

## **GIOCHI CINESI DI RIFLESSIONE**

Franco Pratesi

**SUMMARY** – Some game sets are described for the first time, coming from China and preserved in Florence in Museo Nazionale di Antropologia ed Etnologia. A discussion is also provided concerning the general appearance of complex strategies in most games played with such simplified devices. The influence of Chinese sets and rules upon different games which in various times have been fashionable in Europe, in the U.S.A., and in Japan is briefly discussed

**RIASSUNTO** – Sono descritti alcuni dei principali giochi cinesi di riflessione sulla base di esemplari conservati presso il Museo Nazionale di Antropologia ed Etnologia di Firenze. La rassegna è condotta seguendo la semplicità via via maggiore degli strumenti di gioco. Si discute anche la notevole complessità delle regole e delle strategie di gioco che rende l'intero argomento di considerevole interesse. Si accenna inoltre ad alcuni problemi di ricostruzione storica sui rapporti fra questi giochi cinesi ed alcuni, più o meno simili, che in vari tempi hanno avuto largo seguito in Occidente.

### **(QUI È RIPRODOTTA SOLO LA PARTE SULLE CARTE DA GIOCO.)**

#### **MAJONG**

E' uno fra i giochi cinesi più diffusi anche all'estero; in Cina ha sofferto di lunghe proibizioni per cui risulta attualmente praticato prevalentemente da persone anziane che ne hanno conservato il ricordo. Quando se ne apprendono le regole si ha l'impressione di un gioco non troppo diverso dalle varie forme di ramino, a parte qualche eccentricità di "sovrastuttura", introdotta per scoraggiare i tentativi d'imbroglio. Tuttavia il majong ha avuto origine almeno qualche decennio prima del ramino, quando cioè nessun gioco del genere era noto in Occidente. La leggendaria antichità del majong sembra poco credibile alla luce delle presenti conoscenze; attualmente si ritiene infatti (M.Dummett, 1980, 37) che il gioco non sia altro che una variante moderna dei giochi effettuati con le carte-moneta, quelli sì di considerevole antichità.

Il gioco ebbe una diffusione fulminea in Occidente negli anni 1923-24 e molti trattati occidentali risalgono a detta epoca; le regole in vigore sono state trasformate piuttosto profondamente da quelle che caratterizzavano un gioco che si diceva riservato alla Corte imperiale e che di tale attribuzione si è senz'altro giovato (L.J.Calvet, 1978, 107-111) per l'espansione successiva.

Il gioco del Museo è mostrato nella Fig. 5. Si tratta di un completo per esportazione di produzione cinese piuttosto recente. Le tavolette sono realizzate in bambù ed osso, con le placchette col simbolo inciso incastrate a coda di rondine nel dorso tondeggianti di bambù. Ogni serie è costituita da 9 pezzi numerati da 1 a 9 dei semi di cerchi, bambù, e caratteri, cui si aggiungono 4 venti e 3 draghi. Queste 34 tessere sono ripetute 4 volte per un totale di 136 tessere, minimo per il gioco. A queste è facoltativo aggiungere 4 tessere di stagioni, 4 di fiori e 4 bianche, pure presenti nella confezione insieme a 4 bianche di riserva. Esistono inoltre alcuni dadi per il gioco, 4 dischi con l'indicazione dei venti e numerose tavolette marcate per il conteggio all'uso cinese. Per la precisione quest'ultime sono 8 con 6 punti rossi e sei neri, 36 con 2 rossi, 36 con 8 rossi, 40 con 1 rosso e 3 neri. L'allegato libretto di regole, in inglese, assegna fra l'altro particolari punteggi alle tipiche combinazioni del gioco.

