

Commenti sulle carte islamiche

1. Introduzione

Quando nella ricerca storica sull'origine dei principali giochi diffusi in Europa ci si spinge fino ai tempi dell'alto medioevo, e oltre, non bastano più le nostre conoscenze delle lingue e letterature romanze, e nemmeno del latino e del greco: bisogna rivolgersi agli esperti delle lingue e letterature arabe, indiane, cinesi. Il percorso più studiato è quello degli scacchi, ma anche i giochi di carte presentano alcuni aspetti simili. Oggigiorno gli storici sono praticamente unanimi nel riconoscere come luogo e tempo di origine delle carte da gioco la Cina prima del Mille; tuttavia, il percorso delle carte dalle regioni di origine verso l'Europa ha seguito probabilmente più di una strada e purtroppo ha lasciato poche tracce. Per quanto riguarda l'India si è discusso a lungo se le tipiche carte da gioco locali vi si siano diffuse solo a partire da quelle europee e già nel Cinquecento (non sono però al corrente delle ricerche più recenti).

In Europa comunque le carte da gioco non arrivarono dall'India, e nemmeno poterono arrivare direttamente dalla Cina. L'ipotesi più logica e accreditata dagli storici è che siano arrivate dal mondo islamico, esattamente come dalla civiltà islamica ci erano arrivati gli scacchi pochi secoli prima. Che, geograficamente parlando, dall'Estremo Oriente si giunga in Europa passando per il Medio Oriente non può destare sorprese! Sono innumerevoli i prodotti merceologici e anche culturali che si sono diffusi in quella stessa direzione; perché no come gli scacchi anche le carte da gioco? Si incontra tuttavia una differenza sostanziale e molto significativa: sul gioco degli scacchi sono conservate molte fonti arabe, da cui si ricava che era un gioco apprezzato ai più alti livelli della cultura e del potere, e già come "gioco dei re" fu importato in Europa; ci sono ancora diversi lati oscuri nel dettaglio della trasmissione di quel gioco, ma le linee guida sono chiare, almeno per quanto riguarda il trasferimento dal mondo islamico al mondo europeo-occidentale.

Invece per le carte da gioco la situazione si presenta assai diversa; il grande Michael Dummett ne parla diffusamente nel suo libro

principale¹ e aveva anche pubblicato uno studio specifico sulle *mamluk cards*, le carte conservate a Istanbul², che da quando sono state descritte per la prima volta hanno sempre rappresentato una pietra miliare per chi cercava prove della diffusione delle carte da gioco nel mondo islamico. Una discussione estesa e più recente dell'intera questione da parte del medesimo autore si può leggere nel suo libro in italiano³. Comunque siamo sorpresi di trovare insieme alle *mamluk cards* solo una carta e pochi frammenti che parrebbero risalire a epoche precedenti l'introduzione in Europa.

Se non ho capito male, il riferimento alle carte in ambito islamico va capito in una maniera singolare. Le regole religiose seguite dalla maggioranza dei musulmani impedivano che i giochi di carte trovassero seguito e quindi il percorso usuale dall'Estremo Oriente all'Europa non poté trovare in questo caso il solito intermediario del mondo arabo. Il motivo per cui le carte riuscirono a superare questo "sbarramento" è stato associato ai mamelucchi. Si direbbe che nella diffusione verso ovest, le carte da gioco arrivarono fino alle regioni attorno al Mar Caspio dove erano stanziate varie popolazioni, turche o affini, che fornirono al mondo arabo i mamelucchi, schiavi molto ricercati soprattutto perché erano tutti abilissimi cavalieri. Per le loro superiori capacità in campo militare, accadde che i condottieri mamelucchi che prestavano servizio sotto i governi islamici di altri paesi avanzarono nelle gerarchie dell'esercito e del governo fino a raggiungerne i vertici e addirittura, nel caso particolare dell'Egitto, a subentrare alla dinastia degli Ayyubidi alla sua estinzione. Così il gioco delle carte che presso di loro non era proibito, o lo era in forme meno rigorose, poté essere notato e copiato da osservatori europei.

