

Prezzo mezzo scudo



con la giunta

I GIUOCHI CON I DADI

LIBRERIA EDITRICE FIORENTINA

IMBUTI DI SICUREZZA

A VALVOLA E FISCHIO



Lire
3.50

NOVITA

Impedisce alle bottiglie di traboccare perchè il liquido, arrivato ad un certo punto, si ferma; allora, chiudendo la valvola, si trasporta l'imbuto su un'altra bottiglia senza perderne il contenuto.

Dirigere domande e vaglia alla Lega industriale italiana, Via S. Egidio, 16, Firenze.

POPPATOIO A POMPA



Con graduatore, per allattare i bambini, sistema superiore a tutti quelli finora conosciuti. Con esso il bambino non deve fare sforzo alcuno per aspirare. Premiato e raccomandato da celebrità mediche. - Cadauno Lire Due. Dirigere domande alla Lega industriale italiana, Via S. Egidio, 16 Firenze.

MEZZO SCUDO

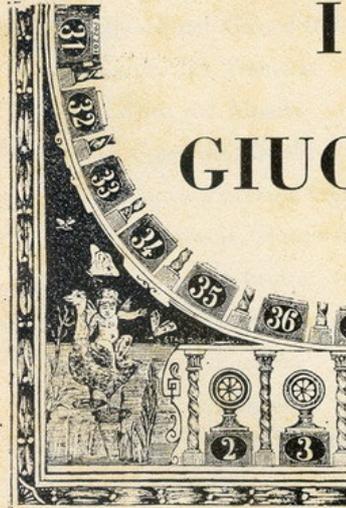
Collezione di libriccini
di tradizioni e ricordi popolari

Stornelli nostrali
Il cacio pecorino
Tre miracoli della SS. Annunziata
Vita e morte di Prete Ulivo
Il Brindellone (Lo Scoppio del Carro)
Mano mano piazza
Pia de' Tolomei
Briganti toscani
Calendario 1972, con ricette
Il gioco della campana
Il pane fatto in casa
Calendario 1973, stornellato
Gosto e Mea - I Grilli
Gli è la storia del tranvai
Viti e vigne toscane
Poesie per bambini buoni
Dalla montagna pistoiese
Calendario 1974, com'era com'è
Proverbi delle donne
Indovinala grillo!
Siamo piccini (ma cresceremo!)
Al tempo delle lunghegonne
Pronostico infallibile
L'educazione dei fanciulli
Giochi di sala e penitenze
Lettera in proverbi
Vita di Simone Bianchini
"O porto di Livorno traditore..."
Ricchi e poveri
Blasoni popolari toscani
I diavoli... di cent'anni orsono
Le trappole delle donne
Trenta facezie del Piovano Arlotto
Le maschere italiane
Suonate campane!
La storia di Genoveffa
Calendario dei proverbi
Con poco o nulla (ricette popolari)
All'ombra del Cupolone
Roncole e pennati
A bocca dolce (ricette popolari)
Qui si giuoca al Lotto
La danza della Morte
I giochi con i dadi
Il medico Grillo
Il Palio a Siena



I

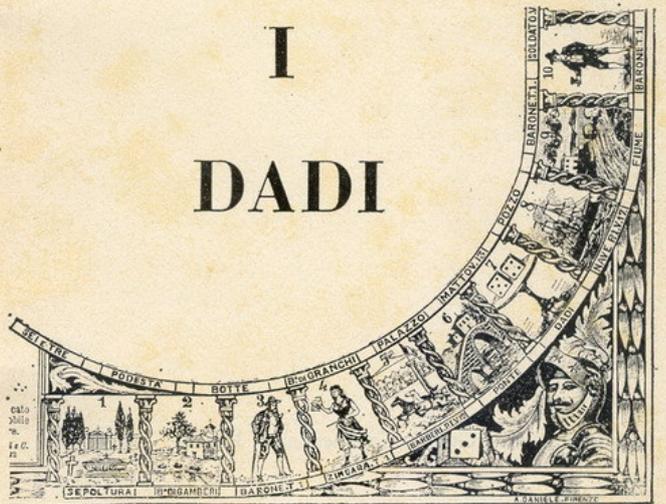
GIUOCHI



CON

I

DADI



— MEZZO SCUDO —
OPUSCOLI POPOLARI SCELTI DA GUGLIELMO AMERIGHI

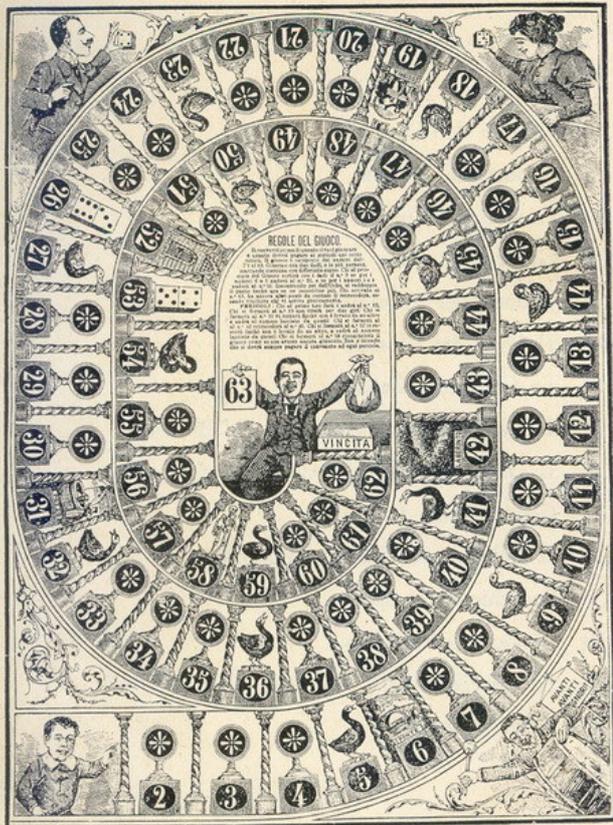
• Con molte vecchie stampe e incisioni

Libretto dedicato a Pietro Parigi

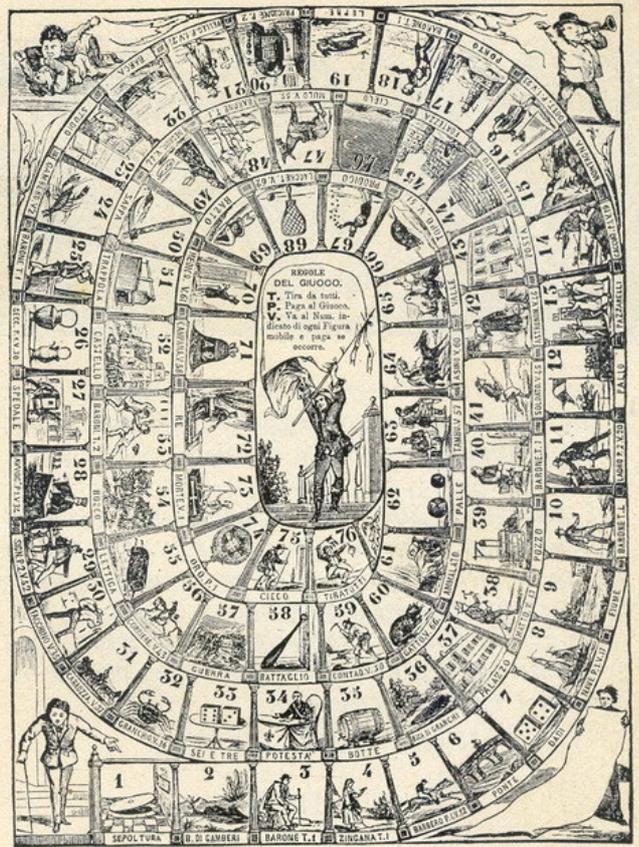
• Stabilimento Grafico Commerciale - Firenze - 1978

