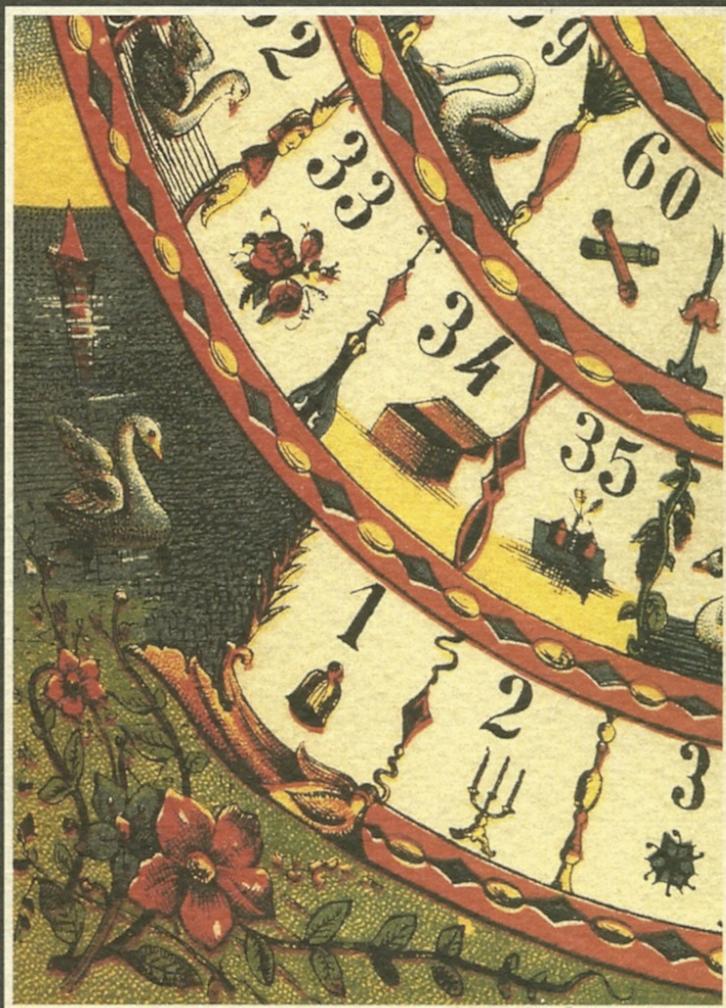


# *Il Gioco dell'Oca*

nei tempi



CENTROFFSET EDIZIONI

***Il Gioco  
dell'Oca***  
**nei tempi**

a cura di:  
Pro Loco Mirano

CENTROFFSET EDIZIONI



Tav. XX

*La settimana che ruota attorno all'11 Novembre, festa di San Martino, è ormai diventata per Mirano un appuntamento che da anni ha travalicato i confini comunali per coinvolgere appassionati, turisti, amanti delle cose semplici di una volta: il "zogo de l'oca in piazza", il "palio de l'oca" a Luneo, la settimana della ristorazione, la festa dell'oca nel giorno di San Martino, sono tanti appuntamenti festosi che coinvolgono migliaia di persone.*

*Quest'anno alle tradizionali manifestazioni si aggiunge la mostra "Il Gioco dell'Oca nei tempi" che mette in bella vista una serie di opere dedicate a questo antico gioco e che attraverso il gioco riportano alla luce fatti, personaggi, vicende storiche che appartengono alla nostra cultura e alla nostra memoria.*

*È una mostra diversa dalle tante belle mostre fatte a Mirano e proprio per questo ricca di fascino, di storia, di cultura... di nostalgia.*

*Per questo omaggio a Mirano desidero ringraziare la Pro Loco e tutti coloro che hanno lavorato alla realizzazione della mostra ed in particolare l'amico Prof. Carlo Preti che ne ha curato l'allestimento con la consueta bravura e passione.*

Gianni Fardin  
Sindaco di Mirano





*La Pro Loco Mirano è orgogliosa di rinnovare anche quest'anno l'appuntamento con "l'Oca" che, pur essendo un tema "volatile", ha saputo riscuotere ampi consensi.*

*Una riuscita combinazione di divertimento, tradizioni culturali e culinarie sono gli ingredienti che, con la nascita del Zogo de l'Oca in Piazza, hanno contribuito a colorare la vita folcloristica di questa nostra bella città.*

