

1852 e 1895 : Firenze – Società Anonima per le Corse di Cavalli e Circolo dell'Unione

Introduzione

In studi precedenti sono state discusse varie informazioni sui giochi di carte nei due centri storicamente più importanti per Firenze, il Casino dei Nobili e soprattutto le Stanze annesse al Teatro del Cocomero. Nei tempi successivi fiorirono a Firenze due altri circoli di importanza maggiore, il Circolo dell'Unione e il Circolo Borghese, prima che alla fine dell'Ottocento si moltiplicassero in maniera esponenziale le associazioni con locali in cui i giochi di carte erano autorizzati.

Il Circolo dell'Unione è ancora attivo e possiede un pregevole archivio, con tutta l'informazione che servirebbe per una ricostruzione storica accurata. Purtroppo l'archivio in questione non è notificato alla Soprintendenza archivistica della Toscana e quindi l'accesso ai documenti per ragioni di studio dipende solo dalla cortese disponibilità o dalla più o meno esplicita indisponibilità della gestione; per quanto mi riguarda, ho atteso a lungo un'autorizzazione che non mi è pervenuta.

Quanto posso discutere nel seguito deriva solamente dall'esame di due opuscoli a stampa, conservati nella BNCF; non si trovano nei cataloghi della biblioteca, perché fanno parte della sezione delle Pubblicazioni minori, con quella che nel gergo degli esperti si indica come "letteratura grigia". Una particolare attenzione ai documenti di questo genere a livello cittadino fu dedicata da Raffaele Romanelli che raccolse i risultati in un articolo che è allo stesso tempo, insolitamente, pionieristico ed esaustivo¹.

Il Circolo dell'Unione

Il Circolo dell'Unione è sotto certi aspetti analogo al Circolo degli Uniti di Siena, ma non può vantare, come quello, una discendenza diretta e senza interruzioni dal Casino dei Nobili della città. È ancora situato nel Palazzo Corsi di Via Tornabuoni, la strada cittadina più pre-

¹ R. Romanelli in: *Fra storia e storiografia. Scritti in onore di Pasquale Villani*. (A cura di P.Macry e A.Massafra) Bologna 1994.

stigiosa; anzi, l'intero edificio è anche noto come Palazzo del Circolo dell'Unione. Una foto della facciata è mostrata nella Fig. 1.



Figura 1 – Facciata del Palazzo del Circolo dell'Unione.
(Da Wikimedia Commons)

Circoli del genere esistono in tutte le principali città italiane e sono in qualche misura collegati, con la possibilità dei soci di passaggio in città di usufruire della foresteria e del ristorante. Il tutto comprensibilmente a un livello elitario tale che se è vero che, fino dalla fonda-

zione del Circolo, l'accesso non è riservato esclusivamente alla nobiltà, l'estensione verso il basso della società non è scesa di molto².

Il Circolo dell'Unione di Firenze non nacque neppure come tale, ma ebbe origine dalla passione per l'ippica di alcuni personaggi fiorentini, e soprattutto forestieri che a Firenze erano domiciliati.

1852 - La Società Anonima per le Corse di Cavalli

Il Circolo dell'Unione, ancora esistente, si sviluppò a metà Ottocento a partire da una sezione di una nuova società che aveva come primo scopo l'organizzazione delle corse di cavalli. L'allevamento dei purosangue non faceva chiaramente parte delle antiche tradizioni fiorentine e nemmeno poteva rientrare nelle disponibilità della gente comune; solo un numero assai ristretto di gentiluomini di ceto e patrimonio elevato potevano ritrovarsi per gareggiare e scommettere su quelle corse dei cavalli di nuovo tipo, ben diverse dai palii cittadini di storica tradizione.

Non erano molti i proprietari di purosangue, e non lo diventeranno mai; ma a quel tempo erano i purosangue stessi a rappresentare una nuova moda di gran lusso che comportava gli obblighi dell'allevamento e dell'addestramento degli animali; già in partenza, questi bellissimi cavalli erano il risultato di una selezione molto severa. Le corse erano una specie di esame finale, dopo tante attenzioni e investimenti.

Molti dei proprietari erano stranieri, personaggi prestigiosi che a Firenze avevano proprietà immobiliari e agrarie; non per nulla il Presidente della nuova Società era nientemeno che il principe Anatolio Demidoff, la cui permanenza a Firenze ha lasciato tracce notevoli.

