

Giochi indiani

(sulla base di materiale conservato nel Museo Nazionale
di Antropologia e Etnologia di Firenze)

FRANCO PRATESI *

PAROLE CHIAVE: India, giochi, *chaturanga*, *pachisi*, *ganjiḥa*.

RIASSUNTO — Sulla base dei reperti del Museo Nazionale di Antropologia e Etnologia di Firenze si descrivono i principali giochi indiani, alcuni dei quali hanno avuto largo seguito nel mondo occidentale, a cominciare dagli scacchi. In alcuni casi ne viene anche brevemente illustrato e discusso lo sviluppo storico. Si danno infine alcuni cenni sulla situazione attuale dei giochi in India.

KEY WORDS: India, games, *chaturanga*, *pachisi*, *ganjiḥa*.

SUMMARY — The main Indian games are described on the basis of the specimens kept in Museo Nazionale di Antropologia e Etnologia di Firenze. Some of them have largely spread in Western countries, to begin with chess. In some cases the historical development is briefly outlined. Finally, some indication is given on the games played at present in India.

1. INTRODUZIONE

Nello studio dei giochi conservati presso il Museo Nazionale di Antropologia e Etnologia di Firenze (indicato nel seguito come MNAE o Museo) resta da esaminare un ultimo gruppo di una certa consistenza,

* Museo Nazionale di Antropologia e Etnologia, Sezione del Museo di Storia Naturale dell'Università di Firenze (Via del Proconsolo 12, 50122 Firenze).

Se ne utilizza qui solo la parte relativa alle carte da gioco.

6. CARTE DA GIOCO

Le carte da gioco indiane, o *ganjifa*, sono fra le più belle ed originali in assoluto; già la loro forma, abitualmente circolare, le rende di particolare interesse. Ancora più determinante è il fatto che, a differenza delle carte «internazionali», la produzione in questo caso è rimasta artigianale, seguendo fedelmente un'antica tradizione.

Ad occhi inesperti questi oggetti si presentano come quadretti di genere; se non si conoscono già e se non si esaminano attentamente non si penserebbe a vere e proprie carte da gioco. Di regola le carte indiane sono dipinte in colori vivaci in maniera funzionale; un colore di fondo caratterizza il seme e su questo risaltano la cornice ed i motivi decorativi, di colori contrastanti. I simboli dei semi sono a loro volta caratterizzati da propri colori oltre che dal caratteristico disegno.

La stessa consistenza delle carte è tipica, molto più rigida del solito, quasi si trattasse di fogli metallici. Non per nulla si è anche considerato che le carte del Museo fossero realizzate in avorio dipinto (Donati, 1887). In effetti, il supporto delle carte indiane è stato tradizionalmente realizzato in vari materiali; la fabbricazione più usuale comprende la sovrapposizione di diversi strati di carta con speciali colle e l'uso in superficie di uno strato di vernice trasparente che contribuisce alla rigidità dell'insieme.

Di solito i mazzi indiani hanno più carte di quelli usati in altri Paesi; il numero di semi è di regola maggiore rispetto ai 4 che ci sono familiari, corrispondendo ad un numero pari come 8 (*mogul*), 10 (*dasavatara*) o più. Come in carte di altre nazioni, esistono carte numerali e carte superiori con personaggi; mentre è abbastanza usuale trovare per le prime la successione da 1 a 10, le seconde sono di regola limitate a due soli personaggi, il ministro ed il re.

Alcuni studiosi hanno sostenuto che le carte indiane siano all'origine delle carte da gioco in genere. Attualmente è più seguita la teoria di un'origine cinese e si è propensi a ritenere che le carte indiane siano o derivate da quelle inizialmente diffuse in Europa o almeno ad esse contemporanee; la loro diffusione è documentata dall'inizio del XVI secolo.

L'utilizzazione principale è stata quella solita delle carte da gioco, anche se si è verificato in India qualcosa che sarebbe inconcepibile in Occidente: l'attribuzione di un valore rituale alle immagini del mazzo di carte con cui non solo si è continuato a giocare ma si è spinto al gioco proprio quella casta di sacerdoti che in Occidente contro le carte ha più volte espresso furiosi anatemi. Infatti, pare che proprio i bramini siano stati i più frequenti utilizzatori di alcuni tipi di carte indiane, mentre la diffusione di queste carte per l'uso generale ha comprensibilmente ceduto da tempo il passo alle carte internazionali.