Cercare le tracce dei giochi di carte presso i mamelucchi e nella cultura islamica più in generale diventa quindi essenziale per approfondire la nostra conoscenza storica. Sui giochi d'azzardo nella cultura islamica mi è capitato recentemente di leggere un libro che dimostra già nel titolo l'interesse per la questione in esame⁴; proprio questo libro sarà utilizzato come base per le riflessioni seguenti.

¹ M. Dummett, *The Game of Tarot*, London 1980.

² M Dummett, K Abu-Deeb, *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, XXXVI (1973) 106-128.

³ M. Dummett, *Il mondo e l'angelo*. Napoli 1993.

⁴ F. Rosenthal, *Gambling in Islam*. Leiden 1975.

2. L'autore e il libro

Franz Rosenthal (1914-2003) nacque in una facoltosa famiglia ebrea di Berlino e in quella università studiò, in particolare, diverse lingue e letterature antiche. Dopo la laurea, conseguita a Berlino nel 1935, insegnò in diverse località, compreso inizialmente un anno a Firenze. Poco dopo, in quanto ebreo tedesco, dovette cercare scampo dal nazismo emigrando e trovando incarichi didattici successivamente in Svezia, Regno Unito e Stati Uniti; durante la seconda guerra mondiale collaborò con gli uffici federali con traduzioni dall'arabo e nel 1943 ottenne la cittadinanza statunitense. Rientrato nell'ambiente accademico dopo la guerra, insegnò all'Università di Yale come "Louis M. Rabinowitz Professor of semitic languages" fino al 1967 e quindi come Sterling Professor e Emeritus di Arabo fino al 1985, sempre a New Haven nel Connecticut, dove rimase fino alla morte. Presidente della American Oriental Society, scrisse molte opere ritenute concordemente di grande rilievo e originalità analizzando criticamente molti aspetti della cultura islamica.

Dato che un suo libro, già indicato nell'Introduzione, rappresenta la fonte principale di questo studio, sarà opportuno dedicargli qualche rigo di illustrazione prima di ricavarne le notizie di interesse specifico. Si tratta di una bella edizione, un libro di 192 pagine rilegato in tutta tela con titoli impressi in oro, stampato a Leida (Fig. 1); l'editore è E.J. Brill, noto per le sue numerose pubblicazioni di livello accademico, apprezzate in campo internazionale in quanto spesso sono fra i migliori testi di riferimento, specialmente per le lingue orientali e le relative civiltà più in generale. Non è difficile trovare notizie su questo editore, divenuto nel frattempo "reale" (Koninklijke Brill NV).

Un libro così serio e importante dove si trova in Italia? Cercandolo nell'OPAC, rimaniamo assai delusi: l'unico esemplare registrato per tutte le biblioteche italiane sarebbe presente nella Biblioteca del Dipartimento di studi orientali dell'Università La Sapienza di Roma. Tuttavia, oltre che ricordando il livello accademico del suo autore, è possibile presentare un altro dato a favore della validità del libro in questione: insieme ad altre opere di Franz Rosenthal è stato ripubblicato nel 2014 dallo stesso editore in una nuova edizione⁵.

⁵ F. Rosenthal, D. Gutas, *Man versus society in medieval Islam*. 2 vols. Leiden 2014.

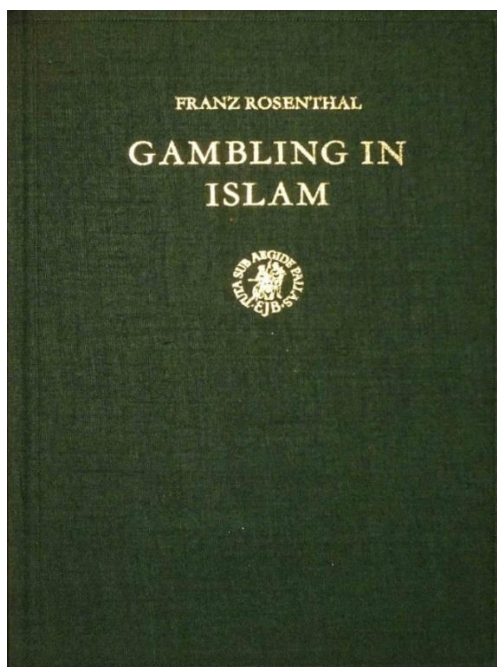


Figura 1 – Il libro utilizzato nel testo.

