

1854-1895: Pistoia – I giochi di carte degli Armonici

Franco Pratesi – 23.02.2014

Introduzione

In uno studio precedente sono stati presi in esame i giochi di carte documentati nel Casino dei Nobili di Firenze. (1) In quel caso, la maggiore popolarità riscontrata per i principali giochi a diffusione internazionale si poteva attribuire al fatto che i giocatori erano in parte nobili stranieri e quindi le informazioni trovate non si potevano considerare come rappresentative della situazione locale.

Qui invece si utilizzano allo stesso scopo alcuni registri che documentano i giochi praticati all'interno dell'Accademia degli Armonici di Pistoia. Anche questo era un ambiente piuttosto elitario, volutamente ben diverso dalle taverne e dalle osterie dell'epoca; da quest'ultime è decisamente improbabile che ci giungano delle registrazioni giornaliere dei giochi praticati e quindi è interessante poter almeno verificare la popolarità dei vari giochi in quel particolare ambiente cittadino, in cui di giocatori stranieri non si troverà traccia.

L'archivio di Stato di Pistoia

In Toscana, diversi Archivi di Stato sono ospitati in palazzi di grande valore storico e architettonico. Quello di Pistoia, ASPT, si trova invece in una parte piuttosto anonima (Fig. 1) di un complesso che in passato è stato più volte utilizzato come ospedale, come scuola, o con altre funzioni pubbliche e private. (2)

La Piazzetta delle Scuole normali, dove si trova, non è facile da raggiungere, nonostante la posizione centrale, poco distante dalla Cattedrale: se, come me, arrivate in Via Abbi Pazienza e in Via del Carmine, dovete tornare indietro, meglio se risalendo lo Sdrucchiolo del Castellare. Più facile è prendere come meta la Biblioteca Forteguerriana in Piazza della Sapienza, quella sì insediata in un bel palazzo, e cercare l'Archivio di Stato sul retro di quell'edificio.



Figura 1 – Esterno dell'Archivio Stato di Pistoia.

In quest'Archivio avevo già cercato, senza successo, documenti del Quattrocento utili per la storia dei giochi; la ricerca è stata più fruttuosa quando l'ho estesa a tempi più recenti. Il fondo preso in esame per questo studio è quello dell'Accademia degli Armonici. (3)

L'Accademia degli Armonici

L'Accademia degli Armonici di Pistoia non si può considerare fra le più antiche della Toscana, essendo stata istituita solo nel 1785. Come accadde per tante altre accademie toscane, le funzioni svolte furono molteplici.

I ragionamenti accademici, le recite teatrali e le esecuzioni di musica sono le attività che fanno delle accademie del passato un frequente oggetto di ricerca da parte degli studiosi. Qui interessa però solo l'attività di "conversazione", o meglio di gioco, che è stata comunque una componente duratura e tutt'altro che trascurabile.

Tale attività non nacque certamente a Pistoia con l'Accademia degli Armonici. Nel secolo precedente, per esempio, a Pistoia era attiva la Sapienzina: nei documenti conservati nell'ASFI (4) si possono trovare diverse registrazioni della tassa annuale pagata da quell'accademia per la licenza dei giochi di carte.

Nella seconda metà dell'Ottocento, che qui ci interessa, siamo alla presenza del principale "circolo ricreativo" cittadino. Ai tavoli da gioco erano ovviamente ammessi gli accademici, ma anche altri cittadini dotati di sufficiente correttezza e condizione sociale.

Pistoia non era certo una metropoli frequentata da persone estranee fra loro: la selezione per essere ammessi alle stanze da gioco poteva avvenire sulla base di una conoscenza personale dei candidati e delle loro famiglie.

Per fornire una descrizione equilibrata dell'Accademia posso ricorrere alla riproduzione di una che fu compilata proprio negli anni che ci interessano. (5)

Nell'anno 1785 alcuni Cittadini si associarono per sollevare l'animo dalle giornaliere fatiche intellettuali e manuali; per raggiungere il fine, stabilirono di tenere trattenimenti, o veglie di musica e poesia.

Riportata la governativa autorizzazione si costituì la Società prendendo il nome di Accademia degli Armonici.

A raggiungere il fine che i promotori si erano proposti, vi era necessità di un locale comodo e conveniente, e questo ben presto lo procurarono.

L'antico Convento di San Niccolò in Torre, passato nella Congregazione dei Preti di S. Maria di Piazza, e quindi nell'Amministrazione del Patrimonio Ecclesiastico, si presentava per ogni rapporto adattabile; e compiute le necessarie formalità, divenne proprietà dell'Accademia per il prezzo di scudi 1200, in ordine al Contratto del 18 Settembre 1789 Rogato Ser Gio. Maria Bozzi, in appresso ampliato per acquisti di limitrofi fabbricati.

Le costituzioni originarie dell'Accademia del dì 11 Dicembre 1791 subirono modificazioni per successivi statuti e regolamenti, tenendosi però fermo lo scopo della istituzione; cioè, di promuovere il decente ed urbano consorzio degli onesti Cittadini, trattenendoli in diurne e serali conversazioni, con la lettura di Giornali, con giuochi non vietati, e con trattenimenti di Musica e Ballo. (Da qualche anno con uno scopo analogo a questa Accademia si è costituita una Società, formata per la maggior parte di Artieri, che ha per titolo *Società Accademica Popolare.*)

Se si cerca oggi quanto resta della sede lungo il Vicolo degli Armonici, la ricostruzione non è facile e naturalmente ancora più difficile sarebbe un'esatta ricostruzione degli edifici preesistenti. Aggiungo ugualmente un paio di foto (Fig. 2 e 3) per eventuali lettori dotati di una sufficiente immaginazione.