Esistono diverse varianti di gioco ma sembra che rientrino di regola in un filone principale: un particolare gioco di presa, di solito fra tre giocatori, con distribuzione iniziale dell'intero mazzo. La principale peculiarità del gioco è questa: chi si ritrova via via a possedere le carte più alte rimaste in un dato seme ha l'obbligo di giocarla per vincere la presa. Per realizzare le prese spettanti è quindi indispensabile controllare e tenere a mente quale sia la carta più alta di ogni seme a restare in gioco. Una caratteristica interessante è che metà dei semi sono «deboli» con valore decrescente da 1 a 10; gli altri sono «forti» con valore decrescente da 10 a 1: caratteristica esistente anche in giochi europei antichi e particolarmente nei giochi dei tarocchi.

Le carte indiane più diffuse sono di due specie quelle «*mogul*» ad otto semi e quelle «*dasavatara*» a dieci. Entrambi i tipi sono rappresentati nel MNAE ed a questi si rivolgerà nel seguito l'attenzione. Si trascureranno quindi altri tipi di mazzi, spesso di origine meridionale e più recente, che somigliano al *dasavatara* nel senso che presentano scene o significati mitologico-religiosi. Anzi tale aspetto diventa ancora più esplicito: si dà accesso a tutta la ricchezza delle divinità dell'India del Sud giungendo per questi mazzi insoliti a dimensioni straordinarie, tanto che alcuni giungono a superare le 300 carte. A titolo di esempio si può accennare a due mazzi Chada di Mysore: nel Chamundeshvari le carte sono 320: si aumenta il numero di semi (fino a 16), il numero di carte per seme (fino a 12 numerali più 6 figurate) e si introducono carte addizionali con significato simile a quello dei trionfi nel mazzo dei tarocchi (25 *chakravarti* e 7 con figure prevalentemente di animali, specialmente cigni e pappagalli); nel Jagan-Mohan i semi diventano addirittura 18, i *chakravarti* 27 e gli animali 9 per un totale di 360 carte.

Elemento comune di tutti questi casi è l'intervento di personaggi o motivi di tipo mitologico anche se nelle figure presenti in ogni seme oltre alle carte numerali si ha a volte la comparsa di un numero superiore di personaggi

(tipicamente sei) in qualche modo collegabili ai pezzi degli scacchi. Secondo il massimo esperto delle carte indiane, si tratta sempre di derivazioni dal classico mazzo Mogul che servirono a varianti locali dello stesso gioco (von Leyden).

6.1. Mogul ganjifa

La tipica configurazione di questi mazzi è di otto semi di 12, per un totale di 96 carte. Questo numero molto grande per un mazzo di carte da gioco si avvicina alle 97 carte dei tarocchi fiorentini o minchiate ma, come visto sopra, non rappresenta affatto il massimo possibile per le carte indiane. Il significato dei semi sembra da collegarsi agli otto servizi amministrativi della corte Mogul. All'origine, come fa notare il von Leyden, si può intravedere una duplicazione di un mazzo di quattro semi, suggerita anche dai due semi di monete d'oro e d'argento.



Fig. 7-10. Da sinistra a destra, dall'alto al basso: Carte da gioco indiane di tipo mogul ganjifa provenienti dal Gujarat. Collezione De Gubernatis. Museo Indiano Cat. n. 576 MNAE Firenze. Carte da gioco indiane di tipo mogul ganjifa provenienti dal Gujarat. Collezione De Gubernatis. Museo Indiano Cat. n. 577 MNAE Firenze. Carte da gioco indiane di tipo mogul ganjifa provenienti dal Gujarat. Collezione De Gubernatis. Museo Indiano Cat. n. 578 MNAE Firenze. Scatola per carte da gioco indiane di tipo mogul ganjifa provenienti dal Gujarat. Collezione De Gubernatis. Museo Indiano Cat. n. 579 MNAE Firenze.

Oltre alle dieci carte numerali che di solito presentano da uno a dieci dei soggetti che caratterizzano il seme, si hanno solo due carte figurate per seme, il *wazir* o visir, cioè il ministro, ed il *mir* o re. Non sembrerebbe del tutto casuale il fatto che gli stessi sono i due personaggi principali nel gioco degli scacchi. Tipici nomi e disegni dei semi sono: *taj* o corona, *safed* o moneta d'argento/luna, *shamsher* o sciabola, *gulam* o soldato; *chang* o arpa, *surkh* o moneta d'oro/sole, *barat* o documento, *qimash* o cuscino. I primi quattro sono semi «forti» in cui l'ordine delle carte diminuisce nel gioco da 10 a 1 mentre sono indicati per ultimi i quattro «deboli» (in cui il valore diminuisce da 1 a 10).