INDICE

- 4 Giuoco dell'Oca
- 5 Giuoco del Barone
- 10 Giuoco del Calcio
- 12 Giuoco del Giro d'Italia
- 14 Giuoco del Tramway
- 16 Il Giro del Mondo
- 19 Le Corse dei Cavalli
- 20 Il Nuovo Piacevole Giuoco del Biribisse
- 22 Il Dilettevole Giuoco della Luna
- 23 Giuoco delle Frutta
- 25 Il Dilettevole Giuoco della Barca
- 26 Scacchiere Europeo
- 28 Giuoco dell'Assalto
- 30 La Caccia
- 31 Altri Giuochi



GIUOCO DELL'OCA



GIUOCO DEL BARONE



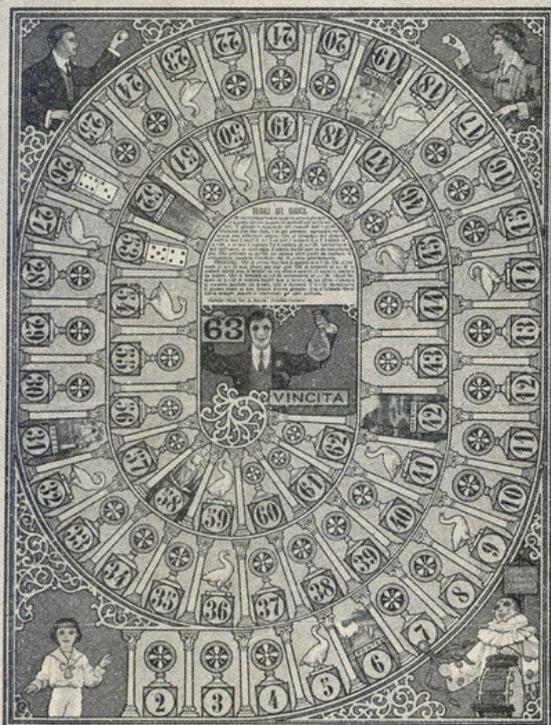
OTTAVA

*Giocare all'Oca egli è il più bello spasso
Ed è un giuoco che ognuno lo comprende
Si va in prigion, si muore ma per chiasso
All'osteria si va e non si spende
Si varca il ponte e non si paga il passo
Nel labirinto non si sal, né si scende;
Ed al sessantatre chi arriva avanti
Prende la borsa piena di contanti.*

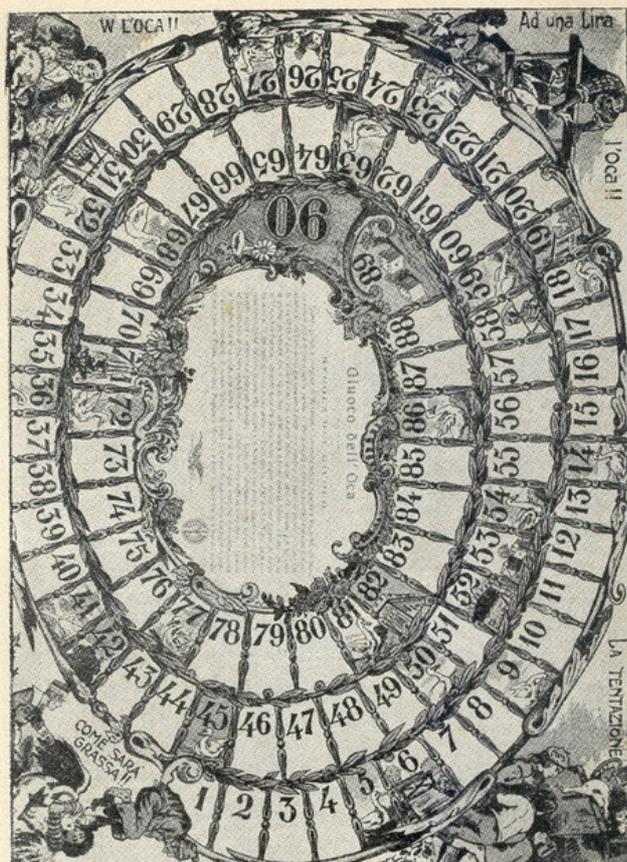
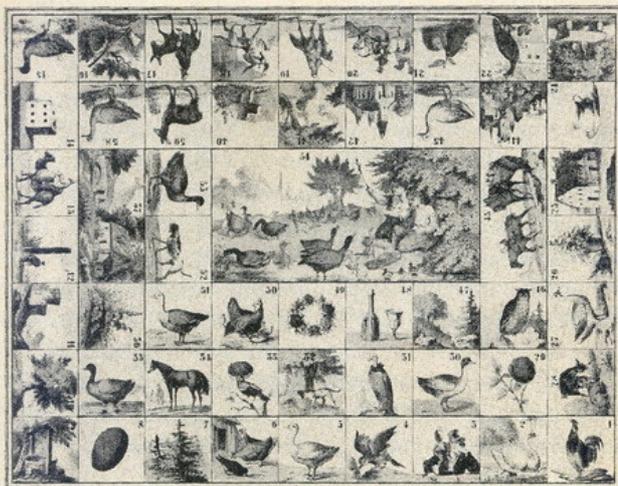


OCA - BARONE

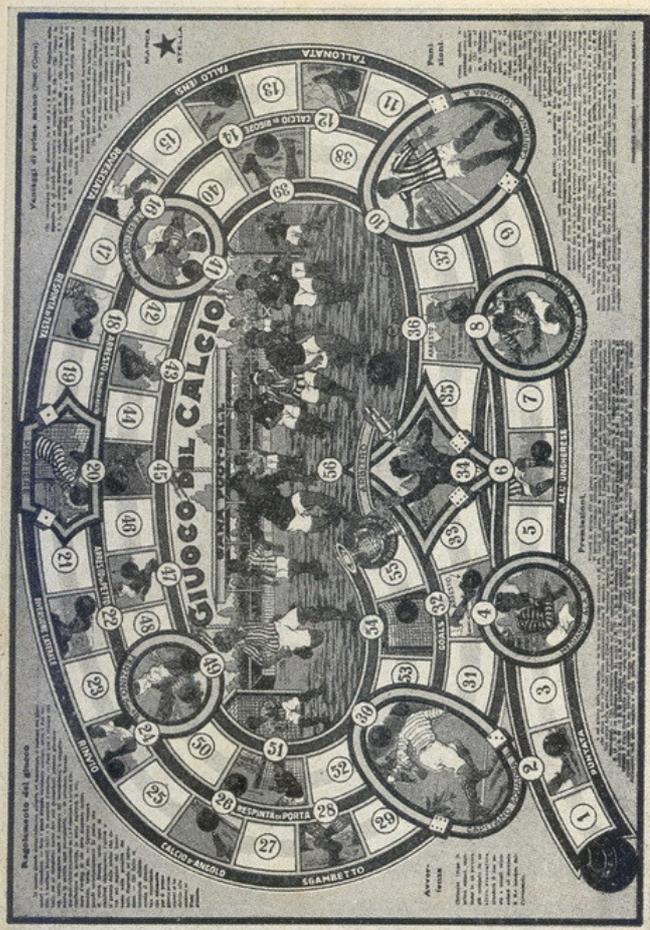
*Mettiamo subito l'uno
di fronte all'altro i due
più celebri giochi di da-
di, l'Oca e il Barone,
in quella edizione e con
quelle figurazioni che ri-
cordano la fanciullezza
a molti di noi. Sono
stampe « povere », in*



Gioco dell'Oca.