Figura 2 – Accademia degli Armonici; facciata



Figura 3 – Accademia degli Armonici; parte posteriore.

L'Archivio Storico degli Armonici

L'Accademia degli Armonici ha conservato un archivio più ricco di quanto si trova di solito. Nel 2006 tale archivio, o almeno la sua parte più antica, è stato spostato all'interno dell'ASPT, pur rimanendo di proprietà dell'Accademia.

Nella documentazione del 2005, conservata presso la Soprintendenza archivistica della Toscana, si parla di un archivio che occupa 8 metri di scaffali, 201 registri, 77 cartelle, 13 fascicoli, due contenenti i disegni, 13 fotografie e carteggi, 3 scatole con opuscoli, fotografie, copie di statuti e giochi, 2 bandiere.

Grazie all'impegno di Lucia Cecchi fu redatto un *Inventario* che elenca 79 pezzi con le relative date e cenno ai contenuti; è questo l'*Inventario* che all'interno dell'ASPT serve tuttora da guida per la consultazione dei registri. (6)

I registri dei giochi

I libri con i conti dei giochi sono numerosi. Si tratta di grossi registri rilegati, di formato protocollo o leggermente più grande, e di 2-3 cm di spessore. Sono stati ordinati con una nuova numerazione progressiva che ne rispetta l'ordine cronologico.

Nella tabella seguente sono elencati questi registri dei giochi, la parte del fondo presa in esame. Ho ritenuto utile riportare anche la numerazione provvisoria nella seconda colonna, oltre a quella definitiva elencata prima, perché risulta ancora in uso per consultare i pezzi.

I quindici registri della tabella, compilati uno di seguito all'altro, coprono un intervallo di ben settanta anni, coinvolgendo praticamente tre generazioni di giocatori pistoiesi. Personalmente, non avevo mai incontrato una documentazione così ricca, e neanche immaginavo di poterla trovare.

N° Defn.	N° Provv.	Anni
9	11	1838-43
10	67	1844-66
11	5	1866-75
12	4	1875-77
13	3	1877
14	15	1877-78
15	1	1878-80
16	66	1881-82
17	2	1882-84
18	64	1884-86
19	65	1886-88
20	12	1888-90
21	9	1894-98
22	10	1898-1906
23	7	1907-08

La difficoltà per ritrovamenti di questo genere è che i registri dei giochi non venivano tenuti in maniera ordinata e completa e, soprattutto, di rado venivano poi conservati a lungo. Perciò questa raccolta risulta una vera eccezione, ed è anche straordinariamente ricca.

Selezione dei dati da studiare

I registri con sufficiente dettaglio sui giochi praticati dagli accademici coprono gran parte della seconda metà dell'Ottocento; una ricca documentazione esiste anche per anni precedenti e successivi, ma non è sufficientemente dettagliata per ricavarne le informazioni cercate sui giochi.

Malgrado ciò, i dati utilizzabili sono ancora molto numerosi, tanto che ho giudicato troppo impegnativa l'impresa di trascriverli per intero. Ho quindi deciso di operare alcune selezioni drastiche, operando su campioni ridotti.

Purtroppo non sono riuscito nemmeno a individuare una procedura sicura e affidabile per selezionare un campione valido, in grado cioè di fornirci indicazioni corrette anche sugli anni che non sono stati presi in considerazione.

Ho fatto comunque un paio di tentativi per elaborare una selezione abbastanza rappresentativa. Inoltre alcune informazioni di carattere più generale le ho semplicemente ricavate sfogliando qua e là le pagine con le registrazioni originali.

Selezione di alcuni mesi

In un primo tentativo ho sottoposto i dati a una specie di decimazione drastica: solo un anno su dieci, dal 1854 al 1894. Non solo: per gli anni scelti ho preso in esame solo due mesi, in particolare dicembre e giugno. La scelta di dicembre si può giustificare con una maggiore frequenza di gioco nelle lughe serate invernali, per di più prossime alle festività di fine anno.

Una volta scelto dicembre come mese di riferimento, ho pensato di aggiungere il mese giugno, per avere un dato complementare, da una stagione intermedia e decisamente diversa. A volte, invece del mese di giugno del medesimo anno ho trascritto i dati di quello dell'anno successivo; a volte ho usato entrambi i mesi di giugno vicini; a volte non ho potuto usarne nessuno dei due.

A posteriori, devo riconoscere che la scelta di giugno, in particolare, è stata poco felice, per la scarsità dei dati relativi, del tutto assenti per diversi anni: nel 1854 i giochi finiscono il 19 maggio e riprendono il 24 agosto; nel 1864 l'interruzione va dal 12 aprile al 12 settembre; dall'aprile 1865 si passa direttamente a settembre; per il 1894 non è stato conservato il registro.

Nella tabella seguente sono ricapitolati i giochi dei mesi selezionati, utilizzando le seguenti sigle: AL Altro gioco, specificato nell'appendice che contiene i corrispondenti dati giornalieri; BI Biribissi; BZ Bazzica; C3 Calabresella in tre; C+ Calabresella non in tre; MI Minchiate; PI Picchetto; QU Quadrigliati; SC Scopa; TR Tavola reale.