I vari semi sono noti da descrizioni poetiche del XVI secolo ed hanno mantenuto in linea di massima la loro identità anche se esistono notevoli variazioni, specialmente regionali, nella maniera in cui i segni sono tracciati e dipinti, fino ad interessare il colore, il significato ed anche

il loro stesso oggetto.

Di carte di questo tipo nel MNAE esistono 4 diversi mazzi, tra l'altro di varie dimensioni. Purtroppo questi reperti furono seriamente danneggiati dall'alluvione del 1966 e avrebbero bisogno di un restauro, che in alcuni casi si presenta tutt'altro che facile. Di ognuno si riportano di seguito le principali caratteristiche e si correda la descrizione con le fotografie di alcune carte a titolo indicativo.

- Cat. n. 576, carte presenti n. 96, diametro 40, Fig. 7. La scatola in legno che le contiene, con decorazione floreale, ha dimensioni 90 x 50 x 55 mm. Le carte risultano le più piccole tra quelle del MNAE. Il dorso è rosso uniforme con una linea circolare gialla tracciata a circa due mm dal bordo. I vari semi sono distinti da un colore di fondo diverso: *taj* marrone, *safed* verde scuro, *shamsher* rosso scuro, *gulam* ocra chiaro, *chang* verde giallastro, *surkh* giallo scuro, *barai* rosso mattone, *qimash* ocra scuro.

La composizione del mazzo è insolita in quanto le carte appaiono raccolte piuttosto confusamente da due mazzi simili: si nota così l'assenza di alcune carte e la presenza di altre in doppio esemplare. Interessante il fatto che alcuni fra i doppiati sono diversi; per esempio, il 7 *qimash* ha in un esemplare una disposizione di oggetti 3 + 1 + 3 mentre l'altro presenta una disposizione simmetrica di sei elementi con una «coda» formata dal settimo. Evidentemente, per la natura completamente artigianale della produzione, siamo ben lontani da quella standardizzazione a cui sono state soggette da secoli le carte da gioco europee.

Tra le carte figurate risultano presenti solo 2 ministri (di *qimash* e *chang*) e 3 re (di *qimash*, *chang* e *taj*). I numerali sono presenti da 1 a 10 per *surkh* e *chan*; per *shamsher* manca 8 e 9; per *qimash* manca il 5 e c'è una serie doppia mancante anche del 6; per *taj* c'è una serie completa ed una doppia mancante del 7; dei *barai* manca 1, 2, 3, 4, 7 della serie doppia; *gulam* manca 1, 2, 9, mentre è presente un 4 doppio; per *safed* ci sono solo due 7 ed una carta di 4 e 6. In conclusione si hanno 10 carte di *surkh*, 8 *shamsher*, 19 *qimash*, 20 *iaj*, 15 *barai*, 8 *gulam*, 4 *safed*, 12 *shamsher* per un totale di 96 carte, numero che – per caso o per malizia di chi ha venduto le carte – corrisponde proprio ad un mazzo completo!

- Cat. n. 577, carte presenti n. 88, diametro 55, Fig. 8. La scatola in legno che le contiene è piuttosto tozza, con dimensioni esterne 106 x 70 x 70 mm. Sono le più grandi delle tre serie mogul con contenitori dipinti a motivi geometrici e floreali. Re e visir sono tutti presenti, anche se per un paio l'attribuzione al seme corrispondente non è immediata. Come animali cavalcati dai visir sono presenti, oltre ai cavalli, cammello (*chang*) tigre e bove. Tra i re, oltre ai sei re ritratti alla maniera tradizionale, si nota un elefante e, nel seme di *surkh*, una tigre. Mancano: 3, 4, 5, 6, 9 di *surkh*, 9 di *qimash*, 5 di *safed*, 10 di *gulam*.

Il fondo di queste carte è a sfumature di vari colori con base di giallo e verde scuro macchiata di arancio. Piuttosto insolitamente, tale fondo è comune sia alla parte frontale che a quella dorsale della carta. Sul dorso c'è una circonferenza interna tracciata a pochi millimetri dal bordo; la stessa è doppia sulla faccia della carta. Per quanto riguarda i simboli, oltre agli oggetti che determinano il valore della carta, non ci sono motivi decorativi, con poche eccezioni relative, al solito, al seme di *gulam*, come 1 in paesaggio con narghilé, 3 a caccia di due antilopi.

