

## Giochi cinesi di riflessione

### 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 e alcuni, più o meno simili, che in vari tempi hanno avuto largo seguito in Occidente.

### INTRODUZIONE

La versatilità degli strumenti da gioco cinesi è straordinaria. Quando si comparano tra loro giochi intelligenti di varie popolazioni e i corrispondenti oggetti utilizzati per effettuarli ci si trova spesso di fronte a un doppio primato dei Cinesi: massima semplicità degli oggetti, massima complicazione delle strategie. In termini ormai resi familiari dall'informatica si potrebbe dire che i Cinesi hanno cercato con successo nel corso dei secoli di ottenere il massimo possibile di *software* compatibile con il minimo di *hardware*. A questo processo se ne è sovrapposto per motivi commerciali un altro apparentemente contrario: lo sviluppo di pezzi da gioco di elevata complessità ovvero di grande pregio per casi particolari e specialmente, negli ultimi secoli, per l'esportazione.

Nella presente rassegna l'attenzione è rivolta principalmente ai giochi di provenienza cinese conservati nel Museo Nazionale di Antropologia ed Etnologia di Firenze. L'argomento è strutturato a seconda della tipologia degli oggetti, seguendo quindi l'aspetto hardware dei relativi giochi di riflessione e in pratica procedendo verso oggetti sempre più semplici. In realtà bisogna tener presente che oggetti palesemente assai diversi possono esser serviti per giochi molto simili e viceversa; in particolare si assiste spesso alla possibilità di condurre gli stessi giochi con tavolette rigide di osso, bambù, altri materiali o invece con semplici talloncini di carta. Per quanto detto sopra, non

sorprende che si tratti in generale di oggetti di apparenza dimessa e di scarso valore commerciale: solo in casi del tutto eccezionali si nota quel pregio che si è soliti associare a “pezzi da Museo”. L’interesse di tutti questi oggetti deriva quindi prima di tutto dai giochi con essi praticati, spesso di notevole profondità concettuale. Considerando il rilievo di quanto sta dietro all’apparenza e il fatto che il processo di inventare giochi di riflessione basati su un bagaglio strumentale molto semplice è continuato anche in tempi a noi più recenti, non solo si sono ritenuti degni di illustrazione gli esemplari conservati da circa un secolo nel Museo fiorentino, ma si è voluto estendere la rassegna a simili oggetti di epoca più recente, riservando maggiore spazio a quelli meno noti in Occidente. Tra l’altro ciò potrà servire per i giovani visitatori del Museo fiorentino come stimolo per approfondire un argomento solitamente considerato di interesse. Nel corso dell’esposizione saranno fornite informazioni anche sulle più comuni maniere di utilizzare i vari oggetti, ma una conoscenza meno superficiale delle regole e delle strategie di gioco richiederà necessariamente la consultazione delle opere più complete citate nei riferimenti bibliografici, a cominciare dagli scritti di S.Culin (1891-96).

Appare doveroso un cenno al lavoro pionieristico svolto in questo settore da Stewart Culin (1858-1929), per molti anni conservatore della sezione etnologica del Museo del Brooklyn Institute of Arts and Sciences, dopo essere stato direttore del Museo di Archeologia e Paleontologia della Università della Pennsylvania. A seguito di stretti contatti con gli ambienti dell’emigrazione cinese negli Stati Uniti e di diverse spedizioni in Oriente, il Culin riuscì a mettere insieme una vera miniera di informazioni e di reperti che costituiscono ancora la base principale per la conoscenza del settore (cfr. R.C.Bell, 1969, 194-6). Dei suoi saggi citeremo soltanto i principali (S.Culin, 1891-96) a cominciare dal fondamentale *Korean Games* – ristampato più volte anche recentemente come *Games of the Orient* – di cui esiste una copia (con dedica autografa alla Società Italiana di Antropologia) nella Biblioteca di Antropologia dell’Università di Firenze (fig. 1). Tra l’altro detto studioso ha proposto ripetutamente, ponendola alla base delle proprie interpretazioni, una ipotesi generale sull’origine di molti giochi a partire da riti e strumenti magico-religiosi di divinazione, che ancora alimenta la discussione degli esperti del settore. Tipico esempio l’aspro dibattito attuale sull’origine degli scacchi, che a seguito dell’opinione del Needham (1962, 314-34), peraltro condivisa solo da una parte degli studiosi, sarebbe da ricondurre proprio alla Cina e precisamente all’introduzione in un cerimoniale divinatorio da parte dell’Imperatore Wu Ti nel 569 d.C.