Il Gioco dell'Oca e il Gioco del Barone (cm. 34,5 × 48,5 margini compresi, bianco-nero) da noi messi qui all'inizio, pagg. 4 e 5, non portano indicazioni né di tipografia (sicuramente di Firenze) né di data (1928?). I ritagli da noi stampati alle pagg. 1, 4, 5, 6 e 7 appartengono a due giochi (cm. 39 × 54, bianco-nero) stampati dalla Soc. Tip. Toscana E. Ducci e C., Firenze, Via dei Pilastri 32 (1920?). Il Gioco dell'Oca stampato a pag. 8 in alto (cm. 40 × 53, cromolitografia, gemello di un « Barone » che tralasciamo) è dello Stab. Tip. Salani, Firenze (1910?). Sempre alla stessa pagina, in basso, un altro Gioco dell'Oca in litografia colorata a mano (cm. 43 × 35,5), stampato a Magonza da Jus Shultz, con didascalie in quattro lingue (tedesco, francese, italiano, olandese), gemello di altri giochi (questo porta il N. 4). Testimonia la diffusione del gioco in tutta l'Europa (fine '800). Qui sopra, infine, una bellissima « Oca » con sei colori tutti in xilografia (fine '800, 49,5 × 34 cm.) che porta solo la scritta « Marca Aquila » con un'aquila ad ali distese e un monogramma di tre lettere (CMV).



✗ *Gioco del Calcio* (1920 circa) - Litografia a colori, 48,5 × 34. Porta in alto a destra la scritta *Marca Stella*, con stella a cinque punte.

GIUOCO DEL CALCIO

*Questa piacevole stampa popolare descrive vari elementi del gioco e del linguaggio calcistico: Ad esempio, prima del N° 1 vediamo il pallone di cuoio con la scritta *Pirelli*, poi al N° 2 il pallone, con una piccola freccia e il piede, *La Puntata*, e di seguito: *Mediano ala sinistra*, *All'ungherese*, *Mediano ala destra*, *Capitano squadra*, *Tallonata*, *Fallo (Ens)*, *Rovesciata*, *Respinta di testa*, *Por-**

tiere, *Diversione laterale*, *Rinvio*, *Calcio d'angolo*, *Sgambetto*, *Capitano squadra B*, *Arresto (da tiro in alto)*, *Arbitro*, *Arresto (da tiro raso terra)*, *Calcio di rigore*, *Terzino Squadra A*, *Arresto (d'angolo acuto)*, *Fuori gioco (che è il fallo laterale)*, *Arresto di petto*, *Terzino squadra B*, *Respinta di porta*, *Goals*, *Coppa d'onore*.

ESTRATTO DELLE DIDASCALIE

Regolamento del gioco: in questo gioco simpaticissimo, allegro, ed ingegnoso, il numero dei giocatori è illimitato. Però non è obbligo che tutto sia al completo; anche due soli gareggianti possono giocare: ma, certo, maggiore sarà il numero dei contendenti, e maggiormente la partita sarà interessante. Si prendano dunque due dadi, e prima d'incominciare la partita, la sorte stabilirà il numero d'ordine di chi deve giocare primo, secondo, terzo, ecc. Ognuno verserà quindi anticipatamente la posta che si vorrà fissare, come pure si stabilirà chiaramente l'entità o il genere della multa che dovrà poi pagare chi incorresse nella penalità dei falli, disgrazie od infrazioni. Ciò fatto si incomincia allegramente il gioco.

Premiazioni - Vincerà chi pel primo arriverà esattamente al N° 56 (campo di gara). Si potranno volendo istituire 3 premi come usati in altre gare, lotterie e nel gioco della tombola. In tal caso il primo arrivato al N° 56, vinta la posta del I° premio, esce dal gioco mentre gli altri proseguiranno sin che siano a loro volta arrivati esattamente anche il secondo e il terzo.

Chi solamente in prima giocata fa 9 coi 5 e 4 sarà eletto *Capitano della Squadra A*, e andrà direttamente ad occupare il N° 10. Chi (idem) fa 1 e 1 sarà eletto *Portiere* e andrà difilato al N° 20. Chi (idem) fa 9 con 6 e 3 sarà eletto *Capitano della Squadra B* e andrà ad occupare il N° 30. Chi (idem) farà 12 (doppio 6) sarà eletto *Arbitro* e andrà al N° 34.

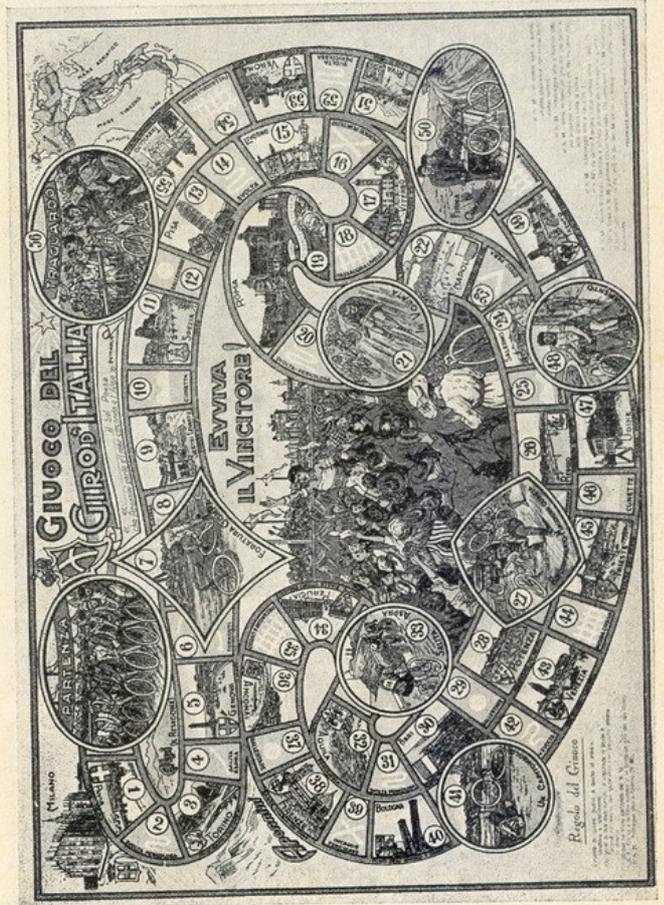
Punizioni - Sono poche ma... salate! Chi va al N° 12 (tallonata) l'ingrato colpo lo manderà indietro 3 punti, cioè al N° 9. Il N° 14 (fallo) retrocederà di un punto solo ma salterà un giro senza tirare. Chi retrocedendo trovasse il posto occupato da altri continuerà a retrocedere sino al primo posto libero. Il N° 28 (sgambetto) subirà punizione grave, cioè sarà espulso dalla partita perdendo la sua posta depositata. Il numero 32-36-43 e 47 (arresti) rimarranno arrestati dal proseguire sinché altri capiteranno in quel numero, a liberarli prendendo il loro posto. Appena liberi giocheranno.

GIUOCO DEL GIRO D'ITALIA

Il gioco si presta a numerose osservazioni. Per cominciare, sotto l'intestazione, c'è un cartiglio con una citazione poetica « ... il bel Paese / che Appennini (!) parte e'l mar circonda e l'Alpe » Petrarca ». Nell'angolo destro in alto c'è una carta d'Italia priva ancora di Trento e Trieste e su di essa il tracciato del Giro, in rosso, tracciato che dal Veneto attraversa il Trentino ancora irredento.

