, ed anche con la facoltà di quello, il quale voglia giuocare, e farsi Ombre, di chiamare per suo ajutante, e compagno uno degli altri quattro, il quale non possa ricusare l'invito.

Insomma, la partita si giocava normalmente in due contro tre, ma in casi di distribuzioni particolarmente favorevoli si poteva giocare anche in uno contro quattro. Esisteva una graduatoria di impegni per comandare il gioco, di modo che un secondo giocatore poteva assumere impegni più gravosi e acquistare così il diritto di fissare la briscola e chiamare il compagno.

#### 4. Il testo

Copio un particolare del componimento poetico e quindi lo trascrivo integralmente di seguito.



Biblioteca Moreniana, Moreni N. 311, XXX, 15, cc. 482-485. Particolare  
(Riproduzione vietata)

<sup>9</sup> *Del giuoco dell'ombre con alcune osservazioni aggiunte*. Roma 1674.

1

*All'ombre in quinto<sup>10</sup> giocar sol le Donne  
nei privati e pubblici festini  
e per saziar le lor ingorde brame  
gli stanno sopra i Cavalier Zerbini.  
sopra ogni data un rigoroso esame  
sogliono far questi con tremila inchini  
molti vi son, che per quel gusto torre  
più d'una volta glielo fan riporre.*

2

*È l'ombra un vago e dilettevol gioco  
che vien di Spagna, et è in Francia usato  
e nell'Italia ancora à poco à poco  
ma qui in particolar, s'è dilatato,  
si che non vi è casino, ridotto, ò loco,  
ove si giochi, ove non sia giocato;  
e non v'è Dama, e brutta, e vecchia ancora,  
che non lo pigli per suo gioco ogn'hora.*

3

*In sul principio un po' difficil pare  
tal gioco à una fanciulla, ò vero sposa;  
ma se il comincia à prender, e gustare  
sol quando gioca trova requie, e posa  
più d'un marito ben fà brontolare  
se in mantener la moglie in simil cosa  
manda male il suo stato, et afflitto langue  
se ella gli succhia il più perfetto sangue.*

4

*Poi che s'avvien che lei perda ogni sera  
tocca al marito a empirgli la scarsella  
ne gli può contradir con faccia fiera  
se punto gli vuol bene, o pur s'è bella.  
Anzi la Donna in oggi è tanto altiera,  
che s'il marito in ciò gli si ribella  
vende il meglio, che n'hà con gran vantaggio  
O al Braccier, ò al Pedante, ò al Paggio.*

5

*Ma per tornare al gioco; A chi s'aspetta  
il far le carte, ne da poi sol otto;  
deve far cio di sopra, e non l'accetta  
se se n'accorge niuna mai di sotto.  
Chi n'ha la mano con la bocca stretta  
Osserva il gioco suo senza far motto,  
e son l'hà come vorrebbe longo  
fa varie smorfie, e dice poi io pongo.*

6

*Così seguono l'altre e v'è tal'una  
che dice al cavalier, qual sta di sopra.*

*tant'è voglio provar la mia fortuna  
chi sa che il dado à mio favor non scopra  
piano ei risponde non v'è bazza alcuna;  
ardir dic'ella qui il saper s'adopra  
basta il riporlo non gli sembri strano  
soggiunge quel, mentre ha il codiglio in mano.*

7

*Prend'ella il dado, e poi soggiunge ardita,  
signore à loro, io tiro la pietrata;  
quella, che vede dover dargli aita;  
dice con ironia l'è pur garbata  
costi c'hò il foglio; et à scusarsi incita  
il Cavalier, à cui la colpa à data;  
risponde quel l'ho consigliata indarno  
non c'ho che far se getta i sassi in Arno.*

8

*Se tocca à dare à quella che l'aiuta  
s'hà di quel seme gli trionfa in faccia  
se l'altra che pretende essere astuta  
vede picchiare la maggior in caccia  
nasce sempre fra lor qualche disputa  
onde più d'un Zerbin tosto procaccia  
mettersi in mezzo, e con le prove sue  
far, che restin quietate tutte à due.*

9

*Tal'una v'è, che dal Zerbino ascolta  
essere il gioco suo buono in essenza  
s'il gioca, e perde, suol gridar, son stolta  
à credere più à nessun, dic'ei pazienza  
sarà meglio servita un'altra volta;  
replica quella con un po' d'ardenza  
io la ringrazio, questo è un buon conforto  
s'io lo dicevo che era troppo corto.*

10

*S'avvien che una habbia in mano le tre mag-  
giori<sup>11</sup>  
con più trionfi, ò Re, lo gioca sola;  
per osserrar i suoi disegni, ò errori  
giocano l'altre, senza dir parola  
se mal gl'insegna il Cavalier, che è fuori  
pian pian di poi dal tavolin s'invola.  
Piantano tutti; grida allor sdegnata  
la Dama; doppo che ce l'han sonata.*

11

*Ma se per sorte lei guadagna il piatto  
l'ascrive il Cavalier à suo sapere  
perciò si gonfia, e con stucchevol atto  
per virtuoso si vol far tenere;*

<sup>10</sup> Il Quintilio era evidentemente ancora di moda.