*Mirano con l'Oca ha un legame ormai storico e la Festa dell'Oca sembra esserne diventata la manifestazione ufficiale. Questo era in effetti il nostro obiettivo: fare della Festa dell'Oca un punto di riferimento in cui Mirano si potesse identificare recuperando non solo tradizioni e feste popolari ma sviluppandone anche i risvolti culturali.*

*Curiosità, attaccamento alle tradizioni paesane e il desiderio di volerle mantenere in qualche modo vive, hanno spinto Carlo Preti a disegnare la versione del Zogo de l'Oca de Miran e Sandro Zara a farla pubblicare per la prima volta nel 1982. Da ciò il mio impegno con la Pro Loco: animare il Zogo con personaggi veri inseriti nella Mirano dei primi del novecento. Di anno in anno abbiamo cercato di arricchire la Festa con qualcosa di nuovo: artisti di strada, convegni, giochi, "l'Ocaria" e altro. Quest'anno ho la soddisfazione di poter allestire, per la prima volta, una Mostra interamente dedicata ai Giochi dell'Oca e di Percorso dal XVII secolo ad oggi, una raccolta con pezzi originali che provengono da diverse collezioni pubbliche e private.*

*Mi auguro vivamente di riuscire al meglio nel mio intento e dedico a tutti Voi i miei progetti, che saranno anche progetti segretamente ambiziosi, ma credo accomunati dalla stessa Vostra passione e volontà di mantenere vive le nostre sane e autentiche tradizioni in un momento in cui la vita, con le sue piccole semplici gioie sembra sfuggirci di mano.*

*I ringraziamenti a tutti coloro che hanno volenterosamente contribuito e partecipato alla realizzazione di tutto ciò potranno apparire scontati, ma sono ampiamente meritati e dovuti. E anche a Voi, che avete semplicemente deciso di trascorrere una giornata diversa divertendoVi con noi, grazie!*

Roberto Gallorini  
Presidente Pro Loco Mirano





Tav. XX

## Sommario

	<i>Franco Milanese</i>
13	Introduzione
	<i>David Lanari</i>
15	Il gioco dell'oca
15	Struttura del gioco
17	Le regole
18	I diversi piani del gioco
18	Il simbolismo dei segni
19	L'oca
21	Origine in base ai documenti
23	La tavola più antica
24	Significato ed interpretazione: i numeri e i segni del gioco
25	Funzione ed evoluzione del gioco
	<i>Franco Milanese</i>
29	Immagini ed immaginario popolare nei giochi dell'oca e di percorso
30	La storia attraverso i giochi dell'oca
31	Il gioco italiano tra politica e propaganda
33	In giro per il mondo
35	Le infinite metamorfosi del gioco
37	Breve storia del 58
	<b>TAVOLE</b>
41	Giochi dell'Oca
81	Giochi di percorso: l'azzardo
93	Giochi di percorso: viaggi, avventura, turismo e... pubblicità
109	Giochi di percorso: storia, propaganda politica, militare e ... pubblicità
125	Giochi di percorso: educazione civile e religiosa
129	Giochi di percorso: altri...
135	Bibliografia



## Introduzione

Le giornate che la città di Milano dedica all'oca rappresentano sicuramente per i visitatori un momento di incontro e di convivialità. Ed è probabilmente per questi stessi motivi che l'oca fu assunta quale simbolo di un gioco che univa attorno ad un tavolo parenti e amici, magari subito dopo un lauto pasto. Svago, competizione, semplicità, gradevolezza visiva, questi elementi fecero del gioco dell'oca uno dei passatempi più fortunati nella lunga e complessa vicenda dei giochi umani. Lungo l'arco di quattro secoli infinite furono le varianti della struttura classica del gioco (una spirale di 63 caselle da percorrere con i dadi) e paesi come Italia, Francia, Inghilterra produssero migliaia di esemplari differenti. La mostra propone un percorso di giochi dell'oca pubblicati in Europa dal XVII secolo ai giorni nostri. Dalle prime tavole seicentesche a quelle più recenti, pubblicate nel XX secolo. Il gioco dell'oca offre al visitatore differenti e "sovrapponibili" chiavi di lettura. Ci si può abbandonare al piacere visivo, gustando l'accostamento dei colori, spesso vivacissimi, la varietà quasi infinita di figure, disegni, invenzioni grafiche. Oppure si può privilegiare una dimensione più "tecnica", e soffermarsi sui diversi mezzi utilizzati per la stampa, dalle prime xilografie, che si servono di matrici lignee, alle raffinate incisioni su rame, molte ripassate e dipinte a mano con colore, alla litografia, metodo che a partire dall'Ottocento si imporrà per molti decenni caratterizzando i giochi di diversi paesi e giungendo fino ai recenti sistemi fotomeccanici. Ma i giochi dell'oca si fanno apprezzare anche per l'aspetto storico. Essi devono essere considerati a tutti gli effetti documenti della società che li ha prodotti e utilizzati. Storia, politica, viaggi, religione, propaganda, mezzi di locomozione, monumenti e città, vicende militari: non c'è