Le scelte del linguaggio ciclistico e delle vedute delle città nelle 56 caselle sono interessanti: PARENZA, Pavia (fiume Ticino), svolta pericolosa; Torino (Panorama col fiume Po), salita aspra; Genova (Il porto), tornanti; Foratura Gomma; discesa; Sestri Levante (Riviera di Levante), cunetta; Spezia (Golfo), rallentare; Pisa (Torre pendente), svolta; Livorno (Faro e Monumento a Ferdinando I), incrocio pericoloso; Viterbo (Piazza e Palazzo del Municipio), passaggio a livello; Roma (l'Altare della Patria e cartiglio: « Ci siamo e ci resteremo » - Vittorio Emanuele II - 1871), svolta pericolosa; In Volata; Napoli (Golfo e Castello dell'Ovo - Il Vesuvio), bivio pericoloso; Salerno (-), cunetta; Reggio (Panorama del porto), Rifornimento; Macchina guasta; Potenza (Pa-

norama dei monti), rallentare; Bari (Porto), svolta pericolosa; Aquila (Panorama), Salita Aspra; Perugia (Monumento a Piazza Vittorio Emanuele), Passaggio a livello; Ancona (-), rallentare; Firenze (Santa Maria del Fiore), Incrocio pericoloso; Bologna (Torre degli Asinelli e Garisenda), Un Capitombolo; svolta; Venezia (San Marco - Laguna), Passaggio a livello; Trieste (Veduta del



Gioco del Giro d'Italia (1900 circa) - Litografia a colori 34 x 50 cm. Porta solo la scritta: « proprietà artistica - riproduzione vietata ».

porto), Cunette; Udine (Loggia Municipale), Sfinimento; Incrocio; Trento (Castello del Buon Consiglio), Passaggio a livello; Firma di Controllo; Riva (Sul lago di Garda), Svolta pericolosa; Verona (Ponte Castel Vecchio sul fiume Adige), passaggio a livello; Treviglio (Santuario e panorama parziale), TRAGUARDO.

Regole del giuoco

L'intento di questo giuoco è quello di essere istruttivo e divertente.

Il giuoco ha inizio partendo dal N° 1.

N° 7. Chi va a questo numero vi si ferma un giro del suo turno.

Al N° 21 prosegue sino a Firenze (N° 38).

Al N° 27 vi rimane sino a quando un altro giocatore non occupi lui lo stesso numero.

Al N° 33 indietreggia sino a Potenza (N° 28).

Al N° 41 deve fermarsi un giro del suo turno e poi prosegue sino a Trieste (N° 45) ma deve mettere un'altra volta la posta.

Al N° 48 indietreggia sino a Pavia (N° 1).

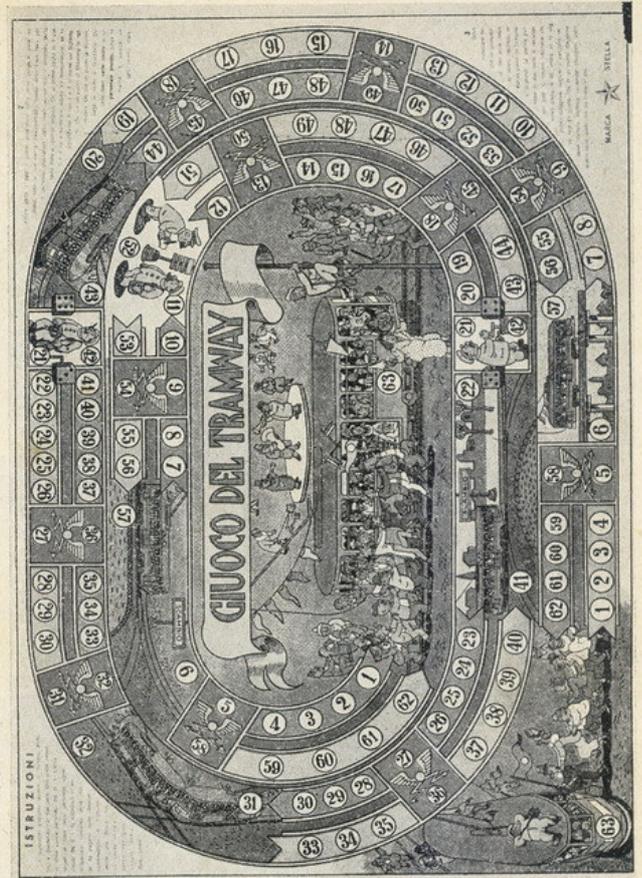
Al N° 50 ha diritto a gettare subito un'altra volta i dadi.

Al N° 56 viene dichiarato il vincitore e portato in trionfo dai compagni di giuoco.

Chi si trova al N° 55 giocherà con un solo dado.

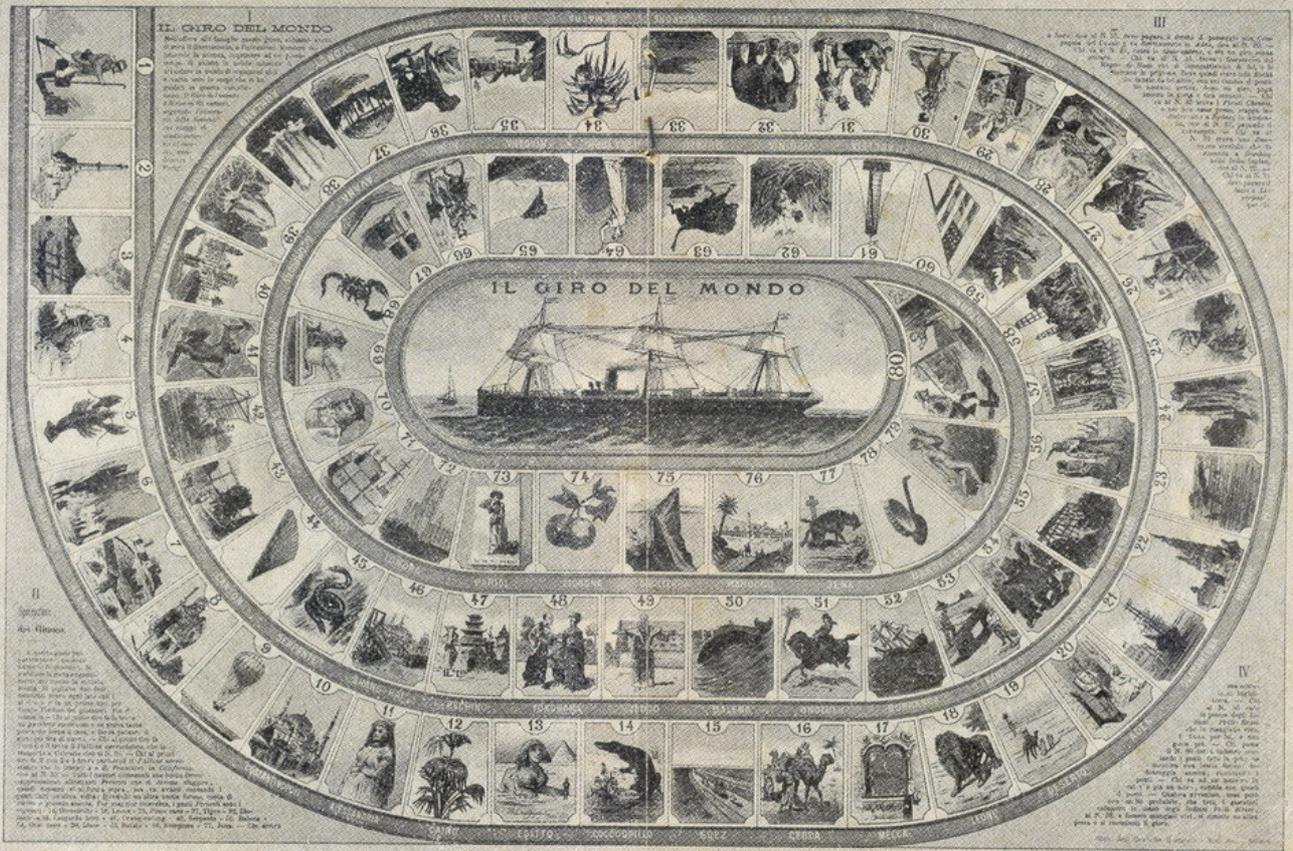
GIUOCO DEL TRAMWAY

Nella mitologia del tramway non poteva mancare un giuoco da farsi in famiglia: il superaffollamento (notare, con la lente, la mucca accanto al guidatore), le figure caratteristiche del bigliettotaio, del controllore, dei passeggeri, e quella dell'« Emblema » che consiste in due ali sopra due scintil-