È da sperare che il prezzo di 246 dollari indicato per l'opera sia valido per i due volumi e non solo per il primo; comunque, anche questo libro non è facile da trovarsi nelle biblioteche, e nemmeno nelle librerie, almeno per ora.

3. Il riferimento specifico e le citazioni orientali

Considerando la rarità del libro indicata sopra, si ritiene utile copiare l'intera sezione di interesse per le carte da gioco, prima di commentarne il contenuto; è presente nel libro descritto, alle pagine 62 e 63, proprio sotto il titolo di *Playing cards*.

Due to the discoveries by L. A. Mayer and R. Ettinghausen of playing cards from Mamlūk Egypt, it is now virtually certain that we have here the ancestors of the type of Western European playing cards most familiar to us. While for most of the cards a fifteenth-century date is assumed, R. Ettinghausen has

tentatively suggested that a card discovered by him is much earlier, possibly going back to late Fāṭimid times. We have no information how exactly those cards were used, but, as Ettinghausen has shown on the basis of information furnished by Laila Serageddin, we know that they were called *kanjifah* and that already in the early fifteenth century, they were used for heavy gambling involving considerable sums of money.

The sixteenth-century Ibn Hajar al-Haytami mentions *kanjifah* in connection with *aṭ-ṭab wa-d-dukk*. The *Arabian Nights* refer to it in the story of the learned slave girl Tawaddud between chess and *nard*, but while Tawaddud then goes on to elaborate on the latter two games, nothing more is said about *kanjifah*. The Persian dictionary lists *ganjifah*, *ganjīfah* “pack of cards, game of cards,” *ganji/īfah-baz* “card player, trickster,” *ganjifah-bāzī* “card trick, sleight of hand,” and *ganjīfah-sāz* “manufacturer of cards.” Long ago the suggestion was made by K. Himly that the Persian word was of Chinese origin.

A note signed by a certain Muhammad Saʿīd which appears in the chess manuscript published by F. M. Pareja Casañas speaks of “the well-known paper game” (*liʿb al-kāghid*) as an example of a game of pure luck. This may refer to playing cards. However, the writer of the note might possibly have lived as late as the eighteenth century, and his testimony is thus of very little use to us.

Come si vede, le citazioni relative alle carte da gioco nel mondo islamico sono molto scarse per il periodo di interesse, e del tutto insoddisfacenti. Per quanto mi riguarda, anche per la mancanza di una conoscenza specifica adeguata, dovrò ricorrere all’aiuto dell’immaginazione. Se fossi un esperto di letterature orientali, cercherei in particolare più a fondo nella letteratura persiana: mi sembra impossibile che il maggior contributo ai riferimenti raccolti da Rosenthal derivi semplicemente da un dizionario! Se solo sfogliando un comune dizionario della lingua persiana si incontrano diversi termini relativi alle carte da gioco e al loro uso non può trattarsi di qualcosa di scarsissima diffusione.

Per quanto riguarda la derivazione del vocabolo dal cinese, ho potuto controllare anche le elucubrazioni di Himly, che in passato mi era apparso come uno studioso piuttosto serio della storia degli scacchi. Alcuni suoi studi, sparsi in più riviste poco comuni da noi, sono stati per fortuna raccolti e ripubblicati come volume rilegato che ho potuto leggere. La parte che discute il collegamento di *ganjifah* dal persiano al cinese, in un suo articolo del 1889, ipotizza che il nome cinese corrispondente fosse *Kan-tšou-phai*, qualcosa come “carte della provincia di Kan-Sun”. La corrispondenza si presenta tutt’altro che

convincente ma un giudizio negativo sicuro lo potrebbe dare meglio uno che conoscesse bene quelle lingue e letterature. Dallo stesso articolo di Himly, invece di riportare per esteso quella discussione, preferisco riprodurre una breve parentesi che collegherebbe il nostro nome di minchiate al persiano *meng* con significati di procedimento, inganno, gioco o giocatore di dadi, casa da gioco, con anche la possibilità di trovare un collegamento fra alcune voci collegate.