aspetto della vita umana che non sia stato ripreso e riprodotto nelle tavole. Il gioco dell'oca, del resto, offre la più evidente trasfigurazione simbolica di un percorso, sia esso compiuto tra i palazzi di una città, per una gara di cavalli o macchine, per un viaggio in treno. Oppure, come sembrano alludere i più classici tavolieri, tra momenti di stasi e rapidi avanzamenti, difficoltà e premi, sotto il supremo dominio dell'alea, indichi la sostanza stessa della vita umana.

La mostra tenta dunque di restituire al visitatore la complessità che si annoda alla semplicità di questo gioco. Ma soprattutto di comunicare quel senso di piacere e immediatezza che ne decretò il successo per interi secoli.

Speriamo di essere riusciti nell'intento.

Franco Milanese



Tav. I



## Il gioco dell'oca

Non so cosa abbia affascinato Dietsch, Bertarelli e i molti altri che condividono questa passione. Se ci si imbatte in qualche foglio antico o si ha la fortuna di immergersi in qualche collezione o visitare una mostra, si ha una sensazione di stordimento per la quantità di segni che ci vengono silenziosamente inviati. Anche se il gioco in se stesso può sembrare francamente troppo semplicistico, la quantità di disegni, colori, simboli determinano un tripudio iconografico ed espressivo che non può non essere disorientante e al tempo stesso stimolante per la ricerca di un qualche significato. Anche l'occhio più disattento non può non venire colpito dalle continue diversità iconografiche organizzate su di un modello unico di sorprendenti ripetizioni: la spirale, le caselle numerate, il centro da raggiungere. Un metaforico viaggio cioè, segnato da diversi momenti che, correndo visivamente a ritroso nel tempo, dalle tavole più moderne a quelle più antiche, perdono via via gli ornamenti accessori e sorprendentemente svelano i nuclei fissi originari suggerendo chissà quali ipotesi e proponendo chissà quali congetture. Le tavole più antiche che ci sono pervenute, sebbene caratterizzate dalla stessa e ripetitiva struttura a spirale, avevano raffigurate solo alcune caselle significative, mentre tutte le altre erano prive di segni, vuote, forse insignificanti. Col passare del tempo, nonostante l'arricchimento e la diversificazione iconografica, si ha la chiara percezione che quei disegni originari, collocati sempre in quelle determinate caselle, non potessero essere altro che i simboli di qualcos'altro.

C'è sempre un ponte alla casella numero 6, una locanda al 19, un pozzo al 31, un labirinto al 42, la prigione al 52, la morte al 58. E poi tante oche ...

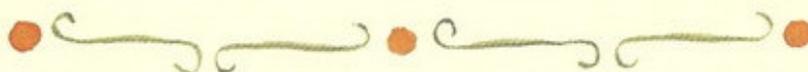
## Struttura del gioco

Il gioco si svolge sopra un unico supporto (generalmente un foglio di carta detto tavola) di dimensioni variabili. Al suo interno è presente una lunga sequenza di caselle numerate in modo progressivo e disposte una di seguito all'altra in modo da disegnare un lungo tragitto a spirale ellittico o ovoidale, che dalla zona esterna conduce a quella centrale del foglio: la meta, che in gergo viene detta *giardino dell'oca* (i giochi più antichi prevedevano un percorso fisso di 63 caselle). Sebbene siano tutte numerate progressivamente, nelle prime tavole pervenute ci erano presenti 41 caselle completamente bianche e soltanto le altre 22 avevano dei segni grafici aggiuntivi. Dalla seconda metà del XVII secolo questa caratteristica si è estesa poi a tutte le caselle del percorso.