A noi interessa il primo *Regolamento* di questa nuova Società "approvato con Veneratissima Sovrana Risoluzione del 30 Novembre 1852, partecipata con Lettera ufficiale della Prefettura del Compartimento di Firenze nel dì 9 Dicembre anno medesimo".

Nel libro del *Regolamento*³ quella lettera ufficiale è riportata a guida di premessa, come segue.

² <http://www.ilgiornale.it/news/vita-club-dove-signore-si-diventa.html>

S.E. Il Principe Anatolio Demidoff
 Presidente della Società per le Corse dei Cavalli
 Eccellenza

S. A. I. e R. il Gran Duca, cui venne rassegnato il Progetto per la istituzione in Firenze di una Società Anonima per le Corse dei Cavalli, con Veneratissima Risoluzione del dì 30 Novembre ultimo, si è degnato di approvare, che venga accordato alla Deputazione dei Componenti il Comitato Promotore, da cui è stata domandata, la facoltà necessaria all'attuazione relativa con le norme tassativamente indicate nella minuta del Progetto medesimo, ed a condizione altresì, che redatto a cura della Società un Regolamento interno, debba esser sottoposto all'Approvazione Governativa, unitamente all'altro, che a forma dell'Art. XXXIV. Della minuta surreferita, dovrà esser fatto per le Corse de' Cavalli.

Mentre adempio con piacere al debito di partecipare a V. E. la ottenuta concessione, prego la di Lei bontà a compiacersi di renderne informati anche i Signori Colleghi; e grato alla bontà Sua se. Vorrà favorirne a quest'Ufficio un discreto numero di copie, ho frattanto il pregio di confermarle i sentimenti di considerazione, coi quali ho l'honore di essere

Di Vostra Eccellenza Devotiss. Obbligatiss. Servitore F. Petri
 Li 9 Dicembre 1852. – Copia.

Il Regolamento interno si presenta in realtà come un vero e proprio statuto della nuova società, con le solite indicazioni sulla struttura amministrativa e gestionale, diverse tipologie dei soci e dei consiglieri, criteri di ammissione, e così via.

I giochi permessi

In questo caso, è possibile trascurare la stragrande maggioranza del contenuto del *Regolamento*, perché la parte che ci interessa, relativa alle disposizioni sui giochi, è tutta compresa in un solo articolo, che è qui riprodotto per intero.

ARTICOLO X. I Giuochi soli di Commercio sono permessi; quelli di azzardo assolutamente proibiti. Le Carte saranno pagate secondo una Tariffa regolata dal Comitato.

I Giuochi detti di Commercio sono i seguenti

³ *Regolamento della Società Anonima per le Corse dei Cavalli in Firenze. Firenze 1853.*

Whist
 Piquet
 Ombre
 Imperiale
 Tavola reale
 Calabresella
 Minchiate, o Tarocco

Ogni difficoltà di Giuoco sarà decisa colle regole del Trattato relativo stampato. Le porte del locale saranno aperte alle ore nove della mattina, e chiuse alle ore una dopo la mezzanotte.

Nei giorni di eccezione per gli altri Stabilimenti congeneri, il Locale sarà aperto solo per la lettura, escluso assolutamente qualunque Giuoco.

Diversamente da altri casi, in cui si elencano pochi giochi proibiti, qui si trova una lista, breve ma completa, dei giochi permessi. A noi si presenta come un elenco in parte incompleto e con caratteristiche che richiedono una discussione. Come prima osservazione, si può notare in questo insieme di giochi la presenza di un unico gioco non di carte, la tavola reale. Che la tavola reale fosse il gioco di tavoliere allora più diffuso ci risulta pure da altre sedi di gioco e la sua presenza non ci sorprende, anche se non sarebbe stato per niente straordinario se fossero stati indicati insieme pure gli scacchi, soprattutto, e anche la dama.