## 1. PEZZI DA GIOCO FIGURATI

### *Scacchi cinesi per l'Occidente*

Appare come un segno manifesto dell'intraprendenza cinese l'elaborazione di modelli di scacchi dalla finissima lavorazione che poco o nulla avevano a che vedere con la tradizione locale. Un bell'esemplare di una serie del genere è arrivato al Museo fiorentino da un dono del 1941 da parte di Miss Elisa Ackerby Richardson (cfr. Fig. 2, n.cat. 30996). Il sig. Richardson, di New York, suo antenato, ricevette in dono i pezzi da un dignitario cinese mentre svolgeva funzioni diplomatiche in quel paese nel 1850. Oggetti del genere sono di grande interesse per i collezionisti (V.Keats, 1985), un po' meno per gli storici e gli etnologi, anche se indubbiamente il valore del materiale e della lavorazione meriterebbe un'adeguata illustrazione da parte di uno specialista di queste opere.

## 2. TAVOLETTE

### *Gettoni*

In questo caso non si tratta di strumenti essenziali per caratteristici giochi cinesi ma piuttosto di accessori per i giochi europei; la ricercatezza riscontrabile nel materiale e nella lavorazione rendono tuttavia gli oggetti di un certo interesse. Difficilmente si può infatti pensare a qualcosa di maggiore raffinatezza in oggetti di questo tipo rispetto alle fiches cinesi in madreperla. È noto (R.C.Bell, 1979a, 137) che a Canton si sviluppò già nel corso del Settecento un florido commercio di fiches realizzate in madreperla e dirette ai principali centri dell'Inghilterra e degli Stati Uniti. Di solito la consegna dei pezzi ordinati avveniva dopo un paio d'anni dal ricevimento dell'ordine che comprendeva le istruzioni sul dettaglio della lavorazione. Veniva spesso lasciato in bianco lo spazio riservato alle iniziali del possessore (o all'iscrizione del controvalore del pezzo). Si tratta in genere di tre forme diverse il cui valore poteva variare anche in modo rimarchevole a seconda dei luoghi in cui erano utilizzate.

Una serie quasi completa di fiches in madreperla è conservata presso il Museo fiorentino al n.cat. 18000, v. Fig. 3. Fa parte della collezione Branchi, donata al Museo nel 1925. La provenienza è indicata da Canton, e su questo dato c'era poco da dubitare. Resta invece difficile comprendere se si tratti di oggetti raccolti allo stato di nuovo o già come pezzi di antiquariato; non si dovrebbe comunque sbagliare di molto attribuendo questi oggetti alla fine del secolo scorso. Le forme diverse sono anche in questo caso tre: rettangolari allungate (mm 20x49) 77 pezzi, tonde (diametro mm 30) 39 pezzi e rettangolari più tozze (mm 25x35) 17 pezzi; evidentemente il numero originario dei pezzi doveva essere rispettivamente di 80, 40 e 20, anche se non si presenta del tutto funzionale. Ogni pezzo è finemente decorato con incisioni tipiche: cornici a motivi geometrici, un cerchio centrale di ca. 14 mm vuoto su una faccia e con decorazioni sull'altra. Tali decorazioni rappresentano tipici paesaggi cinesi con uno o più personaggi fra scorci di case; sono spesso assai simili fra loro anche se probabilmente non ne esistono di completamente identiche.