Tav. VIII

Prendendo in considerazione le prime 22 caselle disegnate, queste hanno conservato nel corso del tempo anche lo stesso simbolo originario, anche se diversamente disegnato e la stessa collocazione



lungo il tragitto determinando le caratteristiche standard del gioco: un ponte alla casella numero 6, una locanda o osteria alla 19, un pozzo alla 31, un labirinto alla 42, una prigione alla 52, un teschio o la morte alla 58. In altre caselle invece sono raffigurate delle oche ed anche queste sempre nelle stesse caselle: 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59. Vi sono poi due caselle, la 26 e la 53, che contengono due dadi disegnati ciascuna, con le due diverse combinazioni che danno 9 (3+6 e 4+5). Infine la 63 che costituisce la casella finale del gioco, la meta da raggiungere. Tutte queste costituiscono le "caselle parlanti originarie" del gioco in quanto nei tavolieri più vecchi non vi era traccia alcuna di regole scritte.

Queste vennero aggiunte direttamente sul foglio solo in un secondo tempo, come "dichiarazione del gioco dell'oca" ed hanno sempre indicato il comportamento da tenere una volta raggiunta una delle caselle "parlanti".

Il gioco dell'oca si configura quindi come un gioco di percorso caratterizzato da eventi che agevolano oppure ostacolano il viaggiatore nel suo cammino, comportando vantaggi, soste o retrocessioni, e che sono simbolicamente rappresentati appunto dalle 22 caselle "fisse" menzionate.

Si gioca con due dadi, la cui somma indica di quante caselle deve essere spostato ogni volta il segnalino di un giocatore; non viene fatta menzione del tipo di oggetto da utilizzare, probabilmente occasionale o un portafortuna. Altre fonti ipotizzano invece l'utilizzo di gettoni o di monete da depositare e raccogliere lungo il viaggio o da aggiungere nella zona centrale come deposito per il premio finale nelle versioni d'azzardo del gioco. Il numero dei partecipanti è assolutamente variabile, da un minimo di due, da 3 a 8, da 4 a 12...

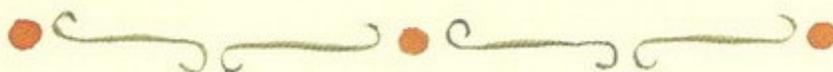
Il gioco tradizionale è graficamente caratterizzato, soprattutto nel XVIII e XIX secolo, da due grandi arcate, più grande per l'entrata ed una per l'uscita nel giardino centrale. Proprio l'esistenza di questo spazio finale circoscritto ha suggerito ad alcuni l'ipotesi che il gioco in realtà avesse 64 caselle, delle quali 63 numerate, il percorso vero e proprio, mentre l'ultimo spazio costituirebbe il traguardo simbolico finale.



Tav. II



Tav. II



## Le regole

Tav. XIX



Èppure il gioco dell'oca negli esempi originari doveva seguire soltanto regole verbali e probabilmente veniva giocato da un numero ristretto ed abituale di persone, evidentemente a corte. Solo successivamente le regole vengono aggiunte alla tavola in relazione alla probabile diffusione. L'obiettivo è chiaro ed intuitivo: arrivare per primi alla fine del percorso. Le regole scritte aggiungono di raggiungere esattamente l'ultima casella del *percorso* numerato, sommando via via i punti ottenuti dal tiro di due dadi (a volte si utilizza un solo dado una volta oltrepassata la casella 60). Qualora il punteggio superi l'ultima casella del percorso si ritorna indietro per il numero di caselle eccedenti. Arrivando in determinate *caselle negative*, si determinano delle eccezioni o penalità. Alla casella 6 (il ponte) il concorrente paga e va alla numero 12, alla 19 (la locanda) vi resta fermo per due tiri, alla 31 (il pozzo) vi resta fermo finché un altro arrivandovi non ne prende il posto, alla 42 (il labirinto) retrocede alla casella 39 (o alla 37), alla 52 (prigione) vi resta fermo finché un altro arrivandovi non ne prende il posto, la 58 (la morte) rimanda il giocatore alla prima casella.