Per quanto riguarda i giochi di carte, l'unico fra questi che solitamente non compare in altri "Stabilimenti congeneri" è l'imperiale. La sua posizione come quarto nella lista è probabilmente dovuta a una minore popolarità rispetto ai primi tre. A livello addirittura europeo, il whist era il gioco di carte più stimato per quattro giocatori, il piquet per due, l'ombre per tre; le origini erano rispettivamente da Inghilterra, Francia e Spagna. È proprio con questi tre giochi, e specialmente con il secondo, che l'imperiale trova il collegamento più adatto; infatti, l'imperiale non era altro che una particolare variante del gioco di piquet, sempre per due giocatori, sempre giocato col mazzo francese, o alla francese, di 32 carte, ma con qualche punteggio aggiuntivo per determinate combinazioni di carte. In particolare il nome sembra che derivasse da una di tali combinazioni, la presenza di quattro carte uguali, che prendeva appunto il nome di imperiale. A questa corri-

spondeva un punteggio di sei punti, mentre una mano senza figure veniva “premiata” con dodici punti.

Dopo i giochi “internazionali”, diciamo tre più uno, viene elencata la tavola reale, come detto l’unico gioco non di carte, che potevamo piuttosto aspettarci di trovare elencata al termine, o fuori dalla serie. La sua posizione al quinto posto sta apparentemente a separare i precedenti giochi di carte dai successivi. Per giustificare quella separazione, non si può nemmeno ricorrere all’uso di mazzi di carte diversi; è vero che la calabresella si giocava col mazzo di 40 carte, ma per l’ombre si doveva probabilmente usare il vecchio mazzo, pure di 40 carte, ma coi semi di spade e bastoni, e per gli altri giochi il mazzo completo di 52, come per il whist, o un mazzo di quel tipo ma ridotto a 32 carte per piquet e imperiale.

A questo punto diventa interessante capire quale mazzo si utilizzava per le minchiate o tarocco. Per chi cerca i mazzi relativi nei manuali dei giochi la risposta è che si usavano rispettivamente i due mazzi ben noti di 97 e 78 carte, con qualche incertezza sul secondo perché, per esempio, le carte sarebbero state solo 62 se si fosse adottata la variante bolognese. Tuttavia, la spiegazione più logica e probabile è un’altra e si basa su un medesimo gioco indicato con i due nomi diversi.

Il gioco delle minchiate era ancora noto e diffuso a Firenze, ma aveva perso gran parte della sua precedente popolarità. Si direbbe che il termine stesso di minchiate aveva preso quel carattere, diciamo poco forbito, che oggi è diventato di gran lunga prevalente. Insomma, il nome di tarocco usato qui non sarebbe altro che un nome più “italiano” per designare i tradizionali tarocchi fiorentini. Se si preferisce invece pensare che il numero di giocatori forestieri fosse stato così notevole da far preferire davvero il gioco dei tarocchi con 78 (o 62 del tarochino bolognese, o altri) l’ipotesi è ammissibile, ma richiede anche che quei giocatori forestieri si fossero procurati i mazzi di carte nelle zone di produzione, lontane dalla città di Firenze, in cui nessun cartaiò all’epoca fabbricava tarocchi diversi dalle minchiate.

Possiamo cercare qualche notizia su quell’ambiente per tempi successivi. Non avendo potuto consultare i documenti dell’archivio del Circolo dell’Unione, devo fare un salto fino al secondo e ultimo Regolamento conservato nella sezione ricordata delle Pubblicazioni minori

della BNCF. Il salto è molto grande e di granducato di Toscana non se ne può più parlare, in quanto siamo già nel 1895.

1895 - Regolamento del Circolo dell'Unione di Firenze

Questo *Regolamento* fornisce indicazioni molto utili per ricostruire l'ambiente e la sua organizzazione; perciò ho ritenuto conveniente riprodurre il testo per intero, prima di commentarne alcuni aspetti di maggiore interesse.

Sezione 1^a *Del servizio generale*

Art. 1. Il locale si aprirà pei Signori Socii ed Invitati alle ore 9 della mattina, e si chiuderà alle ore 2 dopo mezzanotte solamente nel caso che a quell'ora nessuno Socio o Invitato si trovi nello Stabilimento; altrimenti, resterà aperto finché alcuno di essi rimanga nelle Sale.

Art. 2. Un domestico colla Livrea del Circolo si troverà costantemente nell'anticamera per ricevere i Mantelli, gli Ombrelli, e le Sciabole dei Signori Ufficiali.