ANNO	MESE	GIOCO									
		C3	C+	QU	PI	SC	BZ	AL	MI	BI	TR
1854	MAG	19	5	0	0	0	0	0	0	0	0
1854	DIC	17	6	0	16	0	1	0	7	0	0
1855	GIU	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0
1864	DIC	58	5	0	1	0	0	0	5	0	0
1865	GEN	54	11	0	0	0	0	0	0	0	0
1874	GIU	8	1	32	0	0	0	3	12	0	0
1874	DIC	67	0	16	0	2	0	0	2	14	1
1875	GIU	39	1	4	0	1	0	0	0	0	0
1876	LUG	3	0	0	1	0	0	0	28	0	0
1884	GIU	21	2	25	0	12	0	6	21	0	7
1884	DIC	16	0	29	8	26	0	0	30	0	40
1885	GIU	1	0	47	0	2	0	0	0	0	19
1894	DIC	18	10	2	0	19	13	15	0	0	0
1895	GIU	6	0	0	0	41	0	3	0	0	13
1895	DIC	4	1	0	0	42	0	3	0	0	13

Mi rendo conto che un campionamento del genere è piuttosto arbitrario. Di solito ci troviamo di fronte a situazioni poco confrontabili, e i dati non portano a conclusioni affidabili. Un'indicazione può riguardare la Scopa: a un certo punto fu introdotta nell'Accademia e prese sempre più il posto di altri giochi di carte.

Selezione di alcuni anni

Il primo tentativo descritto sopra non ha portato a risultati definiti e convincenti e allora ne ho effettuato un secondo ricostruendo i dati mensili relativi ad alcuni anni interi, scelti tenendo conto anche della completezza delle registrazioni originali. Qui di seguito tali dati annuali sono ricapitolati in tabelle; per questi anni non ho ricopiato i dati giornalieri nell'appendice.

Devo mettere in guardia sulla possibile imprecisione di questi numeri, e anche dei precedenti, perché ho fatto il conteggio dei giochi solo una volta, senza ricontrollarlo: quasi certamente ci sono degli errori, ma confido che non siano tali da modificare sostanzialmente il quadro generale.

Nelle tabelle seguenti i giochi sono indicati con queste abbreviazioni.

BAZ	Bazzica		BIR	Biribissi		BRE	Brelan
CAL	Calabresella		DAM	Dama		MAC	Maccao
MIN	Minchiate		PIC	Picchetto		PRI	Primiera
SCA	Scacchi		SCO	Scopa		TAV	Tavola reale

Giochi del 1856

1856	MIN	CAL	PRI	BRE	PIC	BAZ	MAC		BIR	TAV	DAM	SCA	TOTALE
GEN	0	32	12	6	0	10	0		3	2	0	0	65
FEB	12	59	5	18	2	21	0		3	23	0	1	144
MAR	9	51	0	31	0	7	0		10	0	0	0	108
APR	20	30	0	28	0	18	0		7	1	2	0	106
MAG	5	1	0	32	0	5	0		8	1	0	1	53
GIU	0	0	0	30	0	0	1		0	0	0	0	31
LUG	0	0	0	2	0	1	0		0	1	0	0	4
AGO	0	0	0	1	0	3	0		0	0	0	0	4
SET	12	27	0	11	2	11	0		0	0	0	0	63
OTT	0	71	0	3	13	9	1		0	32	0	0	129
NOV	2	53	0	10	5	4	0		5	36	2	0	117
DIC	3	47	0	22	0	0	0		8	25	1	0	106
TOT	63	371	17	194	22	89	2		44	121	5	2	930

Particolarmente evidente è qui la popolarità del Brelan, che in pratica si sostituisce alla Primiera ottenendo un seguito ancora maggiore, che continuerà per qualche anno. Sorprendente è la frequenza con cui compare la Tavola reale, per quanto sia sempre stato il gioco di tavoliere più popolare, almeno fra gli Armonici.

Giochi del 1863

1863	MIN	CAL	PIC	PRI	BAZ		BIR	TAV	TOTALE
GEN	0	19	0	1	0		0	0	20
FEB	0	22	0	26	0		0	0	48
MAR	0	25	0	31	0		0	0	56
APR	0	0	0	0	0		0	0	0
MAG	0	0	1	0	0		0	0	1
GIU	0	0	0	0	0		0	0	0
LUG	0	0	0	0	0		0	0	0
AGO	0	0	0	0	0		0	0	0
SET	0	0	2	0	0		0	0	2

OTT	0	1	4	0	2		0	4	11
NOV	0	3*	0	0	0		1	0	4
DIC	9	35**	5	0	1		15	0	65
TOT	9	105	12	58	3		16	4	207

* comprende 1 gioco indicato come Quadrigliati

** comprende 7 giochi indicati come Quadrigliati

In confronto con altri anni si osserva qui non solo una lunga inattività nei mesi estivi, ma anche una scarsa frequenza ai tavoli da gioco nel corso di tutto l'anno. Solo la Primera all'inizio dell'anno e il Biribissi alla fine si accompagnano alla solita Calabresella per movimentare un po' l'ambiente. In particolare, solo in dicembre si gioca alle Minchiate.

Giochi del 1872

1872	MIN	CAL	PIC	SCO	BAZ	PRI		BIR	TAV	SCA	TOTALE
GEN	21	105	1	3	0	0		0	0	0	130
FEB	33	91	1	3	0	3		5	0	0	136
MAR	53	136	18	5	1	2		10	1	0	226
APR	65	84	38	7	1	4		0	0	0	199
MAG	36	46	32	1	0	0		0	0	1	116
GIU	23	17	34	0	0	0		0	0	0	74
LUG	18	4	10	0	0	0		0	0	0	32
AGO	46	5	4	0	0	0		0	0	0	55
SET	60	73	2	1	5	0		0	0	0	141
OTT	110	106	10	0	12	0		0	0	0	238
NOV	53	96	15	0	1	0		4	0	0	169
DIC	21	124	16	1	0	0		14	0	0	176
TOT	539	887	181	21	20	9		33	1	1	1692

I "vecchi" giochi di Picchetto e Minchiate reggono sorprendentemente bene il passo con i giochi di più recente introduzione. In particolare, che le Minchiate costituissero ancora circa un terzo di tutti i giochi di carte non era possibile prevederlo sulla base di quanto sappiamo da altre città (anche senza tener conto della situazione particolare del Casino di Nobili di Firenze).