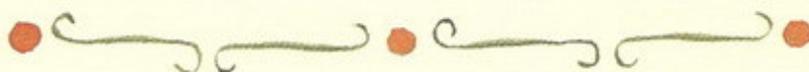
Esistono poi le caselle *favorevoli*, raffiguranti un'oca (5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59) e che consentono di raddoppiare il tiro effettuato. Esiste una ulteriore clausola, dapprima solo raffigurata da due dadi disegnati e poi anche scritta, che regola il primo 9 ottenuto al primo lancio di dadi. Essendo nella casella 9 raffigurata un'oca che consente di replicare il punto ottenuto, ed essendo presenti delle oche in tutte le caselle multiple di 9, si arriverebbe alla paradossale possibilità che un giocatore concluda il gioco subito al primo lancio. Non è chiaro se si tratti di una delle regole originarie del gioco o solo di un aggiustamento in corso d'opera ma si stabilì che il

primo 9 ottenuto con un 3 e un 6 mandasse il giocatore alla casella 26, mentre il 9 ottenuto da un 4 e un 5 alla casella 53.

Un'altra regola vuole poi che se un giocatore si ferma in una casella contenente il segnalino di un altro giocatore, si inverta la posizione degli stessi (altre volte si paga semplicemente una penale). Il denaro o gettoni puntati (altre volte si fa riferimento a semplici fagioli) vengono raccolti e vinti da colui che termina il gioco arrivando per primo alla fine ossia al fatidico 63.

Le regole hanno subito nel corso dei secoli dei cambiamenti in base alle consuetudini, agli accordi verbali, o alle abitudini locali di determinate zone geografiche. Tuttavia il gioco ha mantenuto sostanzialmente immutata la sua struttura complessiva e le sue modalità.

Probabilmente la caratteristica originale del gioco dell'oca rispetto agli altri giochi di percorso sta nella regola che consente di replicare il punto ottenuto una volta arrivati in una casella favorevole raffigurante l'oca, tanto da qualificarlo appunto come *gioco dell'oca*. Con il passare dei secoli si diffusero altri giochi sullo stesso modello, ma differenti per l'argomento proposto. Il gioco assumerà i connotati di gioco a tema politico, morale, storico e pedagogico tanto da sostituire il simbolo dell'oca con altri simboli più appropriati per il tema scelto, pur mantenendo la stessa funzione favorevole: scimmie, tram, mongolfiere. La stessa lunghezza del percorso subirà degli adattamenti: 80 caselle in sostituzione delle 63 canoniche nel "*Giro del mondo in 80 giorni*", un gioco di tema geografico derivato dal romanzo di Verne. Questi giochi derivati da quello dell'oca, nonostante gli adattamenti iconografici mutueranno in toto dall'originario lo schema ludico di percorso a spirale e le modalità di svolgimento.



## I diversi piani del gioco

### Segni nel gioco e il loro significato

Da più parti si è cercato di intravedere nella struttura del gioco e nei continui richiami ad una simbologia profonda dei significati diversi ed ulteriori a quelli naturali del semplice giocare:

*"Il ponte permette il passaggio da una riva all'altra, da uno stato dell'essere ad uno stato più evoluto; l'osteria (o locanda) è il riposo, la pausa creativa che permette l'evoluzione ad un nuovo livello; il pozzo è la sintesi dei tre elementi: acqua, terra, aria, è una strada vitale della comunicazione, è il simbolo di conoscenza; il labirinto simboleggia un sistema di difesa contro chi vuole violare l'intimità delle relazioni con il divino; la prigione simboleggia il luogo della morte dell'uomo "vecchio" e la nascita dell'uomo "nuovo"; infine la morte, figlia della notte, sorella del sonno, possiede il potere di rigenerare" (Dietsch).*

Per questo sono stati proposti diversi piani di lettura dell'oca: *"la metafora nel gioco è duplice: vi si rappresenta il percorso della vita irto di difficoltà e di premi per raggiungere la meta, ma è anche la rappresentazione di un percorso che le anime dei defunti devono compiere per giungere nel mondo che appartiene a loro" (Cardelli).*



Tav. VI

## Il simbolismo dei segni

In effetti, nel gioco dell'oca sono presenti degli elementi che ricorrono sin dalle tradizioni più antiche: la struttura a spirale, l'oca, il ponte, il labirinto, la morte, il pozzo, la prigione. Il gioco si presenta caratterizzato da una notevole quantità e persistenza di segni tanto da far presupporre agli studiosi una natura esoterica e un linguaggio simbolico nascosto.