### *Domino*

Ci sono ormai differenze significative fra il domino cinese e quello occidentale, certamente derivato dal primo, sia nelle tavolette da gioco che nelle regole delle varianti più comuni. Le tessere del gioco cinese sono di solito leggermente più lunghe di quelle note in Occidente; ma le maggiori differenze derivano dalla mancanza degli zeri e dal fatto che le 32 tavolette cinesi si possono suddividere in una serie, "civile", costituita da 11 doppi e in una, "militare", con i restanti dieci pezzi singoli, a loro volta raggruppabili due a due in maniera codificata per la conduzione di diversi giochi tipici. I numeri 1 e 4 sono segnati in rosso, come pure metà del doppio 6. Anche le principali varianti di gioco sono spesso riconducibili a giochi di dadi, a cominciare dal "cieli e nove", che sembra aver avuto origine verso il 1100, in cui si ha una graduatoria nei pezzi e il gioco è di prese. Altre varianti di gioco tipicamente cinesi hanno lo scopo di raggruppare simboli simili; solo eccezionalmente vengono giocate varianti che, come di solito in Occidente, richiedono l'accostamento a catena di tessere con stessi simboli.

L'origine del domino è piuttosto misteriosa ma si tende a collegarla a un accorgimento per evitare qualche proibizione del gioco di dadi, sulla base della somiglianza fra una singola tessera del domino e il risultato del tiro di due dadi (rimasta nei domino cinesi ancora più evidente per la mancanza degli zeri). La stessa colorazione sopra ricordata e molti termini tecnici sono ripresi senza modifiche dai dadi della stessa provenienza e dai principali giochi con essi praticati. Presso il Museo fiorentino è conservato un esemplare completo di domino cinese, v. Fig. 4; non si sono ritrovate tracce della sua origine anche a causa della scomparsa del numero di

catalogo. Sia l'aspetto dei pezzi, sia la considerazione delle principali date d'ingresso di reperti simili, lasciano tuttavia pensare che l'oggetto non possa essere posteriore agli anni Dieci di questo secolo. Le dimensioni delle tavolette sono all'incirca di mm 21x39x7; i punti sono scavati con profilo emisferico e colorati in modo ben visibile in bianco o rosso, su un fondo colorato uniformemente di nero, secondo la consuetudine. In parte per l'azione del tempo, ma anche per la lavorazione piuttosto grossolana, specialmente evidente nel taglio delle facce minori, i pezzi risultano non perfettamente uniformi nelle loro dimensioni, anche se naturalmente le deviazioni dalla media sono appena apprezzabili.

### *Majong*

È 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 "sovrastruttura", 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 e 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.

### *Luzhanqi o gioco dell'armata*

Nonostante il fatto che si tratti di un gioco di larga diffusione tra i giovani cinesi, in Occidente non risulta che siano state pubblicate descrizioni e trattazioni specifiche. A differenza di altri giochi di tavoliere, non esistono leggende o documenti che ne suggeriscano un'origine antica, e il gioco sembra essersi diffuso negli anni '50 o '60. La scatola con il gioco contiene un foglio quadrato con lo schema del campo di battaglia e 100 tavolette di 4 colori; in realtà il gioco sembra essere più comune fra due avversari, usando solo due serie di 25 pezzi colorati. Ogni tavoletta riporta su una faccia l'indicazione del ruolo: molti gradi della gerarchia militare dell'esercito, alcune attrezzature belliche, come bombe, mine, ecc. Lo scontro avviene muovendo i pezzi a turno fino ad accostarne uno dei propri a uno dell'avversario. In questa situazione di regola il più alto in grado resta al suo posto e l'altro viene eliminato. Ci sono le consuete eccezioni (cfr. in seguito gli scacchi degli animali) alla regola gerarchica per cui a volte il minore in grado può rivelarsi più efficace dei più potenti. Lo scopo è di raggiungere le basi avversarie e conquistare la bandiera del nemico. Come si vede, il carattere bellico del gioco, spesso sottinteso in molti tipici giochi di tavoliere, è reso in questo caso del tutto trasparente. Ma non si tratta di un wargame; per questa via si può al massimo imparare la gerarchia esatta degli ufficiali superiori dato che la conoscenza dei gradi militari è essenziale per il gioco. Ciò che rende interessante lo scontro è che non avviene con informazione completa come si usa in simili giochi di tavoliere, ma con gli ideogrammi scritti sui pezzi rivolti verso il possessore e nascosti all'avversario. Volendo in qualche modo cercarne un'analogia con gli scacchi, bisogna pensare al *Kriegspiel* (R.C.Bell, 1979, 39-41): anche qui infatti c'è una terza persona che comunica ai due avversari l'esito di ogni scontro e i piani di attacco devono tener conto per induzione della probabile natura dei pezzi avversari più vicini. Si ritiene utile fornire informazioni più dettagliate del solito sulle regole di questo gioco ancora poco conosciuto al di fuori della Cina.