Wie ich es neben der frühen Verbreitung des Spieles durch die Mauren in Spanien sehr wohl für möglich halte, dass andere durch die Araber vermittelte Quellen nach Italien führen, möchte ich hier das alte Spiel der *minchiate* in Florenz erwähnen; wie nämlich das persische *meng* die verschiedenen Bedeutungen “Verfahren, Betrug, Würfelspiel, Würfelspieler, Spielhaus casa” und die Nebenbildung *mengiyā* hat, so stehen dem genannten *minchiate* die Ausdrücke *minchionare* “zum Besten haben”, *minchione* u.s.w. zur Seite⁶.

Per dare un giudizio negativo su questa derivazione non mi sembra necessaria la consulenza di un esperto; può essere piacevole trovare per il nome del bel gioco delle minchiate un collegamento meno imbarazzante di quello abituale, ma qui mi pare che si vada al di là del ragionevole.

Tornando alle carte “normali”, si può anche pensare alla divisione fra sciiti e sunniti, oggi ripetutamente ricordata nei quotidiani e nei telegiornali, come se la solita proibizione dei giochi di carte fosse meno rigorosa o assente fra gli sciiti. Ma per rispondere meglio bisognerebbe almeno conoscere la data del dizionario e dei suoi riferimenti: se è recente e i termini sono di uso moderno, non serve ai nostri scopi di ricostruire la storia della seconda metà del Trecento. Insomma, è plausibile che le voci persiane del dizionario siano state introdotte in epoche posteriori rispetto a quelle per cui stiamo cercando testimonianze nella letteratura. Proprio nella stessa maniera che si incontra, come espressamente indicato dallo stesso Rosenthal, nella testimonianza che nella sua rassegna segue quelle persiane e termina il contributo.

Indipendentemente dall’origine del nome *ganjifah* si può concludere che le carte da gioco erano diffuse anticamente in Persia? Per ora non abbiamo trovato nessuna notizia certa prima del “nostro” anno, attorno al 1375. Le informazioni sicure hanno due difetti: il primo è che,

⁶ Karl Himly, *Beiträge zur Geschichte des Schachspiels*, Marburg 1984, p. 93.

essendo datate già nel Quattrocento, si potrebbero al limite interpretare come una moda non solo recente, ma addirittura importata dall'Occidente europeo, in direzione contraria a quella, certamente più convincente in via di principio, che rimane da documentare meglio. Il secondo è che testimoniano per l'uso delle carte da gioco solo l'aspetto dell'azzardo e non quello di possibili giochi "intelligenti", tali da favorirne una diffusione su scala europea analoga a quella che si era verificata in precedenza per gli scacchi

4. Riferimenti dall'Europa

Dopo l'inconcludente escursione nelle terre di origine, possiamo cercare in Europa documenti utili sull'arrivo delle carte da gioco. Allora le cose si chiariscono meglio: esistono infatti indizi certi che proprio dal mondo islamico le carte ci sono arrivate. Ci dobbiamo rivolgere a citazioni del "nostro" mondo, come quelle della *Cronaca di Viterbo* in cui si scrive che i naibi arrivarono nel 1379 e avevano appunto una provenienza saracena. Per una discussione su questi dati posso rimandare ancora una volta a Dummett, che commenta anche le notizie di carte moresche o saracene in inventari di fine Trecento e inizio Quattrocento.

L'inventario fatto nel 1408 delle proprietà di Luigi di Valois e di sua moglie Valentina include un «mazzo di carte Saracene» (*Ung jeu de quartes sarrasines*); Valentina apparteneva alla famiglia Visconti di Milano e sposò Luigi nel 1389. Analogamente, parecchi inventari, compilati a Barcellona fra il 1414 e il 1460, includono «carte da gioco moresche» (*Jochs de naips moreschs*)⁷.