Tav. XIII

Che la vita umana sia considerata come un "cammino" è una metafora usuale e da sempre presente nella tradizione culturale nella storia delle civiltà sia quelle classiche che medioevali. Per il medioevo aveva un'accezione più intrinseca, il viaggio era soprattutto peregrinazione; l'uomo sempre in esilio ed in cerca della propria interiorità, la vita è il pellegrinaggio dell'anima che vuole ricongiungersi alla propria natura spirituale.

Le ipotesi esoteriche trovano terreno fertile nella concezione religiosa della creazione del mondo. Il mondo terreno è visto come copia di quello ultra terreno, come doppio di quello celeste; caratteristica comune a qualsiasi religione. Vi è nelle religioni la credenza arcaica negli archetipi celesti. È il prototipo celeste che conferisce validità alle creazioni umane.

Il gioco ha oggi perduto il significato esoterico o religioso che gli è stato da più parti attribuito. Le caselle restano solo come i simulacri delle difficoltà dell'uomo nella vita, o dell'anima nel viaggio all'aldilà. Una vuota simbologia che rappresenta le vuote tappe di un percorso ormai scontato.



## L'oca

All'oca viene assegnata una profonda importanza e sin dall'antichità le viene attribuita anche una complessa valenza simbolica, sebbene oggi abbia subito un lento processo di svalutazione<sup>1</sup>. Vi sono diverse ipotesi che propongono il gioco, a diversi livelli, proprio come omaggio all'oca.



Tav. X

### L'oca come premio culinario

Presso i Greci e i Romani l'oca era molto apprezzata da un punto di vista gastronomico. Plinio ricorda come i Romani apprezzassero le zampe d'oca abbrustolite. Ed Ovidio, nelle *Metamorfosi*, lo ritenne un animale tanto prelibato da poter essere degnamente offerto agli dei. In Inghilterra si usa mangiare un'oca per il giorno del Grande Psicagogo del mondo cristiano, l'arcangelo Michele, il 29 settembre; chi ottempererà a questa tradizione non si troverà mai in difficoltà nel pagare i suoi debiti. L'oca fu oggetto di scambio nella cultura popolare e considerata da sempre "al pari del maiale [...] un animale di cui nulla si butta. Dalle piume, alla

<sup>1</sup> È oggi consuetudine associare l'oca al parlare a vanvera, alla leggerezza di costumi o come sinonimo di una non proprio ostentabile intellettualità femminile.

carne, al fegato e alle zampe, tutto è utilizzabile" (Domini). L'intento, o la celebrazione gastronomica del gioco viene riportata al centro della tavola del Coriolani dove viene rappresentato un banchetto [tav. I]. Era costume nel 1700 festeggiare l'arrivo dell'inverno (11 novembre), giorno di San Martino, mangiando un'oca. "Il D'Allemagne ritiene perciò il connubio oca-gioco derivato dall'usanza dei giocatori di impiegare la vincita nell'acquisto di una grossa oca da imbandire in tavola" (Domini).

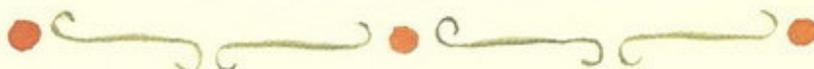


Tav. XX

### L'oca come simbolo

La scelta dell'oca come emblema simbolo del gioco probabilmente non è stata dettata dal caso o dalla tradizione gastronomica, ma potrebbe rientrare anche nel clima di recupero simbolico della classicità e del suo simbolismo che ha caratterizzato la cultura rinascimentale. L'oca fu associata alla consultazione della sorte e acquisì una profonda valenza divinatoria nella letteratura a soggetto astrologico-cabalistico-divinatorio del Rinascimento. E anche l'antichità aveva manifestato per il nostro animale un riguardoso rispetto.