La scacchiera è un semplice foglio di carta più volte ripiegato su se stesso, v. Fig. 6. Il disegno si presenta assai interessante e complesso; si nota subito l'andamento generale a croce greca, comune ad altri giochi di tavoliere per quattro giocatori. Impressionante è il numero di schemi parziali basati sul noto diagramma del filetto. Già la zona quadrata centrale può assimilarsi al "mulinello quadruplo" variamente ricordato nei trattati sui giochi, e di cui ci restano tracce fino dall'epoca classica.

Anche i quattro rami della “croce” sono disegnati evidentemente sulla stessa base, benché risultino compressi in direzione radiale. Agli incroci delle linee compaiono delle figure geometriche: rettangoli da occuparsi con le tavolette, inizialmente quelli contenenti ideogrammi, poi quando si muove, quelli nel quadrato centrale; i 5 quadratini nella zona centrale e i 5 cerchi esistenti in ogni braccio rappresentano diramazioni utili per i necessari scambi nell’ordine di avanzamento dei propri pezzi. Di particolare importanza le due “basi” sul lato del braccio più lontano dal centro, a tratto pieno e di forma rettangolare sovrastata da un segmento circolare, la cui conquista rappresenta lo scopo finale del gioco. Alcune delle righe del tracciato sono a tratto spesso discontinuo e rappresentano le “ferrovie”, lungo le quali i componenti dell’esercito possono più rapidamente trasferirsi da una postazione all’altra.

Le 100 tavolette di legno sono di 24x16 mm, spesse 8. Esse sono suddivise in gruppi di 25, uniformemente colorati in marrone, verde, blu e nero; su ogni tavoletta sono rappresentati due ideogrammi che ne indicano con precisione il ruolo. I 25 pezzi disponibili per ogni giocatore corrispondono in realtà ai 12 pezzi diversi sottoelencati, essendo ogni pezzo presente in uno, due o tre esemplari. Le tavolette che riportano il simbolo di comandante sono riferite a armata, divisione, brigata, reggimento, battaglia, compagnia e plotone e si possono far corrispondere ai nostri gradi nell’ordine e nelle quantità seguenti: 1) generale d’armata, 1 solo pezzo; 2) generale di divisione, 2 pezzi uguali; 3) generale di brigata, 2 pezzi; 4) colonnello, 2 pezzi; 5) tenente colonnello, 2 pezzi; 6) capitano, 3 pezzi; 7) tenente, 3 pezzi. Ci sono altri militari nel gioco e precisamente: 8) maresciallo in capo, 1 solo pezzo, la massima figura dell’esercito, superiore a tutti i comandanti; 9) soldato geniere, 3 pezzi uguali. Appartenendo alla truppa, è naturalmente il più debole nello scontro fra cariche militari. Presenta però interessanti caratteristiche che lo possono rendere molto potente, come risulterà chiaro in seguito. Oltre ai personaggi militari esistono pezzi che corrispondono a oggetti bellici e in particolare: 10) bomba, 2 pezzi, spostabili sul campo di battaglia come i militari; 11) mina, 3 pezzi, con caratteristiche molto simili alle bombe ma con l’importante differenza che devono restare sempre fisse nel punto dello schieramento in cui sono state poste all’inizio del gioco. Infine si ha un pezzo di nessun valore offensivo ma di importanza essenziale: 12) bandiera dell’armata, un solo pezzo.