Insomma, nonostante la mancanza di testimonianze alla partenza, possiamo risolvere in maniera affermativa il quesito se i naibi arrivarono dal mondo islamico, accontentandoci di poche notizie all'arrivo. Qualche spunto di riflessione può ricavarsi anche dalla notizia di mazzi di naibi arrivati via mare a Roma nel 1428 in un medesimo acquisto contenente pellami⁸. Può essere utile prendere in esame altre proprietà e caratteristiche.

⁷ Rif. 3, p. 27.

⁸ <http://trionfi.com/ev12>

Bene; ma compreso in maniera abbastanza convincente il quando, se si cerca un po' di precisione rimangono ancora dubbi sul dove (specialmente se non siamo convinti di una provenienza cairota) e sul come.

5. Il nome

Naibi non è un termine di cui si può far risalire la comparsa nell'ultimo quarto del Trecento a una delle lingue romanze o neolatine; questa constatazione fornisce già un importante indizio per convincerci che arrivarono sulle coste europee del Mediterraneo da qualche paese straniero. In via di principio, sarebbe potuto bastare il nome di naibi con cui furono chiamate le prime carte da gioco in Europa per permetterci di risalire direttamente alle zone di provenienza, o almeno alle ultime zone straniere di transito nel lungo percorso iniziato nella Cina del primo millennio. Purtroppo, il termine, insolito nelle lingue europee, non risulta comune neanche nelle lingue del Medio Oriente, o almeno non risulta che fosse localmente associato alle carte da gioco.

La spiegazione più accreditata deriva l'origine del termine dalle carte superiori del mazzo con figure, o meglio scritte, indicanti condottieri o *naib* degli eserciti levantini; dopo aver indicato solo alcune delle carte di maggior valore, il termine sarebbe passato a indicare l'intero mazzo e anche il gioco in cui veniva utilizzato. Di naibi come carte da gioco non troviamo tuttavia precedenti nei testi arabi; anche lo studio commentato sopra ci conferma che il termine corrispondente era *kanjifah*. Di solito sappiamo dalla storia degli scacchi che questi nomi variavano nei passaggi da una cultura a un'altra; non si trasmettevano inalterati, anche per mancanza in alcune lingue di suoni e lettere presenti in altre, ma un passaggio del tipo *chaturanga*, *shatranji*, *ajedrez* non si trova per le carte da gioco. Dobbiamo allora cercare altri indizi o riflettere su possibili ricostruzioni ipotetiche, senza disporre della documentazione corrispondente.

6. Le regole di gioco

Le carte da gioco non si sarebbero diffuse largamente se non fossero state accompagnate da qualche informazione, per quanto ridotta al

minimo, sulla maniera di usarle per un gioco, che a sua volta doveva evidentemente risultare gradevole. Come si potevano utilizzare questi oggetti? Oggi le carte da gioco si usano per innumerevoli giochi che non solo sono diversi uno dall'altro, ma appartengono anche a gruppi con struttura diversa. Sicuramente all'inizio non esisteva la ricca disponibilità di oggi, ma qualche regola di gioco dovette necessariamente essere associata alle carte, come corrispondente "software", fino dalla loro prima introduzione. Al riguardo si può pensare a cosa sarebbe successo nel caso di un gioco in cui praticamente un nuovo software avesse costituito tutto il necessario per una diffusione improvvisa, allo stesso tempo rapida e molto ampia.

Trovare un esempio non è facile, ma si può immaginare che invece delle carte da gioco fosse arrivata in Europa la cosiddetta morra cinese e che, altra condizione molto ipotetica ma necessaria, avesse subito guadagnato il favore di tanti giocatori europei. (Non mi si dica che il gioco è troppo banale per un simile successo; anche per questo semplice gioco esiste un'associazione internazionale!⁹) Cosa sarebbe stato necessario in quel caso? Solo l'idea, solo il fatto che erano ammesse tre mosse della mano per sasso, forbici e carta (s,f,c) e che vale la regola che la vittoria è determinata dalla sequenza circolare [s>f>c>]. Tutto qui. Allora sarebbe bastato che un mercante, un pellegrino, un prigioniero liberato, un visitatore qualsiasi avesse visto giocare una volta per poter insegnare il gioco al ritorno in patria in modo che poi la sua conoscenza e la sua pratica si propagassero come un incendio.