Per Erodoto fu venerata come sacra presso gli Egizi: "oca del Nilo" e il suo geroglifico, "ka" simbolo del Faraone, stette a significare "figlio di



re" del quale rappresentò anche l'anima. Il volo di quattro oche nella direzione dei punti cardinali fu considerato il rito cosmico che celebrava l'avvento di un nuovo Faraone: come l'arrivo dell'oca annuncia l'inizio della nuova stagione così il suo ruolo simbolico fu messo in relazione alla rifondazione magica del regno e del cosmo stesso.

La ricomparsa del volatile associato a quello della buona nuova stagione come uccello divino e annunciatore degli dei del cielo fece dell'oca un simbolo profetico anche nei mondi celtico e germanico. Sono stati narrati famosi episodi storici<sup>2</sup> che ne ricordano il ruolo di avvisatrici, guardiane e per questo promosse a protettrici della casa. Essa condivide con il cigno il ruolo di simbolo della donna soprannaturale, la Grande Madre da cui ha origine tutto. (Cattabiani) Messaggere dell'altro mondo presso i Celti, accompagnatrici dei devoti nei pellegrinaggi verso i santuari.

I popoli antichi gaelici della Spagna settentrionale attribuivano al maestro l'appellativo di "oca" perché questa rappresentava una sapienza superiore, guida inviata dagli dei. I mastri costruttori delle cattedrali medioevali adottarono la zampa d'oca come simbolo di creatività (Fuentes). Nell'iconografia cristiana è famosa l'oca di Martino di Tours: il santo che si festeggia l'11 novembre è spesso raffigurato con ai piedi l'oca causa della sua acclamazione a vescovo in quanto rivelatrice del nascondiglio scelto dal Santo per rifuggire da tale incarico. L'oca fu considerata anche una grande marciatrice: al tempo di Plinio - quando già si cominciava ad apprezzarne il fegato come cibo - si diceva che le

2) Da ricordare ad esempio il più volte citato episodio delle oche che avvertirono nella notte i Romani dell'assedio dei Galli Senoni al Campidoglio nel 387 a.C.

oche provenissero direttamente a Roma da Calais in branchi sempre marciando a piedi e che quelle più stanche venissero portate davanti nelle prime file così che le altre le spingessero. Da qui, forse, Federico il Grande di Prussia adottò il passo, detto dell'oca, per far marciare i suoi soldati durante le parate. Fu un animale evidentemente considerato dotato di certa sacralità se alla fine dell'XI secolo lo troviamo a guidare frotte di pellegrini diretti alla volta di Gerusalemme.



Tav. XIV

In questo scenario l'oca acquista un significato altamente positivo, il simbolo del maestro guida nel cammino individuale d'iniziazione: un antenato del Virgilio di dantesca memoria.

Non sappiamo se e quale di questi aspetti abbiano promosso l'oca a protagonista emblematica del "gioco dell'oca" come sorta di oscuro percorso labirintico che si supera a colpi di dadi, per eccellenza simbolo del destino.



## Origine in base ai documenti

Fonti certe, a cavallo del XVI secolo, ne documentano una importante e rapida diffusione in quasi tutta l'Europa centro occidentale senza peraltro datarne con certezza l'origine.

È ormai consuetudine, da parte della maggior parte degli studiosi e forse a ragione, assegnare i natali del gioco al Granducato di Toscana intorno alla seconda metà del XVI secolo. In particolare dovrebbe essere stato Francesco de' Medici tra il 1574 -1587 (anche se altri attribuiscono il merito al fratello Ferdinando I) ad avere inventato il gioco ed averlo poi dato in dono all'allora reggente di Spagna Filippo II. La prova addotta è degli inizi del secolo successivo e più precisamente è un trattato sul gioco degli scacchi stampato in Sicilia, a Militello, nel 1617 da Pietro Carrera.