Art. 3. Nessun oggetto che possa arrecare pericolo o danno manifesto, sarà introdotto nelle Sale della Società.

Art. 4. I Signori invitati esibiranno al primo Cameriere di servizio la Carta della loro ammissione.

Art. 5. Il servizio generale è sotto la speciale sorveglianza del Direttore a ciò incaricato.

Esso curerà che gli Inservienti adempiano con diligenza i loro doveri e tengano una condotta irreprensibile; che il loro vestiario e la loro livrea siano in perfetta regola, tanto per la forma, che per la più rigida nettezza; che sotto qualsiasi protesto non siano ricevute mancie o aperte collette; che non sia alterato il turn odi servizio.

Le mancanze degl'Inservienti dovranno loro esser contestate volta per volta dal Direttore suddetto, e segnate in apposito registro. A seconda della gravità delle medesime ed a giudizio del detto funzionario, queste mancanze saranno punite con severi moniti, e con multe da estendersi secondo le circostanze fino al quinto del mensile stipendio. Dopo la terza verificata e contestata mancanza, l'inserviente che se ne è reso colpevole dovrà essere irremissibilmente licenziato dal servizio.

Art. 6. È permesso di fumare in tutte le Sale della Società. Non è tollerato l'uso della pipa.

Art. 7. Le Sale costantemente sorvegliate avranno nella stagione invernale una temperatura uniforme, e mai superiore ai 18 centigradi.

Art. 8. Sarà invigilato colla massima cura all'illuminazione del Locale, e questa dovrà mantenersi anche nelle prime ore del mattino nel maggior numero delle Sale.

Sezione 2^a *Del Giuoco*

Art. 9. I Giuochi sono sotto la immediata ispezione del Direttore dei giuochi, il quale avrà cura di soddisfare alle giuste esigenze dei Soci facendo fare acquisto delle carte, e delle marche più omogenee a ciaschedun giuoco permesso dallo Statuto.

Art. 10. I Giuochi cominciano alle ore 11 antimeridiane.

Art. 11. Prendono parte ad un giuoco i primi iscritti; fra gli iscritti contemporaneamente deciderà la sorte.

Art. 12. Formata una partita, i giuocatori possono limitare il numero delle persone che la debbono comporre, e stabilire il valore relativo delle marche.

Art. 13. Il servizio del Biliardo cesserà alle ore 3 antimeridiane, pagandosi una Lira Italiana per ogni ora di giorno, e due per ogni ora di notte.

Art. 14. I Giuochi di carte avranno Tariffa uniforme, qualunque sia il numero delle persone che vi prendono parte, e sarà progressiva nelle ore serali e notturne: cioè una Lira Italiana per ciascuno nel corso della giornata: L. 1,50 del tramonto del sole fino ad un'ora antimeridiana; Lire 2 fino alle 3; Lire 5 fino alle cinque; L. 10 fino alle otto; Lire Cento, oltrepassare le ore otto antimeridiane.

Il pagamento della maggiore tassa implica ogni diritto da percepirsi per medesimo giuoco.

I Giuochi a cui prendono parte più di cinque persone, cioè Goffo, Quinze ecc. avranno diritto ad un cambiamento di Carte. Un secondo cambiamento se può aver luogo, od una semplice domanda di Carte nuove, si porrà in conto di coloro che ne avranno fatto richiesta, a Lire una il mazzo. Le Carte deteriorate saranno a carico di chi le ha rese inservibili, e verranno pagate a ragione di Lire 1,50 per ciaschedun mazzo.

Il cameriere di servizio sarà obbligato di presentare ai Signori Giuocatori la Cassetta di controllo ove essi depositeranno le marche che indicano le Tasse di giuoco da loro dovute.

Art. 15. Gli Scacchi, la Tavola reale, e il Domino non pagano nel corso della giornata. Nelle ore notturne la loro Tariffa è la seguente: 50 centesimi fino alle ore 3 antim. Una Lira italiana fino alle 6 antim.; 2 Lire oltrepassata quest'ora.

Art. 16. Le contabilità contratte giocando potranno essere soddisfatte da persona a persona per quello che riguarda l'Whist, Picchetto ecc.; mentre pei giuochi il cui risultato è trascritto in apposita Cartella, Goffo, Quinze ecc. dovranno essere rigorosamente sistemate alla Cassa del primo Cameriere di servizio, con quella esattezza e scrupolosa precisione che viene in proposito ordinata dallo Statuto.