La Scopa, che poi diventerà uno dei giochi di carte preferiti, anche dagli Armonici, è ancora poco praticata. La Briscola ancora non ha fatto la sua comparsa ed eventualmente si gioca ancora a Bazzica.

Alcuni giochi più palesemente d'azzardo, come la Primera e il Biribissi, sono poco presenti e solo in determinati periodi dell'anno. Nelle serate in cui si giocava al Biribissi, di regola non sono registrati altri giochi.

Vedere la comparsa degli Scacchi una volta all'anno potrebbe sembrare poco, ma in effetti non era praticato molto nemmeno negli altri anni; invece degli Scacchi, ma con una simile scarsa presenza, si sarebbe potuto trovare registrata la Dama. Invece la Tavola Reale, qui presente in un solo caso, era molto più popolare in quegli anni, statisticamente parlando.

Altre informazioni e commenti

Oltre ai dati riprodotti in questa nota, ho esaminato la situazione in altri mesi e anni. Si osserva in generale una prevedibile e naturale alternanza dei giochi più popolari fra gli Armonici.

La successione dei giochi maggiormente praticati sembra avvenire in due modi diversi. Un primo risultato era facilmente prevedibile: ci sono ovviamente giochi di antica tradizione che

vengono scelti in maniera sempre meno assidua a seguito della comparsa di giochi nuovi che in qualche misura ne prendono il posto.

Si nota però, sovrapposta a quella variazione, anche un'alternanza nella pratica dei medesimi giochi tradizionali. Si può supporre in particolare che in qualche misura la scelta delle partite del giorno sia influenzata da quelle del giorno precedente, per qualche desiderio di rivincita, o per un rinnovato interesse temporaneo verso giochi che precedentemente erano stati messi in disparte.

Alla fin dei conti, è soprattutto questa alternanza che si osserva anche fra gli stessi giochi preferiti a rendere difficile qualsiasi campionamento che non tenga conto della maggioranza dei dati disponibili. Quanto più ridotta sarà la selezione, tanto più aleatoria sarà l'indicazione ricavabile.

A rendere il compito più difficile c'è poi una terza variazione nel corso del tempo: quella della procedura adottata per la registrazione (con solo i pagamenti, o con solo l'aggiunta dei cognomi dei giocatori, per esempio). Ciò rende a volte impossibile un confronto immediato e corretto fra anni diversi.

Discussione sui giochi

Non si deve dimenticare lo scopo di questi registri dei giochi: tenere una corretta contabilità delle entrate derivanti dall'attività di gioco. L'ammontare di denaro che entrava quotidianamente per questa via era debitamente registrata, con regolarità e completezza. Naturalmente a noi interessa qualcosa di più e qualcosa di diverso: cosa da queste registrazioni si può dedurre sui giochi e sui giocatori.

Per ottenere queste informazioni per così dire accessorie possiamo utilizzare solo una parte dei registri. Per alcuni anni, specialmente agli inizi, troviamo solo gli importi in denaro, senza notizie aggiuntive su giochi e giocatori. Per altri anni, specialmente fra gli ultimi, troviamo associati agli importi i nomi di tutti i giocatori partecipanti, ma senza nessuna indicazione dei giochi praticati.

Come detto sopra, ho riportato solo una minima parte di tutta questa ricchissima informazione. Se si confronta la panoramica risultante con i giochi maggiormente diffusi nel Casino dei Nobili di Firenze possiamo notare come solo il Picchetto mantiene qui un certo seguito, specialmente nei primi anni fra quelli esaminati.

Per avere un'idea della popolarità dei vari giochi fra la cittadinanza, questa è una fonte molto più affidabile. Se poi si volesse estendere ancora la nostra conoscenza, fino a conoscere la popolarità dei giochi fra la massa cittadina, bisognerebbe trovare i registri analoghi, se non altro, della nuova Società Accademica Popolare, ma è lecito supporre che tali registri non siano mai esistiti.

Rimane il rammarico di trascurare qui la maggior parte dei dati disponibili; forse ci tornerò sopra io stesso in futuro, o in una seconda vita, ma mi sembra più verosimile che l'indagine completa sia svolta da qualche diligente laureanda pistoiese, incoraggiata da un relatore insolitamente interessato.

Vediamo almeno di discutere brevemente i giochi incontrati, esaminandoli uno dopo l'altro in più sezioni, prima i giochi di carte più popolari, poi quelli che si incontrano più di rado, e infine i giochi non di carte.

Giochi più frequenti

Calabresella e Quadrigliati. Dai dati riportati nelle varie tabelle risulta piuttosto evidente che fra tutte le famiglie di giochi di carte, quella più popolare era quella del Tressette. Può apparire piuttosto strano il fatto che tale nome non compaia quasi mai. Il termine più comune per tutti i giochi della famiglia è infatti quello di Calabresella. Solo in dati tempi compare accanto a quello il termine di Quadrigliati.

Per chi non lo conoscesse, il gioco di Quadrigliati è il Tressette giocato in quattro, ma non a coppie fisse. Chi decide di giocare la mano, può farlo contro gli altri tre, ma di solito "chiama" un compagno, in quanto possessore della carta da lui indicata; quali in effetti siano le due coppie

avversarie di quella mano è solo il seguito del gioco a rivelarlo, se non altro quando viene calata la carta chiamata.

Non credo che con il nome di Quadrigliati si potesse indicare anche la variante più comune, almeno su scala nazionale, dello stesso gioco a coppie fisse. Quindi se si legge Quadrigliati, si può dedurre che si tratta solo del gioco indicato.

Non vale lo stesso per il nome molto più frequente nei registri di Calabresella, che ci pone invece diversi problemi. La Calabresella è anche nota sotto il nome di Terziglio, proprio perché si gioca tipicamente fra tre giocatori.