Si può considerare la distribuzione degli oggetti nelle carte numerali e la loro simmetria. 2: affiancati o sovrapposti (specialmente evidente in *taj*). 3: *shamsher* e *chang* in linea, altri a triangolo. 4: a rombo, eccetto *gulam* a quadrato e *chang* e *shamsher* in linea. 5: disposti 2 + 2 + 1 eccetto *chang* e *gulam* 3 + 2 e *shamsher* in linea. 6: disposti 1 + 2 + 2 + 1 eccetto *chang* 3 + 3, *shamsher* in linea e *gulam* radiali. 7: 1 + 2 + 1 + 2 + 1 eccetto *chang* 3 + 4, *shamsher* in linea e *gulam*. 8: a rombo con un oggetto anche a metà dei lati ma non al centro escluso *shamsher* in linea, *chang* 4 + 4 sovrapposte e *gulam*. 9: come rombo precedente ma centrato eccetto *chang* 4 + 4 + 1, *gulam* 5 + 4 e *shamsher* 8 + 1. 10: rombo pieno precedente più uno esterno eccetto *chang* 4 + 4 + 2 e *shamsher* 1 + 8 + 1. In particolare la sciabole di *shamsher* sono in linea fino ad 8, poi con una nona perpendicolare sopra ed infine una sotto ed una sopra.

- Cat. n. 578, carte presenti n. 90, diametro 52, Fig. 9. La scatola di legno, priva del coperchio, ha dimensioni 120 x 68 x 70 mm. In questo caso tutte le carte numerali sono provviste di una figura finemente dipinta all'interno della carta stessa; la sua presenza è puramente decorativa ed è solo il numero di oggetti del seme, distribuiti in maniera simmetrica attorno ad essa, a determinare il valore della carta. Le figure appaiono particolarmente indebolite a seguito dei danni subiti dall'alluvione. Sono presenti 7 re, compresi uno in forma di elefante ed uno di tigre. Mancano sei carte: 4 *surkh*, 7 *safed*, 7 *shamsher*, 10 e visir *gulam*, re *taj*.

Il retro è rosso uniforme con una linea circolare gialla tracciata a circa due mm dal bordo e si presenta dello stesso tipo delle carte n. 576. Il colore di fondo della parte frontale delle carte non è uniforme e passa dal rossiccio scuro all'ocra, con variazioni sia all'interno di una stessa carta sia fra carte diverse. Nonostante queste differenze di colore abbastanza marcate, non è ricostruibile un uso sistematico del colore stesso come fondo per contraddistinguere i vari semi.

- Cat. n. 579, carte presenti n. 89, diametro 47. In questo oggetto già la scatola, finemente dipinta, si presenta di notevole interesse, Fig. 10; le sue dimensioni esterne sono 140 x 67 mm, con altezza variabile da 68 ai lati fino a 72, al centro. La decorazione è nota, tipica dell'Andhra Pradesh, con scene di corte, di caccia, di mitologia. Come in altri casi, sul coperchio, leggermente bombato, è rappresentato un edificio o tempio a più piani con ragazza-divinità all'interno ed altro personaggio femminile all'esterno; in basso quattro personaggi. Sulle facce minori: due coppie di personaggi ai lati di una fontana; caccia alla lepore da parte di due cavalieri. Sulle facce laterali più lunghe: corteo di due elefanti ognuno con tre personaggi sulla torretta, preceduto da due cavalieri; re in trono che fuma il narghilé, dietro due servi con i ventagli, davanti danzatrici e musicisti.

Anche le carte si presentano di fabbricazione piuttosto elaborata, Fig. 11. Nel dorso è presente una colorazione di fondo nera e tre strisce concentriche piuttosto larghe, di lucentezza metallica, non troppo distanti dal bordo; la striscia di mezzo è tratteggiata. Al centro dell'ampia zona nera centrale si osserva un fiore stilizzato, ottenuto con una decina di punti chiari. I semi sono caratterizzati, oltre che dai relativi simboli, da un colore di fondo uniforme: *taj* marrone, *safed* blu cupo, *shamsher* blu-rosso, *gulam* marrone, *chang* blu scuro, *surkh* rosso bruno, *barat* rosso mattone, *qimash* rossastro marrone. Il seme di *gulam* è l'unico a presentare qualche personaggio o motivo decorativo anche per le carte numerali. Risultano mancanti sette carte: 5 *taj*, 7 *safed*, 9 e re *shamsher*, 3, 4 e re *sukh*.