Quando ciò non avvenga il primo Cameriere di servizio avrà l'obbligo di renderne conto in scritto al Direttore dei giuochi appena trascorso il termine accordato dallo Statuto. Questo termine è di 24 ore, e di 48 ore nel caso in cui ricorre un giorno festivo, decorrendo sempre dal momento nel quale ha avuto fine la partita.

Le Cartelle di Giuoco dovranno contenere trascritta con precisione l'esatta cifra delle partite e delle vincite nella loro vera totalità.

Art. 17. Nessuno individuo potrà prendere parte ad un giuoco, quando il suo nome si trovi fra quelli che non avessero regolato una Cartella in precedenza. Questo divieto è assoluto.

Art. 18. Il Consiglio in vista di speciali circostanze può dar l'ordine che le Marche dei giuochi del Goffo, Quinze ecc. sieno pagate all'Anticamera al momento che vengono richieste.

Art. 19. I differenti giuochi sono regolati dal trattato stampato e dagli usi del Circolo; per l'Whist è considerato come codice legislatore il commentario del Dechapelle.

Sezione 3^a *Del servizio della tavola e credenza*

Art. 20. Il servizio di Cucina e Credenza, è sotto la particolare ispezione del Direttore di Tavola, il quale veglierà perché questo ramo importante dell'Amministrazione proceda nel modo il più regolare.

Art. 21. Il pranzo giornaliero è presieduto di diritto dal Direttore di Tavola o in mancanza di esso dal Membro più anziano del Consiglio che vi assiste, ed in mancanza di loro da un Socio Effettivo, per anzianità di ammissione. Spetta al Presidente di tavola regolare, e distribuire il servizio, avvertire il capo della Cucina sulla scelta e quantità delle Vivande, come pure il Credenziere per quanto concerne il Dessert, Caffè ecc. Nei casi di maggior gravità il Presidente, in assenza del Direttore di Tavola, lo farà avvertito, perché non si abbiano a rinnovare le giuste lagnanze dei frequentatori del pranzo.

Art. 22. La iscrizione per il pranzo è chiusa tre ore avanti che sia servito; il Consiglio potrà riserbare due o più posti per un tempo anche maggiore in vista di speciali circostanze.

Art. 23. La iscrizione ha luogo giornalmente; comincia dopo il pranzo ed è obbligatoria. La minuta sarà ostensibile in ciascun giorno non più tardi dell'una pomeridiana.

Art. 24. Il Socio che si ponesse a Tavola a pranzo inoltrato, avrà diritto soltanto alle due vivande precedenti, non potendosi ricominciare senza inconvenienti il servizio totale.

Art. 25. L'importare del Pranzo, dei Vini ecc. verrà pagato giorno per giorno al capo del servizio (*Maitre d'Hôtel*).

Art. 26. I pranzi che si ordinassero a parte, senza troppo alterare il generale servizio, cominceranno in altra ora, ed importeranno una spesa maggiore.

Art. 27. Il servizio delle Cene comincia alle ore 11 pomeridiane, e finisce alle 3 antimeridiane: sarà possibilmente identico a quello del pranzo, tanto pei reclami che potessero essere fatti, quanto per l'ordine da seguirsi.

Art. 28. Nelle Sale della Società sarà soltanto permesso il servizio della Credenza, ad esclusione assoluta di quello di Cucina; non dovendosi mai introdurre nelle Sale, Vivande, né Vini."

Art. 29. I prezzi delle consumazioni e del pranzo sono regolati da una Tariffa approvata dal Consiglio direttivo.

Sezione 4^a *Giornali e Biblioteca*

Art. 30. La Biblioteca è sotto la sorveglianza del Direttore della Biblioteca e Sala di Lettura, che ha per incarico:

- a) Di fornire la Biblioteca e la Sala di lettura di Libri e Giornali, conformandosi il più che sia possibile al desiderio dei Soci;
- b) Di tenere un Inventario, od indice;
- c) Di invigilare che nessun libro o Giornale venga tolto dalle Sale destinate alla lettura;
- d) Di tenere un registro dove nei casi straordinari in cui si permetta la consegna di un qualunque Libro, venga notato il nome, e cognome della persona che lo riceverà, colla data del giorno, e sia apposta la sottoscrizione della persona medesima.