#### **5. CARTONCINI DA GIOCO**

Le carte da gioco cinesi possono per molti aspetti considerarsi lo stadio finale della semplificazione dell'hardware. Ed in questo i Cinesi avrebbero anticipato di diversi secoli i giocatori occidentali che, pure, hanno introdotto nell'uso comune questo nuovo strumento "semplificato" di gioco in sostituzione dei pezzi in legno, in osso, od altro materiale precedentemente utilizzati (spesso cambiando anche insieme le regole e le strategie di gioco). In

realtà le carte cinesi, che con grande probabilità hanno lentamente portato alle nostre carte da gioco, risultano attualmente in disuso. Sono lontani i tempi in cui numerose cartiere belghe e di altre nazioni europee producevano massicciamente talloncini di questo tipo per l'esportazione in Cina. Piuttosto è ormai la Cina che esporta in Occidente carte da gioco di tipo anglo-americano. Le stesse carte a diffusione internazionale sono ora utilizzate sempre più largamente anche in Cina tanto che vi si possono considerare come lo strumento di gioco attualmente più diffuso per i giochi di riflessione.

Eppure le carte cinesi sono caratteristiche e ricche di lunga storia, in verità non del tutto chiara specialmente per i tempi più antichi. Non solo le dimensioni delle carte cinesi sono assai diverse da quelle a cui siamo abituati in Occidente, ma anche i soggetti rappresentati sono per noi poco comuni e si possono suddividere in vari gruppi. Questi insoliti talloncini sono stati recentemente descritti in quasi tutte le opere che trattano della storia delle carte, a cominciare dal dettagliato catalogo di una mostra organizzata in Germania, che risulta tuttora fondamentale in materia (G.Prunner, 1969), fino a vari trattati specialistici (S.Mann, 1966; M.Dummett, 1980; R. Von Leyden, 1982).

I giochi di carte cinesi, con qualsiasi mezzo si giochino, dai talloncini alle tavolette alle carte attuali, possono essere di azzardo o meno. Fra i giochi comuni che si possono considerare di riflessione sembra che siano da sempre privilegiate due categorie di giochi che hanno in comune la distribuzione di un certo numero di carte ai giocatori ed il deposito al centro del tavolo delle carte restanti per il proseguimento del gioco; da questo mazzo i giocatori preleveranno una carta a turno dopo averne giocate una dalla propria mano. In un tipo di giochi si cerca di formare nella mano opportune configurazioni di carte come tris e scale: esempio oggi più noto il majong e, da noi, le molte varianti del ramino. Nell'altro grosso settore di giochi si cerca di appaiare le carte con quelle scoperte in tavola, di solito in numero uguale a quelle di mano, sempre ripescando dal mazzo dopo aver giocato: esempio simile da noi la scopa, a parte la diversa maniera di distribuire le carte, e molti altri dettagli di gioco. Un terzo settore, di importanza molto minore, a parte l'antichità di alcune varianti, riguarda quei giochi di prese con graduatoria di carte ed eventualmente di semi che invece sono sempre stati prevalenti in Europa, come attualmente il bridge. Tutto sommato, non sembra potersi affermare che i diversi tipi di carte siano stati diffusamente usati per giochi esclusivi: di regola, almeno giudicando su tempi lunghi, ogni mazzo diverso è stato utilizzato per uno stesso tipo di gioco tra quelli preferiti sopra ricordati e non risultano oggi chiare le motivazioni per la scelta di un mazzo, oltre alla relativa disponibilità, spesso differenziata su base regionale.

## CARTE TIPO MONETA E DA MAJONG

Le carte di questo tipo, di cui quelle da majong rappresentano una variante moderna, sono da molti considerate la prima forma del lungo passaggio dalle banconote vere e proprie – comparse in Cina nel primo millennio della nostra era – fino alle attuali carte occidentali. In origine i quattro semi erano probabilmente denari, stringhe di denari, miriadi di stringhe e decine di miriadi. Non si sa bene come tali serie fossero raffigurate nei tempi più antichi. Attualmente di solito si usa un mazzo ridotto a tre semi: denari che presenta analogie con gli ori dei mazzi regionali italiani di antica tradizione; stringhe di denari, che diventa canne di bambù nelle carte da majong e forse bastoni nelle carte europee; miriadi di denari, rappresentate da personaggi dell'epica cinese, che diventano numeri col simbolo della miriade nel majong e non hanno corrispondenza nelle carte occidentali.