Le regole di mossa e di presa sono piuttosto semplici. La posizione iniziale prevede obbligatoriamente l’occupazione complessiva delle 25 caselle disponibili, ma ogni giocatore è libero di disporci a suo gradimento i propri pezzi, con l’obbligo di piazzare la bandiera in una delle due basi. Quando si avanza lungo la ferrovia si può avanzare o retrocedere di 1, 2 o 3 caselle vuote, mentre in direzione laterale e negli altri casi si può muovere solo di un passo alla volta. Caratteristici del gioco sono gli scontri fra pezzi avversari provocati per semplice accostamento. L’esito è determinato dalla posizione nella gerarchia; così, tra comandanti, il rispetto dei gradi risulta fondamentale in quanto il comandante di grado superiore elimina quello di grado inferiore. Se lo scontro avviene a parità di grado tutt’e due i pezzi sono allontanati. Le mine vincono nello scontro, provocato dall’avversario, tutti gli ufficiali, ma sono eliminate dai soldati genieri (che per definizione sanno renderle inefficaci); similmente le bombe. Se una bomba muovendosi attacca una mina sono eliminate entrambe (e questo è il secondo mezzo che permette di superare le mine, oltre al più

vantaggioso ma non sempre facile attacco con i soldati genieri). La fine del gioco si ha con la conquista della bandiera avversaria, posta fin dall'inizio su una delle due basi. Il gioco viene di regola condotto sotto la guida di un arbitro, che è l'unico a conoscere la situazione complessiva; infatti gli avversari sono informati dall'arbitro dell'esito di ogni scontro tramite l'allontanamento del pezzo perdente senza che ne sia rivelata l'identità.

### 3. PEDINE DIFFERENZIATE DA ISCRIZIONI

#### *Xiangqi o scacchi cinesi*

Sullo xiangqi esiste ormai una ricca letteratura anche in Occidente, per quanto spesso di difficile reperimento e a volte di difficile segnalazione; è perciò merito considerevole di E.Meissenburg (1968,1987) averne compilato un'esauriente bibliografia. Per un'introduzione alle principali caratteristiche si può confrontare un recente articolo specifico (F.Pratesi, 1987) e le opere ivi citate. Come per altri giochi di tavoliere cinesi, le mosse avvengono sulle intersezioni e non sulle case della scacchiera. Qui interessa sottolineare come i Cinesi hanno al solito ridotto al minimo l'hardware, riducendo i pezzi a pedine con l'iscrizione del ruolo, v. Fig. 7, e complicando contemporaneamente il software con l'introduzione di particolari facoltà di mossa come nel caso delle bombarde che possono prendere in linea retta solo previo scavalco di un pezzo. La presenza di questo pezzo peculiare, unita al confinamento dei re in fortezze limitate a 9 intersezioni, rende la strategia del gioco assai diversa dagli scacchi internazionali con improvvise marcature e smarcature di pezzi lungo le colonne centrali e le ultime traverse. In questa forma, sembra essere stato per secoli il gioco di riflessione più diffuso tra la popolazione cinese (a differenza dall'Europa dove gli scacchi sono diventati un gioco piuttosto elitario a partire dal tardo medioevo).

Che i pezzi degli scacchi cinesi siano difficilmente riconoscibili come tali da persone non esperte è anche indicato dalla catalogazione degli esemplari in legno conservati nel Museo fiorentino come "tombola" cinese. In effetti i numeri in legno della nostra tombola sono gli oggetti apparentemente più simili a questi cilindretti di mm 21 di diametro per 10 di altezza, con la superficie laterale leggermente rigonfia al centro. I pezzi sono torniti con precisione e sulla superficie superiore è ricavato, sempre per tornitura, un incavo di circa 2 mm di profondità in cui viene inserita la piastrina tonda in osso con inciso e colorato l'ideogramma rappresentativo del pezzo