Art. 31. Nessun libro o Giornale la cui circolazione fosse proibita nel Regno, potrà mai essere domandato, o introdotto nelle Sale della Società.

Art. 32. I Libri porteranno tutti un numero d'ordine e il Bollo del Circolo. I nomi dei Donatori saranno indicati nel catalogo dei libri.

Sezione 5^a *Servizio della Posta e dei Commissionari*

Art. 33. Il servizio della posta verrà fatto regolarmente sempre in coincidenza coll'orario dello Stato. Per comodo dei signori Soci troveranno nell'anticamera i francobolli necessari.

Art. 34. Le commissioni da eseguirsi per conto dei Soci nei differenti quartieri della Città dall'Inserviente autorizzato a ciò, saranno pagate a ragione di 50 centesimi e d'una Lira Italiana, secondo la distanza e il tempo impiegato.

Sezione 6^a *Disposizioni generali*

Art. 35. Potranno venire introdotte variazioni al presente Regolamento interno, sia nelle Assemblee generali a maggioranza di voti, sia nelle Adunanze del Consiglio, presenti almeno *sei* Membri che deliberino all'unanimità.

Firenze, li 4 Aprile 1895.

Filippo Torrigiani, Presidente

Cesare Bombicci-Pontelli, Consigliere-Segretario.

Commenti al Regolamento del 1895

Considerando il nostro interesse specifico, conviene iniziare con i giochi prima di aggiungere qualche breve commento su altri aspetti. Poteva servire un elenco dei giochi ammessi nel Circolo, da confrontare con quelli elencati nel 1852, ma nel *Regolamento* si dà per scontato che i giochi ammessi sono vari, forse elencati in tabelle esposte nel Circolo. Nel *Regolamento* i nomi di alcuni giochi di carte si trovano indicati solo come esempio di un gruppo più vasto di giochi simili; anzi di due gruppi. Dei due gruppi di giochi vengono solo fatti due esempi per ciascuno: per il primo whist e picchetto, per il secondo goffo e quinze. Non si può parlare assolutamente di giochi d'azzardo per quelli del primo gruppo, mentre la componente d'azzardo in quelli del secondo è più o meno considerevole.

I giochi di whist e picchetto, rispettivamente per quattro e due giocatori, sono stati a lungo considerati come i più "nobili" fra i giochi di carte. I giochi di carte "normali" non sono differenziati a nessun effetto e la distinzione sulla tassa da pagare viene fatta solo in base all'orario. Per quanto meno pregiati, erano probabilmente presenti anche i giochi fatti col mazzo di 40 carte e in particolare quelli della famiglia del tressette, come la calabresella e i quadrigliati, mentre l'ombre era verosimilmente caduto in disuso da tempo. Che ormai le minchiate non siano più indicate non può destare sorpresa; è praticamente da escludere che qualcuno giocasse a Firenze a quel gioco di antica tradizione, e in ogni caso questo non sarebbe stato l'ambiente più confacente.

Separatamente si considerano i giochi più vicini all'azzardo, praticati da più persone e con maggiori esigenze anche per quanto riguarda lo stato di nuovo delle carte da gioco utilizzate. Il goffo ebbe una discreta popolarità in varie città italiane, come testimoniato anche dalle edizioni pubblicate in più località di un manuale a stampa, oggi difficile da trovare⁴. È un gioco della famiglia della primiera, per certi aspetti simile al poker, che in quegli anni stava per arrivare anche in Italia.

⁴ F. Pratesi, *L'Esopo*, N. 41 (1989) 65-74.

Il quinze o quindici era invece un gioco fatto col mazzo di 52 carte con l'asso che valeva 11, le figure 10 e le altre carte il valore numerico. Ogni giocatore riceveva una carta e ne chiedeva altre in modo da raggiungere il totale di 15 senza superarlo, o di avvicinarsi il più possibile. Si poteva giocare senza banco e a parità vinceva chi era prima di mano, ma più spesso si giocava con il banco con la particolarità che il banchiere che sballava non restituiva le puntate già incassate.