Non è noto se alcuni semi fossero caratterizzati da figure di personaggi storici o leggendari anche all'origine; certamente lo erano già in epoca piuttosto antica. E se nel caso delle nostre coppe non è difficile supporre un ruolo di contenitori di tesori per eventuali oggetti analoghi, più arduo appare ricostruire una corrispondenza in grado di originare le nostre spade per questa via. A parte le indubie analogie, l'ipotesi di un passaggio diretto dalla Cina all'Europa comporta qualche difficoltà (come sottolineato dal Dummett, 1980, 37-38) perchè all'origine si avrebbero per ogni seme nove carte numerali e solo una di ruolo superiore.

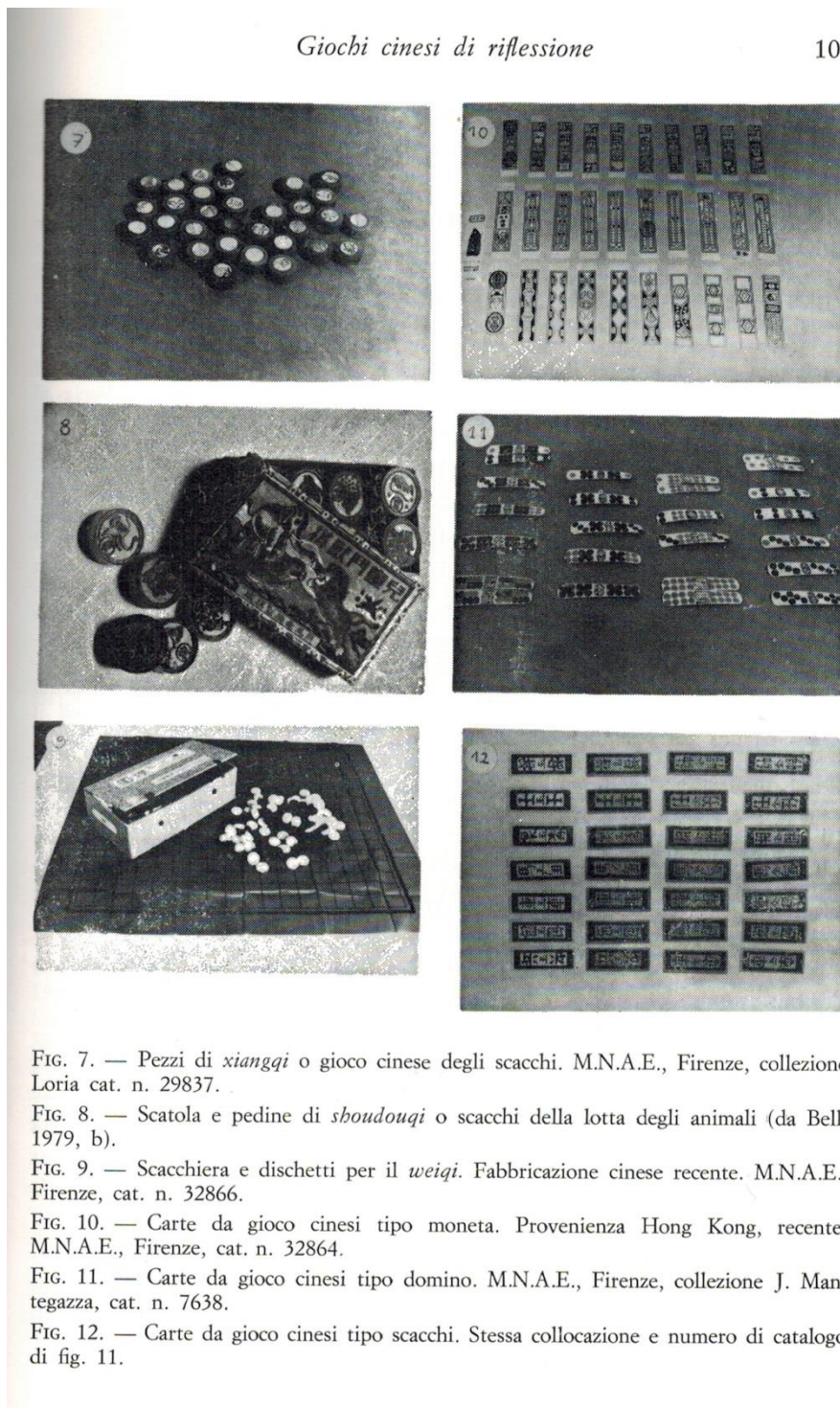


FIG. 7. — Pezzi di *xiangqi* o gioco cinese degli scacchi. M.N.A.E., Firenze, collezione Loria cat. n. 29837.