Tutte le volte che leggiamo Calabresella e insieme i nomi di tre giocatori, non c'è nessun problema. I problemi arrivano quando si legge che a Calabresella giocavano in quattro o più. Per quanto posso capire, la cosa poteva avvenire in due modi diversi: il gioco era davvero la Calabresella e a turno uno dei quattro partecipava solo dando le carte agli altri e osservando lo svolgimento del gioco dei compagni, oppure tutti e quattro giocavano a una variante di Tressette per quattro giocatori che qui non aveva il solito nome di Tressette, o Ventuno, o altro.

Che il termine di Calabresella fosse usato in senso lato per indicare uno dei diversi giochi della famiglia del Tressette è confermato dalla presenza, sia pure non troppo frequente, del termine Calabresella associato a cinque o addirittura a sei giocatori, nonché, in rari casi, a due soltanto.

In conclusione, ho cercato inizialmente di conservare i nomi indicati, e il numero dei partecipanti al gioco, ma mi è poi sembrato plausibile riunire nelle tabelle con i dati annuali riassuntivi tutte le suddivisioni in un'unica colonna dedicata al Tressette, sia pure mantenendo il nome qui più usato di Calabresella.

Picchetto. Questo gioco “aristocratico” di provenienza francese l'avevo trovato di recente come il più popolare di tutti, qualche anno prima, nel Casino dei Nobili di Firenze. Ci sono almeno due ragioni per giustificare la sua frequente comparsa fra gli Accademici. Un motivo è che si trattava di un gioco per due giocatori, cosa che ne favoriva la pratica in presenza di un numero limitato di possibili partecipanti. Un altro motivo è proprio quello dell'alone di nobiltà che circondava il gioco, piuttosto complesso e poco accessibile o apprezzato fra la gente comune.

Bazzica. La Bazzica si può considerare una variante più complicata della famiglia della Briscola. In Italia si giocava tipicamente in cinque con il mazzo francese da 32 carte, ma in queste registrazioni di Pistoia la troviamo associata a un numero di giocatori abbastanza variabile, ma forse con due come numero prevalente. Raramente si trova in posizioni di primo piano, ma altrettanto raramente si trova del tutto assente in questi registri.

Scopa. Salvo errori, questo importante gioco italiano di carte lo troviamo registrato la prima volta a Pistoia nell'ottobre 1871. Forse se ne potrà individuare qualche registrazione pochi mesi prima, ma una comparsa piuttosto frequente si osserva solo verso il 1873.

Non è facile decidere se tali date sono precoci o tardive per questo gioco della cui storia si sa ancora poco, benché un libro ricco di informazioni storiche sia apparso di recente sullo Scopone. (7) Si tratta di giochi della famiglia che fu definita dal grande Michael Dummett dei “fishing games”, di cui sono noti molti esempi nell'Asia orientale, e con il gioco chiamato Casino o Cassino come esempio più conosciuto a livello internazionale. (8)

Minchiate. Dopo aver visto quanto, cioè quanto poco, le Minchiate erano giocate nel Casino dei Nobili di Firenze nel decennio 1840, fa piacere constatare che erano ancora comunemente giocate a Pistoia addirittura alcuni decenni dopo. Non potevamo certo attenderci numeri confrontabili con quelli noti per i secoli precedenti.

Questa osservazione conferma il giudizio sui giochi del Casino dei Nobili di Firenze come poco rappresentativi della situazione locale, (1) in quanto necessariamente adattati alla partecipazione di altri giocatori, nobili sì, ma provenienti spesso da altre nazioni invece che fiorentini.

Questi numeri di giochi sono sufficienti per rappresentare una bella conferma che in Toscana si giocava ancora alle Minchiate alla fine degli anni Settanta, con il regno d'Italia che aveva già spostato da anni la capitale a Roma e i cartai fiorentini che di quelle carte speciali ne producevano ancora, ma in quantità presumibilmente minime.

Sarebbe interessante poter determinare l'anno in cui le Minchiate furono giocate per l'ultima volta dagli Armonici. La maggiore difficoltà consiste in una modifica della procedura di registrazione negli anni Ottanta: invece di indicare i giochi effettivamente praticati si elencano quelli che gli Armonici potevano giocare con la quota pagata per l'accesso ai tavoli. Insomma possiamo trovare indicate le Minchiate anche qualche tempo dopo la fine del gioco effettivo.

Giochi meno frequenti

Bestia. È un gioco della famiglia della Briscola che qui si trova registrato di rado, sebbene il suo carattere vivace lo renderebbe particolarmente adatto come gioco di circolo. “Andare in bestia” equivale a non fare prese ed essere penalizzato. Si può scommettere che se ne troverebbero più registrazioni nei libri della Società Accademica Popolare, se per caso saltassero fuori.

Brelan. Come chiaramente suggerito dal suo stesso nome si tratta di un gioco francese, che poi dette origine alla Bouillotte, assai popolare in Francia. Si può considerare come facente parte della famiglia della Primiera, e poi del Poker. In queste registrazioni di Pistoia è abbastanza sorprendente la grande variabilità del numero di giocatori che prendevano parte al gioco, da 6-7 fino a una quindicina.

Briscola. La Briscola è diventata in seguito il gioco popolare per eccellenza, quello più frequentemente scelto in Toscana per organizzare tornei in concomitanza con feste paesane e simili ricorrenze. Qui compare sporadicamente, a partire da febbraio 1876. Diversamente dalla Scopa che, una volta introdotta, si incontra sempre più di frequente, la Briscola non ottiene mai un largo seguito fra questi giocatori pistoiesi.