stesso. I due campi sono contrassegnati dal colore rosso e blu e dalle note differenze in alcuni degli ideogrammi dei due campi: diversamente dal solito, in questo caso si osserva una leggera differenza nel disegno delle bombarde, mentre sono tracciati in maniera identica gli ideogrammi dei mandarini. Risulta attualmente mancante soltanto l'inserito in osso di una bombarda e, a parte qualche criccatura nel legno, l'insieme dei pezzi appare ben conservato. Il gioco, n.cat. 29837, fa parte delle collezioni Loria, giunte al Museo nel 1936. In realtà il Loria stesso morì nel 1913 e l'epoca della possibile raccolta va ancora anticipata verso gli anni Ottanta o al massimo Novanta del secolo precedente. Stranamente, non risulterebbe che il Loria avesse visitato la Cina; sembrerebbe quindi probabile un'origine di questi "numeri di tombola cinese" da Singapore o da Batavia dove il Loria fece scalo nei suoi viaggi per la Nuova Guinea e dove notoriamente gli scacchi cinesi avevano e hanno numerosi seguaci.

### *Shoudouqi o scacchi della lotta degli animali*

Per ammissione dell'autore del libro, risulta essere stato descritto in inglese per la prima volta da R.C.Bell (1969), nella prima edizione del 1960. Lo stesso Bell ha successivamente (1979, 118-9) riprodotto pedine e scacchiera e altri autori occidentali (per es. R.Schmidt, 1981, 44-5) si sono interessati al gioco. Si tratta di una specie di scacchi semplificati giocati fra due avversari che dispongono di una schiera di 8 pedine con la figura di un animale. Il gioco si presenta di introduzione piuttosto recente e attualmente appare riservato in Cina alle giovani generazioni.

Al momento di scrivere non è ancora giunto al Museo un esemplare del gioco, da tempo richiesto. Si è quindi fatto ricorso per la Fig. 8 e per la descrizione alla letteratura citata. La scacchiera è di 7x9 caselle. Le regole del gioco stabiliscono che la forza dei pezzi aumenta nell'ordine: topo, gatto, lupo, cane, pantera, tigre, leone, elefante. Si parte da una posizione iniziale standard in cui i pezzi dei due avversari sono disposti in maniera simmetrica ai due lati della scacchiera. L'obiettivo del gioco è giungere con un proprio animale nella casa centrale della base avversaria. Questa è adiacente a tre case-trappola, dove gli animali difensori sono impendibili e gli attaccanti inoffensivi. Le due zone centrali di sei case rappresentano fiumi e sono accessibili solo per i topi, mentre tigri e leoni possono saltarle (se non ci sono topi sul percorso). Di solito però si muove di una sola casa – con esclusione delle direzioni diagonali – e ogni animale più forte subentra al posto del più debole avversario attaccato, con l'eccezione del topo che può addirittura "mangiare" l'elefante.

#### 4. PEDINE COMUNI

Naturalmente sono esistiti anche in Cina giochi di tavoliere con pedine, benché non sembri avervi trovato diffusione un gioco strettamente analogo alla nostra dama (com'è noto, la cosiddetta "dama cinese" è un gioco di piuttosto recente origine occidentale). Ci sono corrispondenti per i giochi di tipo filetto e anche per quelli di tipo "lupo e pecore".

In quest'ultimo caso si tratta del gioco detto *sedici soldati contro il generale*, documentato da secoli: si ha un solo pezzo, il generale, che lotta contro sedici soldati condotti dall'avversario; i vantaggi del generale consistono in una maggiore capacità offensiva e nella presenza di un'appendice della scacchiera accessibile soltanto a lui. Le regole di presa secondo Murray (1952, 100-1) sono di tipo antichissimo con i soldati che catturano il generale affiancandolo sui due lati o impedendogli qualsiasi movimento mentre il generale può catturare due soldati inserendosi sul punto a loro intermedio del reticolato.

Tuttavia esiste in questa categoria (anche se si dovrebbe parlare di piccoli dischetti con le superfici bombate piuttosto che di pedine vere e proprie), un gioco tipicamente cinese che viene addirittura considerato il più nobile di tutti, il weiqi.