FIG. 8. — Scatola e pedine di *shoudouqi* o scacchi della lotta degli animali (da Bell, 1979, b).

FIG. 9. — Scacchiera e dischetti per il *weiqi*. Fabbricazione cinese recente. M.N.A.E., Firenze, cat. n. 32866.

FIG. 10. — Carte da gioco cinesi tipo moneta. Provenienza Hong Kong, recente. M.N.A.E., Firenze, cat. n. 32864.

FIG. 11. — Carte da gioco cinesi tipo domino. M.N.A.E., Firenze, collezione J. Mantegazza, cat. n. 7638.

FIG. 12. — Carte da gioco cinesi tipo scacchi. Stessa collocazione e numero di catalogo di fig. 11.

L'esemplare di mazzo rappresentativo di questo tipo nel Museo fiorentino è di recente acquisizione. Proviene da Hong Kong ed è costituito da 120 carte da gioco, assai più allungate del solito, di mm 18x104; il dorso è arancione uniforme. Sono in effetti presenti quattro mazzi identici di 30 carte, consistenti in tre serie di dieci carte rispettivamente nei semi di denari, stringhe di denari e personaggi stilizzati. Sono abbastanza ben riconoscibili i valori da 1 a 9 dei vari semi, si veda Fig. 10, mentre la decima carta può presentare qualche problema di attribuzione. Inoltre esiste in ogni mazzo una 31<sup>a</sup> carta, che non si usa nel gioco, con l'indirizzo completo del fabbricante, numero telefonico compreso.

### CARTE TIPO DOMINO

Si distinguono attualmente in due tipi principali: uno ha figure di personaggi al centro della carta fra i due segni ripetuti del valore della stessa, l'altro — maggiormente tipico della Cina meridionale

– ha solo i punti del domino. Di solito, le 21 carte diverse sono ripetute 6 volte formando un mazzo di 126 carte, dotato a volte di alcune carte aggiuntive con particolari significati.

Nel caso del domino, secondo vari autori, non risultano differenze di rilievo nei giochi possibili rispetto alle tavolette già viste. Si può tuttavia osservare come il maggior numero di “pezzi” a disposizione nel caso delle carte ne permetta una più facile utilizzazione in giochi di tipo pesca fra più giocatori. Non solo, a questa differenza, che volendo potrebbe essere compensata dall’uso di più scatole di tavolette, se ne aggiunge un’altra che sembrerebbe rendere più difficile la pratica di giochi veramente identici nei due casi: non si osserva infatti in questo tipo di mazzi il raddoppio dei pezzi tipico per le tavolette della serie civile.

L’esemplare in possesso del Museo, cat. n. 7638, v. Fig. 11, è alquanto particolare; infatti fa parte di un piccolo gruppo di mazzi tipici della Cina meridionale e specialmente della regione cantonese; caratteristica di questi mazzi è la disposizione dei punti lungo l’asse maggiore della carta, mentre di solito la “tessera” del domino è ripetuta, sempre ai due estremi della carta, con i punti paralleli al lato corto. Altra peculiarità di questi mazzi è la presenza di 4 serie ripetute del domino da 21 pezzi, il che porta ad 84 il totale delle carte nel mazzo. Nell’esemplare fiorentino mancano 11 carte, che però fortunatamente sono raffigurabili sulla base di “pezzi” identici presenti nel gioco. Le dimensioni sono di 20x88 mm, con i lati corti arrotondati quasi a semicerchio; il dorso è nero uniforme.