X Giuoco del Tramway (1920 circa) - Stampa tipografica a cinque colori, 50 x 34 cm. Porta la scritta Marca Stella, con stella a cinque punte.

loni sfreccianti (capitando su esso si raddoppia la conta), oltre ai classici momenti del Ponte, del Deragliamento, dello Scontro, dello Scambio (che comportano varie penalità), ecco le divertenti immagini offerte dal giuoco. Ed a questo si aggiunge il fatto che esso si svolge su due piste messe in senso contrario; una inferiore azzurra, ed una superiore rossa, con due diversi arrivi al 63 (al centro e all'angolo sinistro).



IL GIRO DEL MONDO

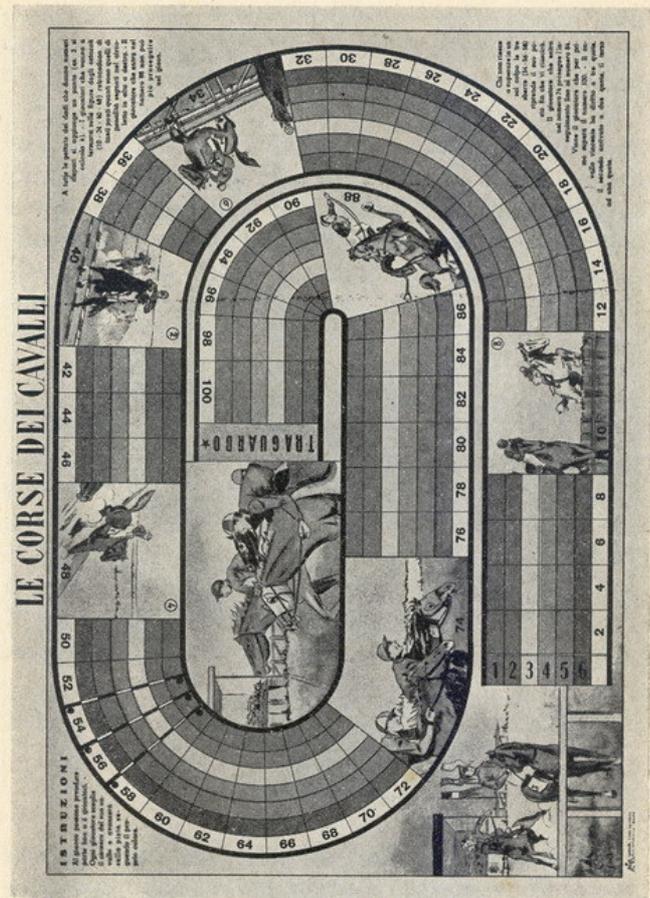
« Nell'offrire alle famiglie questo gioco, abbiamo avuto di mira il divertimento, e l'istruzione. Rendere dilettevole la scienza, imprimere ad un passa-

Giro del mondo (1900 circa) - Litografia a colori, 64 × 47 cm. Porta la scritta: Stab. Arti Grafiche Bertarelli - Soc. An. Milano.

tempo di società la nobile missione di arricchire la mente di cognizioni utili e varie, ecco lo scopo che ci ha guidati in questa compilazione. Il Giro del mondo è diviso in 80 numeri, seguendo l'itinerario della Società dei viaggi di studio intorno al mondo, residente in Parigi ».

Spiegazioni del giuoco: Chi al primo tiro fa 5, trova un gambero mostruoso e ne prova tanta paura che torna a casa, e lascia passare il giro:

poi tira di nuovo. - Chi al primo tiro fa 9 con 6 e 3 trova il *Pallone aerostatico*, che lo trasporta a *Calcutta* cioè al N° 26. - Chi al primo tiro fa 9 con 5 e 4 trova parimenti il *Pallone aereostatico* che lo trasporta a *S. Francisco in California*, cioè al N° 53. - Tutti i numeri contenenti una bestia feroce rappresentano altrettanti *Pericoli* che si devono sfuggire: quindi nessuno vi si fermi sopra, ma vada avanti contando i punti fatti un'altra volta; trovando un'altra bestia feroce conta di nuovo e procede ancora. Per maggior chiarezza, i punti *Pericoli* sono i seguenti: 14 - Coccodrillo; 18 - Leone; 23 - Pesce cane; 27 - Tigre; 32 - Elefante; 36 - Leopardo nero; 41 - Orang-outang; 45 - Serpente; 50 - Balena; 54 - Orso nero; 59 - Lince; 63 - Bufalo; 68 - Scorpione; 77 - Iena. Chi arriva a *Suez*, cioè al N° 15, deve pagare il diritto di pedaggio alla Compagnia del Canale e va direttamente in *Aden*, cioè al N° 20. - Chi va al N° 21 entra in *Quarantena*, e sta un giro senza giocare. - Chi va al N° 31 trova i *Questurini* del Regno di Siam che si insospettiscono di lui, e lo mettono in prigione. Deve quindi stare colà finché sia cavato da un altro, con cui cambia il posto. Se nessuno arriva, dopo un giro, paga ancora la posta e tira innanzi. Chi va al N° 42 trova i *Pirati Chinesi*, e per non esser preso scappa indietro sino a *Sydney* in Australia, pagando il convenuto. - Chi va al N° 52 trova una *Burrasca* terribile che lo rimanda a *Bombay* nelle Indie inglesi, cioè al N° 22. - Chi va al N° 71 deve pagare il dazio a *Liverpool*, per la sua entrata in Inghilterra. - Chi al N° 56 cade in potere degli Indiani *Pelli-Rosse* che lo mangiano vivo. È finita per lui, e non gioca più. - Chi passa il N° 80 torna indietro contando i punti fatti in più: se incontra una bestia feroce, indietreggia ancora, ricontando i punti. - Qualora avvenisse che tutti i giocatori cadessero in mano degli Indiani *Pelli-Rosse*, al N° 58, e fossero mangiati vivi, si rimette un'altra posta e si ricomincia il gioco.



LE CORSE DEI CAVALLI

Questo foglio è un bell'esempio di grafica « déco », cioè di quello stile che sorge verso il 1920 per continuare fino ai primi anni del '30. I cosiddetti anni ruggenti. Dobbiamo, a titolo di curio-

Corse dei Cavalli (1920 circa) - Litografia a colori, 49 × 34 cm. Porta la sigla PMCE, e la scritta: « piccolo », casa editrice, Via N. Battaglia 8-A Milano.



REGOLA DEL GIOCO.