In qualsiasi ambiente di gioco, non è facile il controllo dell'azzardo, perché i giocatori si possono accordare fra loro su poste molto elevate, e simili espedienti. Qui però la cosa era non solo palese, ma anche organizzata dal Circolo stesso, con gli inservienti che tenevano i conti e curavano che fossero debitamente saldati.

Può risultare sorprendente il grado di accanimento al tavolo da gioco di quei personaggi dell'alta società. Evidentemente neanche l'aumento esponenziale delle tasse di gioco con l'avanzare della notte era sufficiente a limitarne l'impegno. Piuttosto singolare è quanto diventava costosa la continuazione del gioco di prima mattina, quando i fiorentini riprendevano il loro lavoro quotidiano nella città. A quanto pare, anche i giochi non d'azzardo potevano tenere svegli gli appassionati: giochi "innocenti" come scacchi, tavola reale e domino avevano una tassazione a parte che veniva riscossa solo nelle ore notturne; ma anche per questi giochi la tariffa cresceva poi raddoppiando ogni tre ore. Per gli scacchi in particolare, è vero che non si usavano ancora gli appositi orologi, ma non è facile immaginare una perseveranza del genere.

D'altra parte, anche gli orari previsti per la cena si presentano molto rivelatori per capire il contesto: non poter cenare prima delle 11 e poterlo fare fino alle 3 di notte parrebbe più conforme a un qualche straordinario festeggiamento che a un uso quotidiano. Evidentemente si trattava di abitudini che comportavano impegni notevoli per gli inservienti e per la manutenzione. Anche per l'illuminazione, non si dice che dovevano rimanere accesi i lumi sui tavoli da gioco, ma che doveva rimanere illuminato "il maggior numero delle Sale".

Siamo lontani dai tempi del granducato e, d'altra parte, siamo lontani anche dai tempi odierni: per convincersene basta pensare al riscaldamento: oggi si direbbe che la temperatura dei locali non doveva

essere inferiore a 18°C, allora si scriveva che non doveva essere “superiore”. Ma se scendeva al disotto di diversi gradi, come permesso dal *Regolamento*, i giocatori avrebbero dovuto per lo meno riprendersi i mantelli dal guardaroba. Anche per il fumo c’era qualcosa di insolito: la pipa era proibita, e solo quella; certo, non sarebbe stato facile proibire a Firenze i favolosi sigari toscani, fatti già allora col tabacco fermentato.

Che il Circolo fosse qualcosa di più di un ambiente per ritrovarsi per giocare si capisce bene dalle dettagliate prescrizioni sui servizi presenti, decisamente di corredo non marginale. Digni di nota i servizi di ristorante e bar, ma anche le possibilità offerte dalla sala di lettura e dai servizi di posta e commissioni varie.

Conclusione

Il Circolo dell’Unione di Firenze accoglie i suoi soci da oltre un secolo e mezzo; si tratta di personaggi accuratamente selezionati in base a nobiltà e patrimonio. Uno storico che intende ricostruire l’attività del Circolo nei secoli passati ha la grande fortuna che molti documenti dell’epoca sono ancora presenti nell’archivio conservato nel Palazzo del Circolo dell’Unione. Per consultarli, tuttavia, non è adeguato neppure il parere favorevole della Soprintendenza agli archivi della Toscana, in quanto l’archivio in questione non è notificato ufficialmente. Per questa prima ricerca si sono potuti utilizzare due opuscoli stampati nell’Ottocento e conservati nella Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze fra le pubblicazioni minori.

Nel 1852, i giochi di carte permessi erano quelli “di commercio” per lo più a carattere internazionale, ma era ancora presente il tradizionale gioco fiorentino delle minchiate. Nel 1895, oltre ai giochi di quel tipo, esemplificati allora da whist e picchetto, era diventato accettabile dedicarsi ad alcuni giochi d’azzardo, esemplificati da goffo e quinze. Non è allora sorprendente constatare che l’accanimento ai tavoli da gioco era molto aumentato, come risulta persino dalle tasse di gioco prescritte.

Oltre alle piuttosto scarse informazioni sui giochi di carte, sono state indicate altre caratteristiche che facilitano una parziale ricostruzione dell’ambiente, anche al di là della pratica quotidiana dei giochi.

Franco Pratesi – 14.02.2015