##### *Weiqi*

Si tratta del gioco di riflessione preferito per secoli dagli intellettuali cinesi. Attualmente è meglio noto in Occidente col nome giapponese di go, a seguito dello sviluppo enorme che la pratica e la teoria del gioco hanno trovato in quel Paese a partire già da alcuni secoli. Purtroppo, il weiqi è rimasto sconosciuto in Europa, o considerato come una curiosità, fino a tempi molto recenti. Si ha forse in questo caso il risultato più impressionante del contrasto fra hardware e software sopra indicato. Gli strumenti di gioco sono semplicissimi: un reticolato di gioco costituito da 19x19 intersezioni e poco più di trecento dischetti, di forma identica e di due colori diversi. Nella Fig. 9 è illustrato l'esemplare del Museo, di recente importazione. Le pedine bianche e nere sono di vetro e presentano un profilo asimmetrico, più schiacciato in basso. La scacchiera è disegnata su un foglio di plastica insolitamente di colore azzurro. Lo svolgimento del gioco consiste nel posizionamento delle pedine sulle intersezioni della scacchiera, una alla

volta a turno dai due avversari, senza nessuna mossa successiva dei pezzi già collocati. Lo scopo è di conquistare più territorio dell'avversario eventualmente catturandone i pezzi per accerchiamento guidati da una strategia che si presenta nel complesso estremamente difficile. Il gioco è ancora largamente diffuso in Cina; con i tradizionali avversari giapponesi vengono organizzati periodicamente incontri internazionali molto seguiti. E come da noi gli scacchi hanno talvolta affiancato le strategie militari sembra che i concetti basilari del weiqi abbiano guidato le mosse niente meno che della Lunga Marcia (S.A.Boorman,1973).

## 5. CARTONCINI DA GIOCO

Le carte da gioco cinesi possono per molti aspetti considerarsi lo stadio finale della semplificazione dell'hardware. E 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, o 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), e a un recente articolo di rassegna (S. Mann, 1983).

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 e 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 indubbe analogie, l'ipotesi di un passaggio diretto dalla Cina all'Europa comporta qualche difficoltà (come sottolineato dal Dummett, 1980, 37-38) perché all'origine si avrebbero per ogni seme nove carte numerali e solo una di ruolo superiore.

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.a 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 addizionali 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 a 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 o 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 e 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 e 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 e il dorso è tinto uniformemente in arancione. Su ogni carta gli ideogrammi del pezzo scacchistico sono ripetuti in basso e in alto, il che obbedisce a 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 e il bianco da una parte e il rosso e 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 e 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.

## 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.

## BIBLIOGRAFIA

- BELL R.C., 1969, *Board and Table Games from Many Civilizations, Vol. 1*, 2nd 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.
- MANN S., 1983, *The Cards of South-East Asia*, "The Playing Card", London, 11, 71-91
- 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*. "Scacchi e Scienze Applicate", Venezia, 5, 17-23.
- 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.

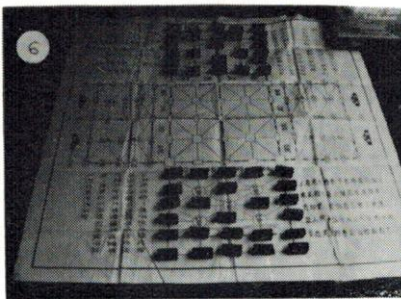
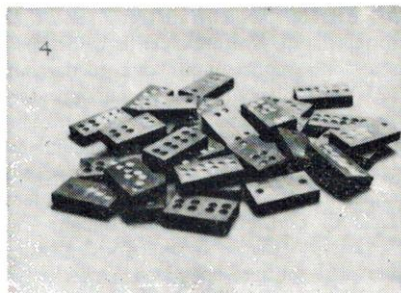
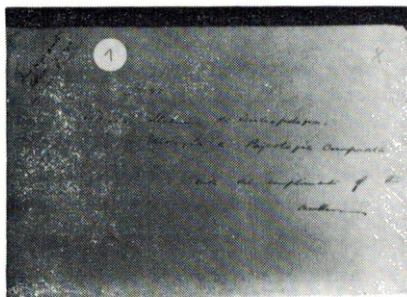


Fig. 1 – Dedicata autografa di R.S.Culin alla Società Italiana di Antropologia dell'esemplare n.90 del suo libro fondamentale "Korean Games".