Fra tutte le carte indiane del MNAE, queste hanno sofferto maggiormente i danni dell'alluvione del 1966: in molte zone i vari strati di vernice, colla e carta si sono deteriorati. Di particolare interesse il sottilissimo foglio con lucentezza metallica che serviva di supporto alla pittura e che è stato messo a nudo in larghe zone, specialmente dalla parte del dorso delle carte.

6.2. *Dasavatara ganjifa*

Mentre il tipo precedente ha un carattere profano eventualmente collegabile con la vita di corte (come del resto non insolito per le carte europee) con il *dasavatara* si entra in un campo «sacralizzato». Alla base dei dieci semi del *dasavatara* si trovano infatti varie incarnazioni o avatara di Vishnu. Il *mir* è in particolare sostituito dalla corrispondente incarnazione di Vishnu in scena d'azione; la seconda carta figurata di ogni seme è di solito a cavallo. Quest'ultima raffigurazione ha fatto propendere per una derivazione con adattamento a partire dalle carte mogul, in quanto considerata poco compatibile con un ipotetico carattere religioso originale.



Fig. 11-14. Da sinistra a destra, dall'alto al basso: Carte da gioco indiane di tipo mogul ganjifa provenienti dal Gujarat. Collezione De Gubernatis. Museo Indiano Cat. n. 579 MNAE Firenze. Carte da gioco indiane di tipo dasavatara ganjifa provenienti da Sawantwadi. Collezione Tyrrel Leith. Museo Indiano Cat. n. 3042 MNAE Firenze. Carte da gioco indiane di tipo dasavatara ganjifa provenienti da Sawantwadi. Collezione Tyrrel Leith. Museo Indiano Cat. n. 3042 MNAE Firenze. Carte da gioco e scacchiera in plastica per il gioco Chess'0'64, da Bombay. Collezione Pratesi, Firenze.

Le carte *dasavatara* si distinguono in una quindicina di tipi principali a seconda della regione di origine. Le differenze si notano nei colori di fondo e nei disegni, ma anche nella scelta dell'incarnazione. Specialmente interessanti a questo proposito le incarnazioni 8 e 9 che vedono una specie di rotazione a seconda delle regioni fra Balarama, Krishna e Buddha. Certamente non può apparire Krishna tra le incarnazioni di Vishnu nel Nepal e nel Rajasthan, dove è considerato la divinità universale.

Un mazzo quasi completo (carte 119-120) è conservato, Cat. n. 3042, Figg. 12-13. L'origine di queste carte è diversa dalle altre, in quanto fanno parte della collezione di oggetti di varia provenienza donati dal professor Tyrrel Leith al MNAE che pervenne nel 1892 al Museo Indiano. Queste carte sono di dimensioni significativamente maggiori delle precedenti, con un diametro di 83 millimetri.

La lista delle 10 incarnazioni di Vishnu delle carte del Museo viene di seguito riportata in corrispondenza ai nomi, simboli, e colori:

| <i>nome</i> | <i>simbolo</i> | <i>colore fondo</i> |
|----------------|----------------|---------------------|
| 1. Matsya | pesce | rosso |
| 2. Kurma | tartaruga | rosso |
| 3. Varaba | cinghiale | giallo |
| 4. Nara-Sinha | leone | verde |
| 5. Vamana | vaso | verde |
| 6. Parashurama | ascia | marrone |
| 7. Rama | arco | giallo |
| 8. Krishna | anello | marrone |
| 9. Buddha | conchiglia | nero |
| 10. Kaiki | sciabola | nero |

Dal mazzo risulta mancante una sola carta, il re di Varaba, cioè l'incarnazione di Vishnu come cinghiale. Queste carte provengono da Sawantwadi, una piccola città a nord di Goa famosa per la considerevole produzione artigianale di questo tipo di carte indiane. Lo stile è notoriamente influenzato dalla pittura medioevale dell'India del Sud (von Leyden, 1981). In particolare, le carte del Museo si presentano come *Bazar-Kalam*, cioè della qualità comune. La scatola di legno che serve da contenitore per le carte è di forma pressoché cubica (lato di 10 cm) e con fondo di lacca rossa, come tradizionale per la produzione di Sawantwadi; sul coperchio e sulle facce laterali sono ritratti personaggi della mitologia indiana.