Macao. Più comunemente chiamato Macao, è un gioco in cui si punta sul valore delle proprie carte contro quelle del banco. Dopo la prima carta coperta, ogni giocatore può chiederne altre scoperte, a rischio di sballare. Il valore più alto è nove, con le figure che contano zero. I giocatori possono superare la dozzina. Era giocato dagli Armonici più spesso di quanto risulterebbe dai dati selezionati qui.

Piattello. Come già visto per la Calabresella, anche questo nome di gioco si presta a più interpretazioni. Esiste un gioco di Piattello giocato con quattro giocatori e se ne trovano le regole nei principali manuali. Tuttavia, il numero di giocatori che partecipavano a questo gioco a Pistoia risulta molto variabile e poteva superare la dozzina, diventando quindi chiaramente incompatibile con il gioco più comunemente descritto.

Primiera. Antico gioco di carte, con frequenti citazioni in opere letterarie di vari paesi europei. Si può considerare come un lontano progenitore del Poker. Forse il gioco di questa famiglia più comune in Italia nella seconda metà dell'Ottocento fu il Goffo, che qui però non troviamo indicato. Per qualche anno a Pistoia si passò invece dalla Primiera al Brelan.

Giochi non di carte

Tavola reale. Questo gioco non aveva niente a che fare con quelli di carte. Era molto simile all'attuale Backgammon, a parte l'assenza del dado del raddoppio, introdotto negli USA solo negli anni Trenta del Novecento. In precedenza, fra i giochi appartenenti alla stessa famiglia, in Italia avevano goduto di una notevole fortuna il Tric trac e lo Sbaraglino.

Scacchi. Fa piacere incontrare questo gioco “nobile” nell'Accademia, sia pure registrato in un numero di occasioni incomparabilmente meno frequenti rispetto alla Tavola reale, evidentemente il gioco di tavoliere preferito. Purtroppo non possiamo sapere nulla sul livello di gioco: non potevamo certo pretendere che in quell'ambiente trascrivessero le mosse delle partite permettendone l'analisi da parte degli storici del gioco.

Dama. La presenza della dama nei registri è piuttosto scarsa, paragonabile a quella degli Scacchi, enormemente inferiore a quella della Tavola reale. In via di principio, era possibile giocare su una scacchiera utilizzando dodici pedine della Tavola reale.

Biribissi. Questo gioco, più spesso indicato come Biribisso, non è un gioco di carte, ma una specie di Tombola in cui il tabellone è composto da settanta figure numerate, invece dei novanta soliti numeri della Tombola.

I giocatori fanno le puntate su una casella e ricevono 64 volte la posta se esce proprio quella figura. Ovviamente tutte le puntate sulle altre caselle vanno al banco (che quindi statisticamente è avvantaggiato perché paga 64 e riscuote 69). È stato a lungo e più volte proibito in quasi tutte le località; se ne può dedurre che in quegli anni le leggi e i controlli locali erano meno rigidi, se non altro in periodi più favorevoli come a carnevale o verso la fine dell'anno.

Come pochi altri giochi praticati a Pistoia, questo permetteva la partecipazione contemporanea di un numero notevole di giocatori, tanto che spesso (ma non sempre) si trova registrato come l'unico gioco praticato nella serata o nel giorno in questione.

Le tasse di gioco

Un ulteriore dato che possiamo estrarre da queste registrazioni è la quota richiesta a ogni giocatore per partecipare ai vari giochi. La situazione non è sempre esposta in maniera chiara e di solito non è facile scindere i contributi dei vari giochi alla cifra complessiva. La seguente tabella riproduce le tasse dei vari giochi, in centesimi di lira italiana, valide per un lungo periodo.

Gioco	Giorno	Sera
Calabresella	20	30
Minchiate	20	30
Scopa	20	30
Picchetto	35	50
Maccao	1	2
Primiera	1	2
Tavola reale	20	30

Si potrebbe semplificare la lista concludendo che per molti giochi "semplici" valeva una medesima quota di partecipazione fissata in 20 centesimi per il giorno da aumentare a 30 se il gioco avveniva di sera con maggiori spese, se non altro per l'illuminazione. Pochi giochi comportavano quote più alte e fra questi erano facilmente individuabili i giochi di banco, la cui pratica era stata spesso proibita nel passato.

Nei giochi di tipo Maccao, con relativamente lunghe liste di giocatori che pagano L.1, ce ne sono alcuni che invece pagano L.2 oppure anche L.4; non ne vedo altra interpretazione che con rientri in gioco dopo essere stati eliminati.

I giocatori

Non ho svolto una speciale ricerca sugli Armonici e sugli altri giocatori da loro ammessi ai tavoli nel corso del tempo. Mi sono limitato a copiare alcuni cognomi, registrati più frequentemente. La seguente lista, che si riferisce a giugno 1875, va quindi considerata solo come indicativa: Biagioni, Bindo, Doni, Giannini, Gori, Grazzini, Guelfi, Landi, Leporatti, Marradi, Montini, Piccoli, Spinelli, Tarchiani, Tolomei, Vannini.

Un secondo elenco ho ritenuto però utile ricavarlo di nuovo dal mese di luglio 1876, in quanto si tratterebbe di giocatori di Minchiate degni di essere nominati se non altro per il loro persistente attaccamento a quel gioco tradizionale, già scomparso all'epoca in molte altre località toscane: Bindo, Ciampolini, Coppini, Fiorineschi, Gargini, Marini, Masi, Merciai, Nerucci, Pellegrini, Spinelli, Taddeoli, Tesi.

Come si vede, e come non era difficile prevedere, risultano qui assenti tutti quei numerosi giocatori stranieri che erano invece frequentatori abituali del Casino dei Nobili di Firenze. Tutti

questi cognomi sono tipicamente italiani, e non sarà difficile per chi conosce l'ambiente ritrovarci alcune delle più note famiglie pistoiesi.