Si è potuto osservare che la ripetizione delle 4 serie è in realtà costituita dalla ripetizione di due gruppi di due serie identiche. Questo particolare, su cui non risulta che sia stata posta attenzione in passato, può essere assai utile per certi tipi di giochi, ed è noto nel caso delle carte di tipo scacchi. Responsabile della differenziazione è in questo caso il motivo ornamentale che si trova al centro della carta. Una prima funzione di tale motivo è di fornire un senso longitudinale alto-basso alla carta, che altrimenti risulterebbe simmetrica rispetto al centro. Questi motivi sono rappresentati per lo più da una coppia di monete parzialmente sovrapposte, o da un fregio calligrafico, o da alcuni cartigli con iscrizioni ideografiche. Le monete sono rappresentate, nei quartetti, due con segni a tratto vuoto e due con segni a tratto pieno, contraddistinguendo così i due “colori”. I fregi non appaiono a prima vista differenziati in coppie diverse; forse in origine lo erano, per esempio sulla base del circuito grafico eseguito in senso orario od antiorario con differenze nel passaggio da sopra a sotto nei punti d’incrocio; i cartigli sono fregiati di solito da quattro ideogrammi che in parte si ripetono nelle due coppie diverse del quartetto. Il significato di detti ideogrammi sembra essere quello di indicare il fabbricante ed il punto di vendita delle carte stesse. Può avere qualche significato il fatto che i cartigli con i dati suddetti fregino proprio le carte di valore tradizionalmente massimo e minimo.

## CARTE TIPO SCACCHI

Sui talloncini sono riportati gli stessi ideogrammi presenti sui dischetti dello xiangqi. Sembrano essere senz’altro di introduzione molto più recente dei tipi precedenti; non dovrebbero essere anteriori al 19.º secolo e, diversamente dagli altri tipi, se ne conosce un solo esemplare sotto forma di tavolette da gioco (M.Dummett, 1980, 36). Di carta ne esistono invece vari tipi, con figure simili ma diversa composizione numerica del mazzo. Se ci si basa sul numero di pezzi presenti sulla scacchiera (1 generale, 5 soldati, 2 pezzi delle restanti figure), l’analogia con gli scacchi cinesi esiste solo in casi eccezionali. La somiglianza è cioè solo apparente: si ha qui infatti la ripetizione di copie uguali, di solito quattro, di due o più spesso quattro colori, ognuno con le sette carte riportanti i simboli scacchistici, considerando quindi una sola carta per ogni tipo di pezzi. Naturalmente non si può giocare a scacchi con queste carte ed infatti l’uso è di solito nei tipici giochi cinesi che si effettuano pescando dal mazzo e scartando, giochi comunque che a rigore non avrebbero affatto richiesto un nuovo gioco di carte derivato dagli scacchi, dato che erano comunemente praticabili e praticati con gli altri tipi di carte prima descritti. Perciò si deve ipotizzare che la consuetudine abbia trasformato verso giochi più comuni o più di moda un mazzo di carte che, almeno all’origine, con gli scacchi cinesi doveva essere in più stretta relazione, come potrebbero confermare alcuni mazzi, benché, adesso raramente documentati, con numero delle figure identico o assai vicino a quello dei pezzi del gioco tradizionale.

Il mazzo conservato nel Museo di Firenze, v. Fig. 12, è costituito da 56 carte derivanti dalla ripetizione di un “modulo” di 28 carte. Le dimensioni dei cartoncini sono di 19x52 mm ed il dorso è tinto uniformemente in arancione. Su ogni carta gli ideogrammi del pezzo scacchistico sono ripetuti in basso ed in alto, il che obbedisce ad una regola generalmente osservata, e fra i due è interposto un altro ideogramma più piccolo; il tutto è circondato da una cornice rettangolare a tratto nero spesso che lascia al di fuori uno stretto margine fino all’estremità vera e propria della carta. Mazzi di questo tipo sembrano essere stati comuni presso le popolazioni Hokkien della provincia di Fu-chien (G.Prunner, 1969, 12-13 e 69-70), in realtà nella versione di quattro mazzi identici di 28 carte per cui nel caso in esame