Per incontrare una fortuna immediata in quasi tutte le regioni europee, è necessario supporre che insieme alle carte sia arrivato un particolare gioco che subito guadagnò una grande popolarità; tutto lascia presumere che si trattasse di un gioco di prese, meglio se ancora senza briscole, probabilmente da identificarsi con *la diritta*, spesso citata nei più antichi documenti fiorentini. Non si presenta verosimile l'ipotesi alternativa che arrivassero le carte senza le corrispondenti "istruzioni per l'uso" e che quindi in ogni località fossero state usate in maniera diversa, stabilendo tradizioni locali molto differenti.

Il maggiore problema storico è che per i giochi di carte abbiamo testimonianze tali che sarebbero meglio compatibili con un gioco come quello della morra cinese, che è stato preso come esempio, mentre, anche se fosse ricostruito meglio il modo in cui le carte furono usate

⁹ <http://worldrps.com/>

inizialmente nel gioco, ci rimarrebbe ancora da spiegare la contemporanea rapida diffusione dello “hardware” associato.

7. Le carte da gioco

Per trovare in Europa una diffusione praticamente esplosiva verso il 1370 delle carte da gioco si sarebbe supposto di trovare abbondanti tracce nelle terre di origine; non si sono trovate. Certo, le carte da gioco sono sempre state oggetti deperibili e dovunque conservate solo per qualche fortunata circostanza. Ma qui si è visto che non si tratta solo di una mancanza degli oggetti, si tratta anche dei riferimenti al gioco nella letteratura, agli stessi termini che indicavano le carte e i giochi in cui erano utilizzate; perciò anche lo stesso hardware crea problemi.

Come poterono le carte da gioco diffondersi così rapidamente? Un’ipotesi logica è che nelle regioni islamiche, da dove provenivano, ne fossero prodotte in grandi quantità, tanto da rappresentare una nuova merce di scambio fra paesi affacciati sul Mediterraneo e da poterne esportare a balle e casse intere per i vari paesi europei; insomma, un manufatto che ci arrivava da paesi lontani insieme alla maniera di utilizzarlo. Questa semplice ipotesi risulta tuttavia poco compatibile con quanto sappiamo sui paesi d’origine: le testimonianze sono talmente scarse che risultano spiegabili solo con produzioni sporadiche e limitate, anche nelle stesse zone d’origine.

Qualche indicazione in questo senso l’abbiamo però incontrata, leggendo di carte saracene o trovando naibi in arrivo per nave insieme a pellami. Allora non rimane che supporre che le proibizioni religiose riguardassero l’uso delle carte da gioco, ma non la loro fabbricazione per commerciarle, specialmente se indirizzate ai mercati degli infedeli. Un po’ come secoli dopo sono esistite case da gioco aperte per i villeggianti e gli ospiti degli stabilimenti termali, ma non accessibili agli abitanti del luogo.

In particolare resta da capire se si deve cercare un canale principale di transito, come si potrebbe immaginare da manifatture attive in Egitto nella produzione di oggetti da esportare. Nelle storie locali si trova che i mercanti fiorentini erano in rapporti strettissimi non solo e non tanto con l’Egitto quanto con tutti i porti del Mediterraneo, a cominciare da quelli spagnoli che con il mondo islamico avevano tradizionalmente conservato rapporti privilegiati anche come tappe intermedie per merci

provenienti dalle coste africane, e non solo dal vicino Marocco. L'alternativa è quindi di un arrivo a Firenze delle carte da gioco in grande quantità principalmente dall'Egitto o in quantità corrispondentemente minori da molti porti della Spagna, dell'Africa o anche del Medio Oriente. Verosimilmente un traffico lungo un canale esclusivo avrebbe lasciato qualche traccia nei libri di conti e nelle memorie dei mercanti e quindi sembra più logico supporre un commercio secondario, organizzato insieme a varie altre merci provenienti da più località. L'ipotesi è pensata per Firenze, dove conosco meglio i relativi documenti, ma può valere anche per altre grandi città europee che avevano ricchi scambi commerciali con le regioni islamiche.