Conclusioni

Nel fondo archivistico *Accademia degli Armonici* dell'Archivio di Stato di Pistoia è conservata una documentazione insolitamente ricca sull'attività di gioco che ebbe luogo nelle loro Stanze. Di particolare interesse si presenta una lunga serie di registri in cui venivano riportate giorno dopo giorno le quote pagate dai giocatori per essere ammessi ai tavoli. Per molti anni sono anche indicati i tipi di giochi praticati, o i cognomi dei giocatori, o entrambe queste indicazioni aggiuntive.

La documentazione è talmente completa che non è stato possibile utilizzarla per intero. Sono stati selezionati alcuni anni, o alcuni mesi al loro interno, e sono stati riportati solo i dati corrispondenti.

I giochi di carte più popolari appartenevano alla famiglia del Tressette. Piuttosto sorprendente è il persistere della popolarità delle Minchiate fra i giocatori pistoiesi. Fra i giochi di tavolo era la Tavola Reale a essere nettamente favorita.

È auspicabile che qualche volonteroso riesca presto a portare a termine uno studio completo di questa rara e ricchissima documentazione.

Note

- 1 www.naibi.net: 308. 1841-1845: Florence – Card Games at Casino dei Nobili
2. <http://www.aspistoia.beniculturali.it/index.php?it/163/archivio-di-stato-di-pistoia>
3. ASPT, *Accademia degli Armonici*.
4. ASFI, *Camera e auditore fiscale*, 3017 e 3018.
- 5 Luigi Bargiacchi, *Storia degli Istituti di beneficenza, d'istruzione ed educazione in Pistoia e suo circondario dalle rispettive origini a tutto l'anno 1880, Vol. IV*, Firenze 1884, p. 223.
6. Lucia Cecchi, *Inventario dell'Archivio storico dell' Accademia degli Armonici*, 2005. ASPT, *Inventario*. N. 107.
7. Sergio A. Bonanni, *La Storia dello Scopone: leggende e realtà*. Ancona 2013.
8. <http://www.naibi.net/A/57-CASINO%20-Z.pdf>

APPENDICE. GIOCHI REGISTRATI NEI MESI SELEZIONATI

Le abbreviazioni dei nomi dei giochi sono le seguenti.

AL Altro gioco, specificato in nota

BI Biribissi

BZ Bazzica

C3 Calabresella in tre

C4 Calabresella in quattro

C+ Calabresella non in tre (quattro compreso) - 1° in due, 1' in quattro, 1'' in cinque

MI Minchiate

PI Picchetto

PR Primiera

PT Piattello

P+ Piattello in più di quattro

QU Quadrigliati

SC Scopa

TR Tavola reale

Per ogni giorno, non ho tenuto conto della divisione fra giochi del giorno e della sera, riportandone la somma.

1854 MAGGIO		
GIORNI	GIOCHI	
	C3	C+
1	2	
2	2	
3	2	
4	1	
5		1
6	1	
7	2	
8		1
9	1	1
10	2	
11	1	
12	1	
13	1	
14	1	
15		1
16		1
17	1	
18		
19	1	

1854 DICEMBRE					
GIORNI	GIOCHI				
	C3	C4	PI	MI	BZ
1			1		
2			1		
3	1			1	
4				1	
5			1	1	
6			1		
7			1		
8	1			1	
9	1				
10	1				
11			1		
12		1			
13	1				
14		1			
15			1		
16				1	
17		1		1	
18		1		1	
19	1		1		

20	1		1		
21	1		1		
22	1				
23	1		1		
24		1			
25	2		1		
26	1		1		1*
27	1		1		
28	1		1		
29	1		1		
30	1	1			
31					

* Bazzica in tre.

1855	
GIUGNO	
GIORNI	GIOCHI
	BZ
4	1*
5	1*
17	1**

* Bazzica in due, ** Bazzica in quattro.

1864				
DICEMBRE				
GIORNI	GIOCHI			
	C3	C4	PI	MI
1	4			
2	3			
3	1			
4	2			1
5	1		1	
6	1			
7	1			
8	2	1		1
9	1			
10	2			
11	1			
12	1			
13	1			
14	2			
15	2			
16	2	1'		
17	2	1''		
18	2			
19	2			
20	2			
21	3			

22	2			
23	3			
24	1	1''		
25	1			
26	2			
27	3			1
28	3	1		1
29	1			1
30	2			
31	2			

Per il 1865 ho copiato dati di gennaio, invece di quelli di giugno, assenti.

1865 GENNAIO		
GIORNI	GIOCHI	
	C3	C+
1	1	
2	1	
3	1	
4	3	
5	4	1
6	1	
7	2	1
8	1	
9	2	1
10	2	
11	2	
12	3	1
13	2	
14	1	
15	3	
16	2	
17	2	1
18		
19	3	
20	2	
21	2	1''
22	1	
23	1	2
24	2	1
25	1	
26	2	
27	2	1
28	2	1
29	1	
30	1	
31	1	

1874

GIUGNO					
GIORNI	GIOCHI				
	C3	C+	QU	MI	AL*
1			1		1
2			1		
3			1		1
4			2		
5				1	
6			1		
7			1	1	
8	1		1		
9	1		1		
10	1		1		
11	1		1		1
12		1	1		
13			2		
14			3		
15			1		
16	1				
17			1		
18				1	
19	1		1		
20				1	
21			3		
22	1			1	
23			1		
24				1	
25	1		2	1	
26			1	1	
27				2	
28			2		
29			1	1	
30			2	1	