A codesto gioco possono prender parte due o più giocatori, praticando come segue: 1. Ci vogliono due dadi e si fa a chi tocca tirare il primo. - 2. Chi fa 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, mette sopra il numero sortito una moneta secondo il convenuto al cominciare del gioco. - 3. Il giocatore che tira un numero della Luna già coperto da una moneta, non vince né perde nulla, lasciando la tirata al giocatore che segue. - 4. Chi fa sette pone la sua posta nella tabella e vi resta fino alla fine della partita: così sul N. 7 possono accumularsi tante poste che andranno a vantaggio di chi vince la partita. - 5. Chi fa 2 leva tutte le poste che trovansi sui numeri della Luna. - 6. Chi fa 12 vince la partita, levando ciò che sta su tutti i numeri della Luna ed anche quello che vi è nella tabella.

IL DILETTEVOLE GIUOCO DELLA LUNA

Dal punto di vista del disegno, dell'ottima tecnica, e dall'aspetto estetico che ne risulta (anche i colori leggermente sfumati della litografia mirano a darci una preziosa impressione) è questo uno dei giochi di maggior pregio, oltre che di notevole rarità.

Gioco della Luna (fine '800) - Litografia a colori, 32 × 48,5 cm. Sigla: Marca Mondo, con mappamondo.

Regola del gioco. A codesto gioco possono prender parte due o più giocatori, praticando come segue: - 1°. Ci vogliono due dadi e si fa a chi tocca tirare il primo. - 2°. Chi fa 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, mette sopra il numero sortito una moneta secondo il convenuto al cominciare del gioco. - 3°. Il giocatore che tira un numero della Luna già coperto da una moneta, non vince né perde nulla, lasciando la tirata al giocatore che segue. - 4°. Chi fa sette pone la sua posta nella tabella e vi resta fino alla fine della partita: così sul N° 7 possono accumularsi tante poste che andranno a vantaggio di chi vince la partita. - 5°. Chi fa 2 leva tutte le poste che trova sui numeri della Luna. - 6°. Chi fa 12 vince la partita, levando ciò che sta su tutti i numeri della Luna ed anche quello che vi è nella tabella.

GIUOCO DELLE FRUTTA

Regola del gioco. A questo gioco possono prendere parte 2 o più giocatori, servendosi di 2 dadi numerati da 1 a 6, ed essi dopo aver convenuto la posta, tirano a chi debba incominciare per il primo. Chi fa 10 con 4 e 6 o con 5 e 5, oppure fa 11 con 5 e 6, pone la posta sul grappolo d'uva corrispondente ai numeri dei dadi sortiti.

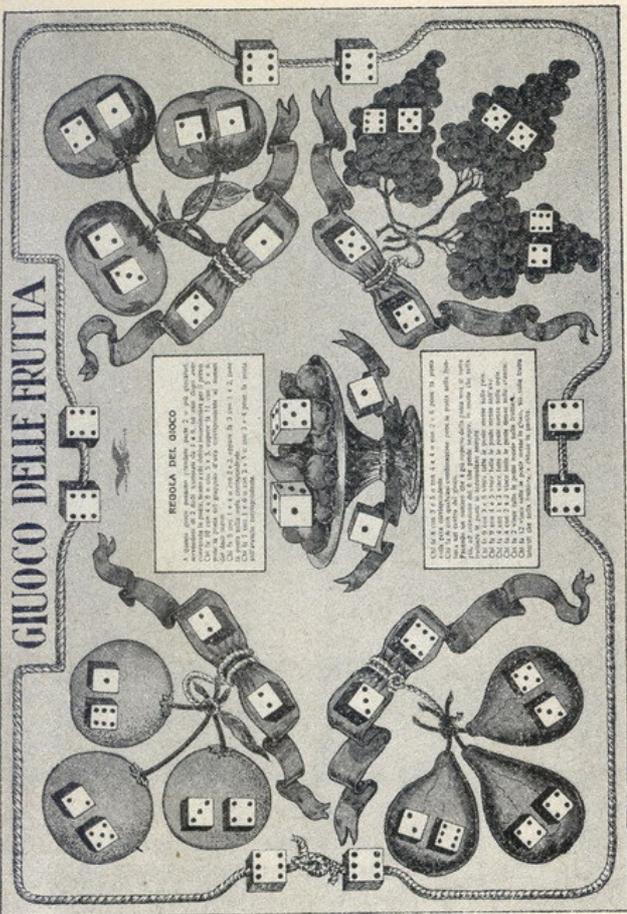
Chi fa 5 con 1 e 4 o con 2 e 3, oppure fa 3 con 1 e 2, pone la posta sulla mela corrispondente.

Chi fa 7 con 1 e 6 o con 2 e 5 o con 3 e 4 pone la posta sull'arancia corrispondente.

Chi fa 8 con 3 e 5 o con 4 e 4 o con 2 e 6 pone la posta sulla pera corrispondente.

Chi fa 6 con qualsiasi combinazione pone la posta sulla fruttiera nel centro del gioco.

Facendo un numero che è già coperto della posta non si corre più, ad eccezione del 6 che perde sempre, in modo che sulla fruttiera le poste si accumulano sempre.



Chi fa 9 con 3 e 6 vince tutte le poste messe sulle pere.
 Chi fa 9 con 4 e 5 vince tutte le poste messe sull'uva.
 Chi fa 4 con 1 e 3 vince tutte le poste messe sulle mele.

Gioco della Frutta (1900 circa) - Litografia a colori, 50 x 35 cm; esistono varie edizioni in cui il colore della frutta cambia. La sigla è un'aquila ad ali distese. In altri casi essa è: Marca Mondo, con mappamondo.

Chi fa 4 con 2 e 2 vince tutte le poste messe sulle arancie.
 Chi fa 2 vince tutte le poste messe sulla fruttiera.
 Chi fa 12 vince tutte le poste messe in gioco, sia sulle frutta laterali che sulla fruttiera, e chiude la partita.

IL DILETTEVOLE GIUOCO DELLA BARCA



Le regole di questo giuoco sono del tutto simili a quelle del precedente Giuoco della Luna.

Gioco della Barca (fine '800) - Litografia a colori, 24 x 34 cm. Sigla: Marca Aquila, con un'aquila ad ali distese.

SCACCHIERE EUROPEO

Didascalie

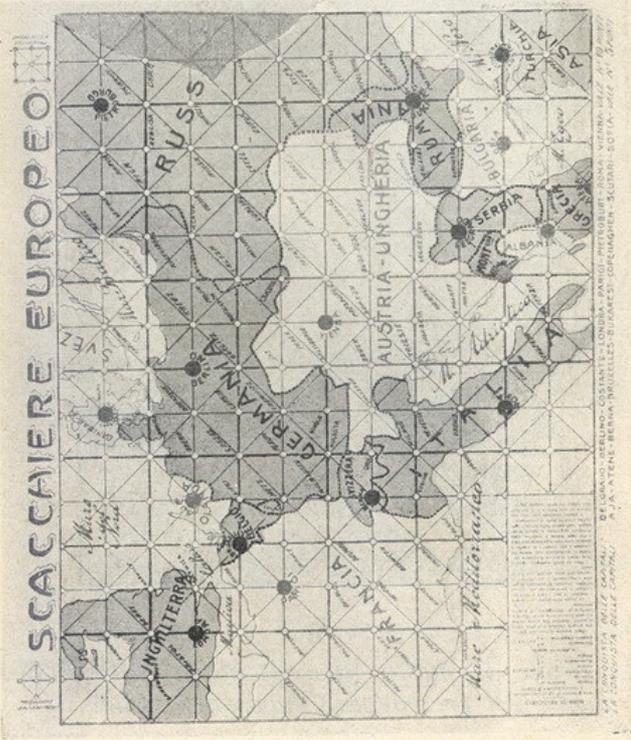
Sono 2 batterie di 12 pedine ciascuna.