I colori di fondo, come tipico delle carte di questa provenienza, sono rosso, verde, giallo, nero e marrone; si tratta sempre di colori brillanti, che offrono un contrasto cromatico molto superiore al solito; i simboli dei semi sono dipinti in colori contrastanti: *Matsya* bianco, *Kurma* giallo, *Varaha* verde, *Nara-Sinha* giallo, *Vamana* giallo, *Parashurama* giallo, *Rama* rosso, *Krishna* giallo, *Buddha* bianco-giallo, *Kalki* oro.

In realtà Sawantwadi era all'epoca un centro importante non solo per la produzione delle carte ma in genere di mobili, giocattoli ed oggetti vari decorati con pitture e lacche tipiche; tutto ciò almeno dalla metà del XVIII secolo (von Leyden, 1981). Le carte di Sawantwadi, grazie ai colori vivaci ed alla particolare sottigliezza e resistenza del materiale di supporto, hanno goduto di larga popolarità anche in zone assai lontane dal luogo di origine.

6.3. Carte internazionali

Attualmente le carte da gioco si possono ormai considerare standardizzate a livello mondiale secondo il modello anglo-americano; la facilità di fabbricazione e l'ingombro ridotto ne hanno permesso un commercio su vasta scala. Alcuni dei maggiori produttori mondiali delle carte internazionali sono ormai asiatici. Anche in India la produzione industriale di queste carte è molto sviluppata, sia per l'elevato consumo interno sia per l'esportazione in molti Paesi (quest'ultima basata sui bassi costi piuttosto che sulla qualità). Il consumo annuo di carte in India è di circa 15 milioni di mazzi, di cui un decimo nella sola Bombay (Gordhandas, 1987); in questa ed in altre grandi città il gioco delle carte è diffuso ad ogni livello sociale e presenta spesso il carattere di gioco d'azzardo. Diffusi sono anche alcuni giochi di provenienza europea, talvolta con regole alquanto modificate, giocati spesso con più mazzi contemporaneamente, come la bazzica.

7. SVILUPPI RECENTI

Negli anni più recenti si è avuto un considerevole sviluppo quantitativo della diffusione dei giochi. Come in tutto il resto del mondo anche in India si stanno oggi diffondendo i giochi elettronici. Si tratta di giochi che di regola nascono già con fisionomia e mercato internazionale e rappresentano l'ultimo «oggetto» da gioco in una lunga serie che cominciando dai «calcoli» o pietruzze è passata per dadi, tavolieri e carte.

Ma anche a livello qualitativo si sono avuti marcati progressi: per quanto riguarda la «punta dell'iceberg», attualmente si assiste in India ad uno sviluppo considerevole dei giochi di riflessione codificati a livello internazionale, scacchi e bridge in primo luogo. Le squadre nazionali indiane partecipano regolarmente e con buoni risultati ai Campionati di bridge del Lontano Oriente (che tra l'altro hanno vinto nel 1977) e alle Olimpiadi scacchistiche; nel 1991 un giocatore indiano è giunto ai quarti di finale del campionato mondiale di scacchi.

D'altra parte, non esistono giochi nazionali di notevole livello tecnico e con relative pubblicazioni teoriche. Di conseguenza, anche gli sviluppi locali nel campo dei vari giochi appaiono di carattere piuttosto occasionale, senza larga diffusione nemmeno nel Paese di origine.

A titolo di esempio si può citare un recente gioco misto di carte e tavoliere, Chess'0'64 (Mehta). Si tratta di un mazzo di carte assai particolare con allegato libretto di istruzioni che dà le regole di una trentina di giochi diversi per numeri variabili di partecipanti. Viene anche fornita una scacchiera stampata su foglio di plastica. Le caselle sono 8 x 8 a colori alterni ma di forma rettangolare e di dimensioni uguali alle carte; alcune portano segni particolari che si rendono utili nei giochi (altri 25 prevalentemente fra due giocatori) descritti in un secondo manualetto (Fig. 14).

L'interesse principale di questo insieme è che permette di giocare su una particolare scacchiera agli scacchi veri e propri (e a varianti abbastanza simili di giochi di tavoliere) con un mazzo di carte, unendo quindi due strumenti di gioco di largo seguito e lunga tradizione ma generalmente indipendenti l'uno dall'altro.