*Scacchi

1874 DICEMBRE						
GIORNI	GIOCHI					
	C3	QU	SC	MI	BI	TR
1	2			1	1	
2	2				1	
3	1	1			1	
4	2	1			1	
5	2	1			1	
6	3	2			1	
7	4	1			1	1
8	2	1				
9	2	1				
10	1				1	

11	2				1	
12	2					
13	3	2			1	
14	2				1	
15	2					
16	2			1	1	
17	2				1	
18	2					
19	2					
20	2	1			1	
21	2	1				
22	2	1				
23	3					
24	2					
25	3		1			
26	3					
27	2	2	1			
28	3					
29	2					
30	1					
31	2	1				

1875 GIUGNO				
GIORNI	GIOCHI			
	C3	C+	QU	SC
1	1		1	
2	1			
3	1			1°
4	1			
5	1			
6	2			
7	1			
8	1			
9	1			
10	2			
11	2			
12	1			
13	1			
14	2			
15	1			
16	1			
17	1			
18	1			
19	1			
20	2	1		
21	1			
22	1			
23	1			

24	1			
25	1			
26	2			
27	3		1	
28	1		1	1
29	1		1	
30	2			

1° Scopa in due.

1876 LUGLIO			
GIORNI	GIOCHI		
	C3	PI	MI
1			1
3			1
4			1
5			2
7			1
8			2
10			2
11		1	0
12	1		1
13			1
14			2
15	1		2
16			1
17			1
18	1		2
19			1
20			1
21			2
22			2
23			1
31			1

1884 GIUGNO							
GIORNI	GIOCHI						
	C3	C4	QU	SC	AL*	MI	TR
1		1			1	1	
2	1					1	1
3		1	1		1	1	
4	1				1		1
5			1			1	
6			1	1		1	
7			1				
8	1		2		1	1	1
9	1			1		1	
10	1		1		1	1	1

11	1		1	1		1	
12	2		1	1		2	
13	1			1			
14	1				1	1	1
15	2		3				
16	2			1		1	
17	1					1	
18	1		1	2		1	
19						1	
20							
21			2	1		1	
22	1		1				
23			1			1	
24	1		1	1			2
25			1				
26	1		1			1	
27			2	1			
28	1		1	1		1	
29			1				
30	1		1			1	

* Primiera

Diversamente dagli altri anni, qui sembra che siano stati registrati i giochi che potevano essere fatti con la quota pagata, invece di quelli effettivamente giocati. Ciò può essere fuorviante, in particolare per il contributo delle minchiate.

1884							
DICEMBRE							
GIORNI	GIOCHI						
	C3	QU	PI	SC	TR	AL	MI
1		1		1	2		1
2	1	1	1		2		1
3		1			1		1
4				2	1	1*	1
5		1		1	1		1
6	1	1			1		1
7	1	1		1	1		1
8	2	1	1		1	1**	1
9		1		1	2	1*	2
10				1	3		1
11	1	1		1	2		
12		1					1
13	1	3	1				1
14	1	1		1	1		1
15		1	1	1	1		1
16	1	1		1	1		1
17				1	2		1
18	1	1	1	1	1		1
19	1	1	1		1		1
20		1		1	2		1

21	2			1	1		1
22	1	1		1	1		1
23				1			1
24		1		2	3		1
25		1	1	1	2		1
26		1		1	2		1
27		1	1	1	1		1
28	1	2		1	1		1
29		1		1	1		1
30		1		1	1		
31	1	1		1	1		1

Vale anche qui la nota della tabella precedente.

* Bestia, ** Scacchi

1885				
GIUGNO				
GIORNI	GIOCHI			
	C3	QU	SC	TR
1		1	1	
2		1		1
3		1		
4		2		
5		1		1
6		2		2
7		2		1
8		1		
9		1		1
10		2		
11		2		
12		2		2
13		2		1
14		1		
15				
16		2		
17		2		1
18		2		1
19		2	1	1
20		2		
21	1	3		
22		1		1
23		2		
24		2		1
25		1		2
26		1		1
27		2		1
28		2		
29		1		
30		1		1

1894						
DICEMBRE						
GIORNI	GIOCHI					
	C3	C4	QU	SC	PT	P+
1	4			1		
2		1		1		
3		1		1		
4	1			1		
5		1		1		
6		1				
7		1		2		
8	1	1		1		
9		1		2		
10			2		1	
11	1			1	1	
12		2				
13		1		1		
14	1			2		
15				1		1
16	1			1	2	1
17	1					1
18		1		2	1	1
19	1			2	1	2
20	1			1	1	
21	1				2	
22	1			1		1
23	1			1		1
24					2	
25						1
26				1	2	1
27	1					1
28						1
29						1
30						1
31						1

1895					
GIUGNO					
GIORNI	GIOCHI				
	C3	SC	PT	AL	TR
1		3			
2		2	1		
3		2			
4		1			1
5		1			1
6		3			1
7		1			1
8		1			1
9		2			

10					
11		1			1
12		1			
13	1	2			1
14		1			1
15	1	1			1
16		2			
17		2			
18		2			1
19		1		1*	1
20		1			1
21		1			
22		2			1
23		2			
24	1	1			
25		1			
26	1			1*	
27		1			
28		1			
29	1	1			
30	1	1			

* Primiera, PT=Piattello

1895 DICEMBRE						
GIORNI	GIOCHI					
	C3	C+	SC	PT	AL	TR
1			3			
2			1	1		
3			2			
4			1			1
5			1			1
6			3			1
7			1			1
8			1			1
9			2			
10						
11			1			1
12			1			
13	1		2			1
14			1			1
15	1		1			1
16			2			
17			2			
18			2			1
19			1		1*	1
20			1			1
21			2			
22			2			1

23			2			
24	1		1			
25			1			
26			1		1*	
27			1			
28			1			
29	1		1			
30			1			
31		1				

* Primera, PT=Piattello