<sup>11</sup> Spadiglia, maniglia, e basto.

*ma la Dama, che sa l'occorso fatto  
 ò via li dice con parole altiere  
 piu non si glori, che fù caso strano  
 sortir l'intento con si gioco in mano.*

12

*Tal'una v'è, che havendo un gioco buono  
 piu di giocarlo sol non hà l'ardire  
 perciò Grando, dice io faccio un dono;  
 e tutte d'aiutarla hanno il desire;  
 s'avvien, che il perda; L'altra esclama, io  
 che gl'istessi negai, mi fan svenire,  
 sgrida il vago suo, far sai regali  
 le dame à noi, che dan dolor bestiali.*

13

*Tutte quante le Dame, allor che e posso  
 il piatto d'insaccarlo hanno la brama,  
 succhiellan gl'assi, e fanno il viso rosso  
 se qualcheduna tira, e lor non chiama;  
 tal'una si lamenta à piu non posso  
 e facendo il vis'aspro al fine esclama  
 ad aspirarvi io fui la bella sciocca  
 negotio che sia buon a me non tocca.*

14

*Per haver oltre il piatto anco una poglia  
 tal'una v'è, che lo pretende in todo;*

*per adempir à così giusta voglia  
 adopra il Cavalier ogn'arte, e modo  
 ma se fallisce il suo pensier con doglia  
 alla diletta sua dice sul sodo  
 che la sorte ria si prende spasso  
 di farci sul piu bel restare in asso.*

15

*S'una hà la mano, et hà mediocre gioco,  
 e vuol tirar, tal hor l'altra che è sotto  
 li dice, alla de mas, onde di fuoco  
 fa quella il volto, e grida poi, fa motto  
 or che l'haveo sicur ceder il loco  
 m'è forza; prosa allor un che fa il dotto  
 Signora non si pigli alcun disgusto  
 toccherà anco a Lei un simil gusto.*

16

*Con tai discorsi passon la sera  
 le Dame, e i Cavalier giocando all'ombra  
 di Colombi di gesso un gran fiera  
 del tavolino il circuito ingombra;  
 si grida sopra un gioco un hora intera,  
 ò, che si mette dentro, ò che si sgombra  
 ne s'ode fra le dame altro bisbiglio,  
 che di tirar, riporlo, ò di Codiglio.*

## 5. Commenti e conclusione

Non tutto è chiaro in queste ottave; ci sono, come spesso accade, termini insoliti che si giustificano come licenze poetiche, ma ne incontriamo altri del gergo tipico del gioco specifico o dei giocatori in generale. Per comprendere il testo parola per parola dovrei inserire una nota di spiegazione per ogni rigo, o quasi, ma non sono abbastanza competente per farlo in maniera esaustiva. Tuttavia, anche sorvolando su qualche dettaglio, la situazione si presenta ai nostri occhi molto chiara, oltre che vivace.

Ovviamente, giocare in due contro tre si presta a partite più movimentate del solito, con maggiori possibilità di lamentarsi delle giocate dei compagni, fino alla possibile comparsa di discussioni accese. Anche il componimento poetico in esame ne rispecchia l'ambiente tipico, e noi sappiamo che non se ne può dare tutta la colpa al gentil sesso, come vorrebbero suggerire queste ottave.

Nonostante il fatto che la passione per questo gioco da parte delle signorine e signore dell'epoca ci sia stata testimoniata anche da altre fonti, è probabile che non fossero molte le donne con un'esperienza di gioco paragonabile a quella degli uomini, specialmente se, come sembrerebbe certo, si tratta ancora del Seicento, quando i "casini, ridotti, e luoghi ove si gioca" non erano ancora numerosi.

Probabilmente anche in una minore propensione alle dispute di gioco risiede il maggior favore riscontrato in seguito dalle varianti per quattro giocatori divisi in due coppie fisse, di modo che anche a Firenze dall'ombre si passò al tressette e poi al whist.

Firenze, 17.04.2024