1^a Batteria Celeste Alleati

2^a Batteria Gialla

Russia palline	3	} palline 12
Francia »	3	
Inghilterra »	1	
Serbia »	1	
Montenegro »	1	
Belgio »	1	

Germania palline	6	} palline 12
Austria-Ungheria »	6	



Scacchiere Europeo (1917) - Litografia a colori, 42 x 35 cm. Non porta indicazioni di edizione.

Modo di praticarlo

Ogni sezione colloca una pallina alla propria capitale, e le altre, entro al confine. Spetterà alla prima mossa chi sarà favorito dalla sorte. Ognuno cercherà di fronteggiare il proprio territorio.

La mossa della pedina va in avanti e indietro in tutti i tratti orizzontali, verticali e trasversali da un circolo all'altro, cercando di avanzare le pedine conquistando in altri territori le capitali che sono quotate con 3 e 10 punti.

Oltre ai punti strategici ognuno deve curare la pedina avversaria cercando di accerchiarla nel mezzo del quadrato a otto cerchi o in quello a quattro. Così tutte le pedine accerchiate e che ogni mossa è negativa sono dichiarate prigioniere e quindi in ostaggio, togliendole dalla tavola e ogni pedina conta 10 punti al possessore.

Il gioco continua così sino alla disfatta di una batteria e il vincitore sarà quello che avrà maggior punti.

La conquista delle capitali: Belgrado - Berlino - Costant.li - Londra - Parigi - Pietrobur.o - Roma - Vienna - vale N. 10 punti.

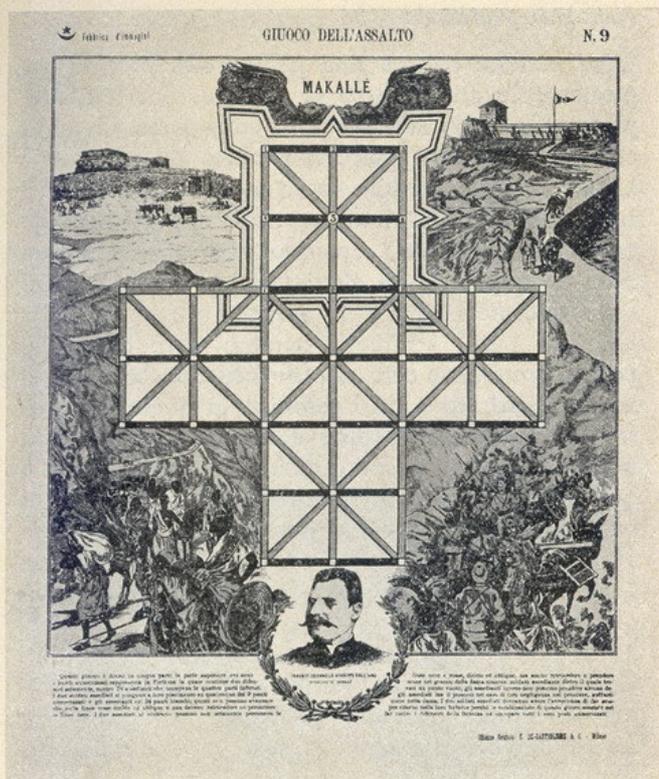
La conquista delle capitali: Aja - Atene - Berna - Bruxelles - Bukarest - Copenaghen - Scutari - Scfia - vale N. 5 punti.



Colonnello Giuseppe Galliano, difensore di Makallè ».

Riportiamo le istruzioni scritte nella didascalia, non senza aver prima notato che il foglio è al N. 9 di una serie il cui titolo (Fabbrica di immagini) ci richiama la celeberrima scuola di Epinal.

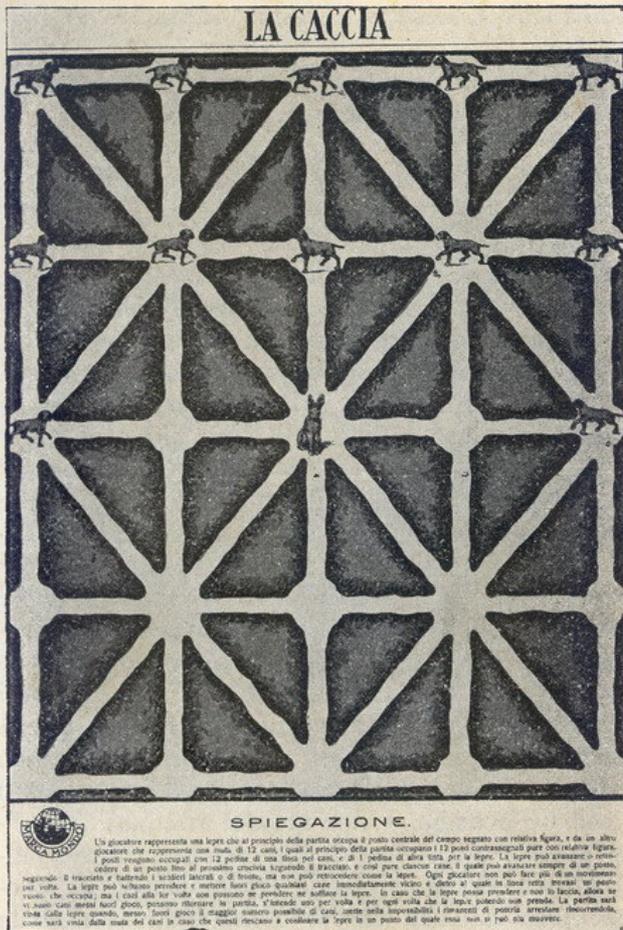
Questo giuoco è diviso in cinque parti; la parte superiore ove sono i punti numerizzati rappresenta la Fortezza la quale contiene due difensori solamente, contro 24 assediati che occupano le quattro parti inferiori. I due soldati assediati si pongono a loro piacimento su qualunque dei 9 punti numerizzati e gli assediati sui 25 punti bianchi; questi non possono avanzare che sulle linee rosse diritte ed oblique e non devono retrocedere nè percorrere le linee nere. I due assediati possono non solamente percorrere le linee nere e rosse, diritte ed oblique, ma anche retrocedere e prendere come nel gioco della dama ciascun soldato assediante dietro il quale trovasi un punto vuoto, gli assediati invece non possono prendere alcuno degli assediati ma li possono nel caso di loro negligenza nel prendere, soffiare come nelle dama. I due soldati assediati dovranno avere l'avvertenza di fare sempre ritorno nella loro fortezza perchè la combinazione di questo gioco consiste nel far uscire i difensori della fortezza ed occupare tutti i suoi posti numerizzati.



GIUOCO DELL'ASSALTO

Il giuoco esisteva già da tempo come « Assalto al Castello », ma dopo la guerra di Abissinia (1896) e l'episodio del forte di Makallè, esso viene adattato a quegli avvenimenti, che ebbero enorme risonanza popolare: il castello viene personalizzato, e anche il disegno che fa da sfondo diviene paesaggio africano e ci dà gli elementi della battaglia. Tra fronde di allora il « Tenente

Giuoco dell'Assalto (1900) - Litografia a colori, 39 × 46 cm. Porta la scritta: Officine Grafiche E. De Castiglione e C. - Milano.