mancherebbe metà delle carte. A parte l'utilizzazione pratica possibile nei vari giochi, che naturalmente può dipendere dal numero totale, per l'illustrazione degli oggetti è fondamentale il "modulo" di 28 carte, più volte ripetuto. Si tratta di 4 serie simili di 7 carte, (corrispondenti esattamente ai sette pezzi diversi degli scacchi cinesi), che si differenziano per prima cosa nel colore di fondo: verde, bianco, rosso, giallo; proprio da qui le carte avrebbero derivato il nome di "carte di quattro colori". Può risultare di un certo interesse notare che viene mantenuta anche nelle carte la differenziazione esistente fra gli ideogrammi che, sulla scacchiera, rappresentano alcuni pezzi analoghi dei due campi; in particolare risultano qui associati il verde ed il bianco da una parte ed il rosso ed il giallo dall'altra. In questo mazzo è inoltre presente un ulteriore indice atto a contraddistinguere i due campi suddetti: ogni carta ha uno di due segni: "giada" per verde-bianco, "oro" per rosso-giallo. L'ideogramma per "oro" sarebbe però tracciato in maniera poco ortodossa, con assenza dei due trattini diagonali in basso. Sulla base del confronto con altri mazzi del genere (in cui è documentato qualcosa di simile, su tutte o su una sola carta del gruppo), appare probabile che riunendo gli ideogrammi che contraddistinguono i due campi si ottenga semplicemente il nome del fabbricante.

## CONCLUSIONE

A conclusione di questa rassegna sui giochi cinesi di riflessione si può ribadire come il loro maggiore interesse sia derivato dalla profonda complessità di regole e di strategie, malgrado l'usuale apparente povertà degli oggetti. Varie indagini storiche hanno dimostrato come da questi giochi cinesi abbiano avuto origine molti giochi di riflessione divenuti via via di moda, nel corso degli ultimi secoli, in Occidente ed in Giappone. I loro lineamenti essenziali sono riportati nelle numerose compilazioni generali relative ai giochi; appare tuttavia ancora lontana una sicura conoscenza della loro evoluzione nel corso dei secoli, specialmente per i periodi più antichi. Sono stati pertanto indicati nella precedente esposizione alcuni problemi storici ancora aperti, accanto alla descrizione degli oggetti conservati presso il Museo fiorentino.

RINGRAZIAMENTI – Si segnala con riconoscenza il considerevole supporto al presente studio da parte di Lorenzo Pratesi, Dott. Sara Ciruzzi e Ing. Wang Meng-Dong.

## RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- BELL R.C., 1969, *Board and Table Games from Many Civilizations*, Vol. 1, 2<sup>nd</sup> ed., Oxford.
- BELL R.C., 1979a, *Board and Table Games from Many Civilizations*, Vol. 2, repr., Dover, New York.
- BELL R.C., 1979b, *Il libro dei giochi da tavolo*, Idea Libri, Milano.
- BOORMAN S.A., 1973, *Gli Scacchi di Mao*, Guaraldi, Rimini.
- CALVET L.J., 1978, *Les jeux de la société*, Payot, Paris.
- CULIN S., 1891, *The Gambling Games of the Chinese in America*, Pennsylvania.
- CULIN S., 1895a, *Korean Games, with Notes on the Corresponding Games of China and Japan*, Pennsylvania.
- CULIN S., 1895b, *Chinese Games with Dice and Dominoes*, Washington.
- CULIN S., 1896, *Chess and Playing Cards*, Washington.
- DIAGRAM GROUP, 1976, *Giochi da tutto il mondo*, Fabbri, Milano.
- DUMMETT M., 1980, *The Game of Tarot*, Duckworth, London.
- KEATS V., 1985, *Chessmen for Collectors*, Batsford, London.
- MANN S., 1966, *Collecting Playing-Cards*, London.
- MEISSENBURG E., 1968, *Das Chinesische Schachspiel*, "Börsenblatt für den Deutschen Buchhandel", Frankfurt am Main, 24, 1567-70.
- MEISSENBURG E., 1987, *Das Chinesische Schachspiel*, Selbstverlag, Seevetal 2.
- MURRAY H.J.R., 1952, *History of Board Games other than Chess*, Oxford.
- Needham J., 1962, *Science and Civilization in China*, Vol.4, Part.I, Cambridge.
- PRATESI F., 1987, *Xiang-qi, gli scacchi più giocati nel mondo*, "Scacchi e Scienze Applicate", Venezia, 5, .
- PRUNNER G., 1969, *Ostasiatische Spielkarten*, Bielefeld.

SCHMIDT R., 1981, *Das spielt das Volk in China*, Frankfurt am Main.

VON LEYDEN R., 1982, *Ganjifa – The Playing Cards of India*, Victoria and Albert Museum, London.