Per ottenere questo scopo il mazzo di carte è decisamente fuori del comune; i quattro semi hanno 16 carte e sono presenti due jokers. Le carte da 1 a 8 hanno anche raffigurati i pedoni, le 9 e 10 gli alfieri, 11 e 12 i cavalli, 13 e 14 le torri. La carta 14 ha anche il simbolo del fante delle carte. Le 15 e 16 sono rispettivamente regine e re sia per le carte che per gli scacchi. Come se non bastasse, le carte portano impresse una o due lettere dell'alfabeto in modo da permettere anche lo svolgimento di particolari giochi di parole.

8. CONCLUSIONI

Con l'analisi degli oggetti da gioco di provenienza indiana si è completato l'esame dei principali giochi presenti nel MNAE, complessivamente una raccolta significativa di oggetti di varia provenienza. Come gli altri precedentemente descritti, anche quelli indiani si presentano con un'età considerevole e di solito determinabile con sufficiente precisione. A differenza di quanto visto in precedenza per la Cina ed il Giappone, manca per l'India una letteratura tecnica dedicata al gioco che presenti sia un apprezzabile livello teorico che una lunga tradizione.

Tuttavia, alcuni dei giochi indiani sono o sono stati di larga diffusione, a cominciare dal gioco di percorso nazionale, il pachisi. In altri casi, e tipicamente in quello degli scacchi, il significato dell'India diventa preminente dal punto di vista storico, potendosene considerare la patria di origine.

Nota - Il lavoro è stato pubblicato con il contributo finanziario del Museo Nazionale di Antropologia e Etnologia di Firenze.

RINGRAZIAMENTI - È doveroso segnalare l'aiuto ricevuto dall'ingener Kishor Gordhandas di Bombay. Si ringrazia il personale del Museo, in particolare la Dott. Sara Ciruzzi che ha indicato tra l'altro le fonti per documentare la provenienza del materiale, e la Direzione che ha reso possibile lo svolgimento dello studio e la sua pubblicazione.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Baslini, F. (1970) Il « Solitaire ». Firenze; Campo.
- Beart, C. (1967) Histoire des jeux. Jeux et sports, sous la direction de R. Caillois. Paris; Gailimard.
- Bell, R. C. (1979) Board and Table Games from Many Civiliizations rev. ed. New York; Dover.
- Brewster, P. G. (1957) The Earliest Known List of Games; Some Comments. Acta Orientalia, 23; 3342.
- Ciruzzi, S. (1990) li Museo Indiano dell'Università di Firenze. Archivio per l'Antropologia e la Etnologia, 120: 271-285.
- De Gubernatis, A. (1886-87) Peregrinazioni indiane, 3 voll. Firenze: Niccolai.
- Donati, G. (1887) Catalogo del Museo Indiano. Firenze: Le Monnier.
- Gordhandas, K. (1987) The Playing-Card World. London, 50: 15.
- Hyde, T. (1694) De ludis orientalibus libri duo... Oxford.
- Keats, V. (1985) Chessmen for collectors. London: Batsford.
- Lanternari, V. (1965) Giochi e divertimenti. In: V. L. Grottanefi, Ethnologica, L'uomo e la civiltà. Vol. III, Milano: Labor.
- Von Leyden, R. (1977) Indische Spielkarten, Inventarkatalog der Indischen Sammlung des Deutsche Spielkarten-Museums. Leinfelden-Echterdingen.
- (1982) Ganjifa The Playing Cards of India. London: Victoria and Aibert Museum.
- Mehta K. A. (ca. 1985) Chess'0'64 without Chess-Board. Bombay: Mehta.
- (ca. 1985) Chess'O'64 with Chess-Board. Bombay: Mehta.
- Murray, H. J. R. (1913) A history of chess. Oxford: Clarendon.
- Pratesi, F. (1990) Gli scacchi in India. Scacchi e scienze applicate, 8: 5-10.
- Sanvito, A. (1975) Jeux indiens de Delhi. Europe Echecs, 105.
- Thapar, R. (1966) A History of India I. London: Penguin.
- Wheeler R. E. M. (with contributions by A. Ghosh and Krishna Deva) (1946) Arikamedu: An Indo-Roman Trading-Station on the East Coast of India. Ancient India, 2: 16-122.