LA CACCIA

Un giocatore rappresenta una lepre che al principio della partita occupa il posto centrale del campo segnato con relativa figura, e da un altro giocatore che rappresenta una muta di 12 cani, i quali al principio della partita occupano i 12 posti contrassegnati pure con relativa figura. I

La Caccia (1900) - Litografia a colori, 30,5 × 47 cm. Sigla: Marca Mondo, con mappamondo.

posti vengono occupati con 12 pedine di una tinta per i cani, e di 1 pedina di altra tinta per la lepre. La lepre può avanzare o retrocedere di un posto fino al prossimo crocivio seguendo il tracciato, e così pure ciascun cane, il quale può avanzare sempre di un posto, seguendo il tracciato e battendo i sentieri laterali o di fronte, ma non può retrocedere come la lepre. Ogni giocatore non può fare più di un movimento per volta. La lepre può soltanto prendere e mettere fuori gioco qualsiasi cane immediatamente vicino e dietro al quale in linea retta trovasi un posto vuoto che occupa; ma i cani a loro volta non possono nè prendere nè soffiare la lepre. In caso che la lepre possa prendere non lo faccia, allora se ci sono cani messi fuori gioco, possono ritornare in partita, s'intende uno per volta e per ogni volta che la lepre potendo non prenda. La partita sarà vinta dalla lepre quando, messo fuori gioco il maggior numero possibile di cani, mette nella impossibilità i rimanenti di poterla arrestare rincorrendola, come sarà vinta dalla muta dei cani in caso che questi riescano a confinare la lepre in un punto dal quale essa non si può più muovere.

ALTRI GIUOCHI

La serie dei Giochi con i Dadi non si ferma a quelli che abbiamo finora mostrato. Certo molti di essi sono andati perduti e dimenticati. Di altri conosciamo soltanto il nome ma non se ne trova la figurazione. Dei seguenti infine tralasciamo di riprodurre qui il disegno, ma riteniamo opportuno ricordarli, perché significativi da un punto di vista storico.

Il Giuoco dei Fiumi d'Italia, ad esempio, è una figurazione numerata dall'1 al 48, che segue un astratto fiume ideale, nascente dalle Dolomiti e che « a zeta » scende, con vedute sulle sue rive,

del Po, dell'Adige, dell'Arno, del Tevere, ecc., fino al siciliano Simeto e al sardo Tirso.

(1920 ca. Porta solo la scritta: Proprietà artistica - Riproduzione riservata).

Il Volo d'Oriente del Gennariello è un gioco geografico basato sulle tappe fatte da Francesco De Pinedo, aviatore napoletano, in un suo celebre volo del 1925, durante il quale toccò, con varie peripezie che si riflettono nel gioco stesso, vari Stati e varie capitali orientali. L'audace raid (Roma-Tokio-Roma) costituì una delle prime imprese inter-continentali (De Pinedo trasvolò successivamente due volte l'Atlantico).

(Edizioni « Il mondo dei piccoli » S.A., Milano, via Bigli 10 - 1926).

Dind-Don, ovvero (!) tutte le strade conducono a Roma, è un gioco che ha l'aspetto di un ingranaggio stellare intorno al centro rappresentato da Roma e dalla Lupa Capitolina. In ogni stella (sono 28) è nominata una città: tra esse, significative: Pola, Fiume, Rodi, Asmara, Mogadiscio, Tripoli e... Ventimiglia (!).

(Casa Editrice « Carroccio » - Milano - Anno XII - 1933).

Un altro giuoco non porta titolo; ma è di quelli sportivi, e rappresenta una *Corsa Automobilistica* che, dalla partenza all'arrivo (N.i 1-77), attraversa un 'Bosco Ameno', un 'Monte Brillo', e un 'Fiume Brillante', una 'Città vaga', un 'Lago Incantato', un 'Monte Irto', uno 'Aspro', un 'Picco del Diavolo' e una 'Città Lucente'.

(Non porta scritte. Probabilmente, Milano 1927).

*

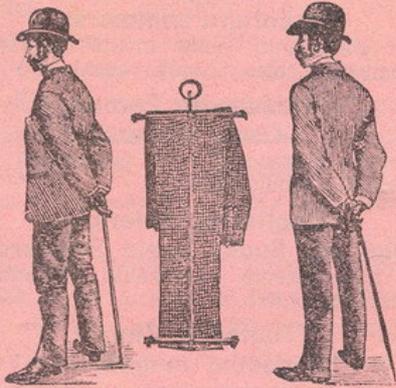
Chiudiamo ora la nostra rassegna: e dicasi ormai come Cesare: *Alea iacta est!* La fortuna farà incontrare giochi diversi e anch'essi attraenti, smarriti fino ad oggi, ad altri raccoglitori. Nei musei di tradizioni popolari molti esempi si possono consultare ed ammirare (ma alcuni qui pubblicati non ci sono). È fuor di dubbio che la fantasia popolare trova la possibilità di esprimere, anche in questi fogli, quella sua vitalità che non cessa mai di sorprenderci e meravigliarci!

passato/presente

I volumi di « passato/presente » danno testimonianza di quei fatti formativi che costituiscono la storia più interna del nostro popolo, e che sono stati quasi del tutto dimenticati.

1. **Giuseppe Lisi**
La cultura sommersa
Un documento sulla civiltà contadina scomparsa sotto i nostri occhi. L. 3000
2. **Alessandro Fornari**
Canti toscani
Melodie tradizionali, con trascrizioni musicali di Claudio Malcapi. L. 3000
3. **Guglielmo Amerighi**
Luigi del Buono ossia Stenterello
La sorprendente personalità dell'attore/autore fiorentino. L. 3000
4. **Raffaello Cioni**
Il poema mugellano
Canti popolari raccolti in un periodo in cui le forme poetiche del popolo erano ancora vitali e genuine. L. 3000
5. **Maria Pia Bini**
Parole che scompaiono
Alla ricerca delle parole in via di estinzione, nella « Toscana classica ». L. 3000
6. **Cecilia Trinci**
I nomi dei funghi in Toscana
I funghi, e i loro nomi diversi e peculiari nella Toscana. L. 3500
7. **Paolo Lucchesini**
Il teatro parlato
La parlata e i modi di dire nel teatro e nei fogli di umore popolare. L. 3000
8. **Dante Priore**
Canti popolari della Valle dell'Arno
Ricchissima raccolta di testi, con la loro fedele trascrizione musicale, curata da Claudio Malcapi. L. 5000
9. **Giuseppe Lisi**
Del Regolo
Nel più profondo dell'anima contadina. L. 4500

Estensore portatile pei pantaloni



Tutti i nostri *gentlemen*, tutti coloro che tengono all'eleganza e alla freschezza della loro *mise* dovrebbero tosto munire la loro guardaroba del nostro *estensore per pantaloni* economicissimo e indispensabile, ove si voglia mantenere ai calzoni quel *cachet* di nuovo e togliere ai medesimi quelle borse che vanno formandosi ai ginocchi, comunemente chiamate *ginocchielli*. Niente infatti di più prosaico di quelle borsacchie, le quali oltre al togliere tutto lo *chic* all'abbigliamento ne guastano il taglio e danno ai calzoni l'aspetto di vecchio ed usato. L'*estensore* ridona la forma primitiva al pantalone che la conserva fino al momento in cui viene ripudiato per *inabilità* di servizio. La durata poi dei pantaloni è ancor maggiore, non essendovi bisogno di logorarli col ferro o colla spazzola. Pegli attori drammatici poi, pei quali l'irreprensibile eleganza del pantalone è obbligatoria, l'*estensore portatile* è un vero amico che lor porge il destro d'economizzare e di mostrarsi in ogni rappresentazione inappuntabili. In Inghilterra e in Germania non vi è attore che non ne porti un paio nel proprio bagaglio: migliaia di questi apparecchi in uso in Inghilterra, in ogni classe di società, fra gli *sportsmen*, nell'armata, nella marina, ecc. provano che questa nuova macchinetta è divenuta un oggetto indispensabile. E inutile che ci diffondiamo più oltre sui vantaggi dell'*estensore*. Le nostre due figure parlano eloquentemente in favore della sua utilità. — Prezzo L. 14. Dirigere domande e vaglia postale alla *Legg industriale italiana*, Via S. Egidio 16, Firenze.