D'altra parte si può anche supporre che proprio in Europa si dovettero impiantare botteghe per la produzione di queste nuove carte da gioco, in quantità così elevata da soddisfare le richieste locali; come se dalle regioni islamiche fosse arrivato soprattutto il software senza una quantità sufficiente di hardware. A Firenze nell'estate dello stesso 1377 da cui provengono le prime notizie si giocava comunemente per le strade¹⁰! Con che carte? Il mestiere locale di naibaio non poteva esistere prima che arrivassero i naibi, a meno che si pensi alla produzione di oggetti preesistenti non troppo diversi. La professionalità coinvolgeva varie competenze. La carta "normale" o di bambaglia era piuttosto rara e la pergamena un prodotto molto ricercato; ammettiamo che si potessero trovare in quantità convenienti; andavano incollati insieme più fogli di natura diversa e la superficie, coperta uniformemente di gesso, andava ancora ricoperta con uno strato uniforme di pittura, o di doratura, e infine si doveva dipingerci sopra i simboli o le figure delle carte da gioco.

Una volta imparato il mestiere, poteva anche dare origine a una produzione ordinaria e piuttosto abbondante, compatibile persino con la comparsa di diversi cartai ambulanti che producevano in una città fino a esaurire le richieste locali per spostarsi subito dopo in una città vicina. Testimonianze ricorrenti – per tempi successivi però – indicano cartai di questo tipo arrivati anche dai paesi al nord delle Alpi, favoriti probabilmente dalla loro tradizionale abilità nella lavorazione del legno, utile per la preparazione delle forme presto usate per moltiplicare la produzione delle carte da gioco e delle immagini sacre. È anche vero

¹⁰ <http://www.naibi.net/A/423-1377-Z.pdf>

che una qualsiasi delle fiorenti botteghe di pittori avrebbe potuto inserire le carte da gioco fra i numerosi prodotti di arte minore contemporaneamente in lavorazione, eventualmente con apprendisti specializzati, o subappaltando qualche lavorazione intermedia.

8. Conclusione

Nella trasmissione delle carte da gioco si devono considerare due aspetti collegati ma essenzialmente diversi, cioè i relativi hardware e software, le carte e le regole per usarle. I giochi di carte sono di molti tipi e coprono praticamente tutto l'intervallo fra un gioco di pura sorte fino a uno soprattutto di riflessione; insomma dall'azzardo spinto al passatempo puro; per nessuno dei due estremi ci sono arrivate testimonianze significative dal mondo islamico, da cui pure risulta che siano arrivate in Europa le carte da gioco nella seconda metà del Trecento – mentre abbiamo molte notizie di quella provenienza per gli scacchi che pure dalla cultura islamica erano arrivati in Europa in precedenza. Nessuna testimonianza araba antica ci parla delle carte da gioco come strumento per giochi intelligenti, adatto a personaggi di cultura superiore, e molto scarse e tardive (solo dall'inizio del Quattrocento) sono le testimonianze che ne parlano per giochi d'azzardo.

In particolare, è stato preso qui in esame un libro di Franz Rosenthal, noto studioso della cultura islamica, e nella discussione si sottolinea l'aspetto merceologico del nuovo strumento di gioco. L'assenza di una documentazione adeguata non può impedire la ricerca di ricostruzioni plausibili; in particolare sono stati ipotizzati e discussi alcuni possibili percorsi per l'introduzione in Europa delle carte da gioco e dei giochi di carte e per la loro diffusione iniziale, senza tuttavia riuscire a individuare un singolo percorso che risulti più convincente degli altri. In particolare, per la fabbricazione delle carte da gioco usate in Europa rimane aperto il problema di distinguere fra prodotti locali e di importazione, in entrambi i casi cercando di identificare le località principalmente coinvolte con la produzione, il commercio e l'utilizzazione.