Fig. 2 – Pedone di gioco di scacchi di provenienza cinese, al centro, insieme a due pedoni simili che stanno a sostituire un pedone mancante. Museo Nazionale di Antropologia ed Etnologia, Firenze, n. 30996; dono Miss Ackerby Richardson.

Fig. 3 – Tipici esemplari di gettoni in madreperla di lavorazione cantonese. Collezione Branchi, n. 18000.

Fig. 4 – Domino cinese in legno, probabilmente dell'inizio del secolo.

Fig. 5 – Completo per majong di recente importazione dalla Repubblica Popolare Cinese.

Fig. 6 – Tavolette del "Gioco dell'Armata" schierate nella posizione iniziale per due giocatori. (Proprietà dell'autore).

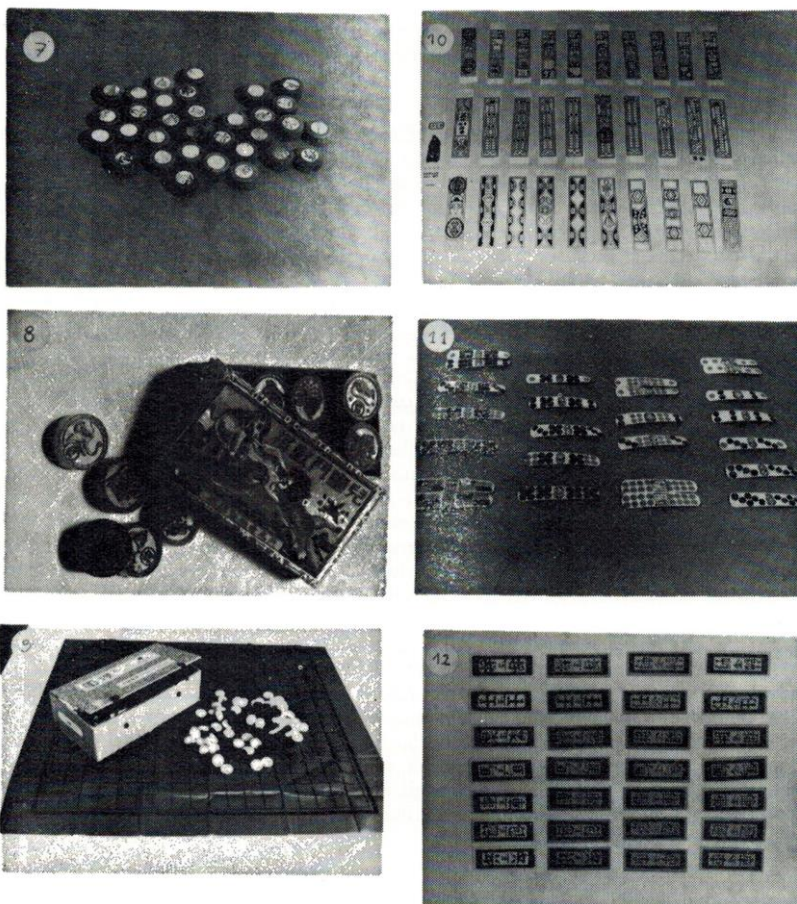


Fig. 7 – Pezzi di xiangqi o gioco cinese degli scacchi. Collezione Loria, n. 29837.

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.

Fig. 10 – Carte da gioco cinesi tipo moneta. Provenienza Hong Kong, recente.

Fig. 11 – Carte da gioco cinesi tipo domino. Collezione Mantegazza, n. 7638.

Fig. 12 – Carte da gioco cinesi tipo scacchi. Stessa collocazione e numero di Fig. 11.