In realtà se esaminiamo con attenzione il documento, notiamo che non si parla affatto di invenzione originaria del gioco bensì di ritrovamento e reinvenzione. Lo stesso Carrera parla di un gioco analogo e sulla base del quale fu ritrovato/reinventato un altro in Spagna da Alonso de Barros dal nome di *Filosofia cortesana* nel 1587. Nel gioco spagnolo vengono utilizzate delle caselle accompagnate da proverbi morali. Il gioco del de Barros (inventato probabilmente su matrice di un altro preso a modello secondo gli usi dell'epoca come ricordato dal Carrera) *Filosofia cortesana moralizada o Filosofia corteggiana* è un gioco basato sulla metafora della carriera e della vita dell'uomo d'arme.

Questo documento spagnolo è sicuramente importante soprattutto perché è il primo documento nel quale vengono riportate parte delle regole e delle modalità di svolgimento del gioco (Trevor Dadson). Da notare che nel gioco spagnolo la collocazione delle caselle fisse è già diversa da quella del gioco dell'oca che noi

conosciamo dalle tavole più antiche a noi pervenute [Coriolani ...].

Troviamo sicuramente il nostro gioco introdotto in molte corti europee del XVI secolo con un nome che è la semplice traduzione del nome nella lingua locale (Jeu de l'oie in Francia, Juego de la oca in Spagna, Game of the goose in Inghilterra, Gans spiel in Germania). Agli inizi del XVII secolo, si può collocare il primo tentativo di diffusione popolare del gioco: John Wolfe registrò "il copyright" di una tavola di mastro Hartwelles presso lo Stationer's Hall di Londra il 16 giugno 1597 con il nome di "*the new and most pleasant game of the goose*" come si può notare dall'estratto del registro londinese.

Nello stesso periodo in Francia ci sono tracce storiche documentate del gioco nelle *Memoires di Héroard* (1612), medico e precettore dell'allora adolescente Re di Francia Luigi XIII. In questo documento vengono riportate come in un diario le attività quotidiane del giovane Re, tra le quali i momenti passati a giocare a l'oca.

In tutti questi documenti viene testimoniata la sicura presenza del gioco, mentre in nessuno ne viene accertata l'origine o viene in qualche modo individuata la tavola originaria che può essere presa come modello di riferimento.



Tav. XIV



Esistono tuttavia altri documenti, la cui pubblicazione è precedente a quella dei testi sin qui citati dove si riporta la lista di giochi praticati a quel tempo e non trovandovi tra questi il gioco dell'oca se ne presuppone la data d'origine come successiva.

Alcuni considerano il gioco dell'oca come gioco di dadi su tavoliere. Nel 1520 Gerolamo Cardano scrive "*De ludo aleae*", breve trattato sui dadi e sui giochi di sorte e di fortuna e di matematica combinatoria in riferimento al lancio dei dadi.

Alla luce dei soli documenti storicamente attendibili, il periodo più probabile della nascita del gioco dell'oca (sempre che sia questo il suo nome originario), si potrebbe restringere molto probabilmente intorno a fine '500. Ci troviamo così di fronte ad un gioco di possibile origine italiana che appena inventato, subito varca rapidamente le frontiere e si impone pressoché contemporaneamente in quasi tutta l'Europa centro occidentale: sia nella nostra penisola (o perlomeno in Toscana), in Francia, Inghilterra, Francia, Germania.

In questa ottica il gioco può essere benissimo stato inventato per i più diversi motivi, siano essi divinatori, ludici, d'azzardo. Ma come in uso all'epoca, esso viene presto copiato e duplicato a dismisura.

La aggettivazione di "nuovo", "nuovissimo", "novo e piacevole" che accompagna quasi sempre il gioco potrebbe confermare questa ipotesi. Prendiamo ad esempio le tavole I e II: se escludiamo la raffigurazione centrale del giardino dell'oca vediamo che le differenze iconografiche della tavola sono minime. Il personaggio in basso nel quadrante di destra ha la stessa postura: si tiene il cappello con la sinistra, tenendo con la destra lo pseudo-

cartiglio nel quale è presente il nome dell'autore dell'opera, in tipico stile rinascimentale. Il personaggio nel portico d'ingresso di uno è l'immagine speculare dell'altro, etc. La stessa cosa è avvenuta nelle versioni del gioco del *Giro del mondo* nei primi anni del 1900 in Italia. Sulla scia del successo di un esempio, ne sono stati prodotti in serie di quasi identici da editori diversi (Marca Stella e Carroccio): stessa iconografia delle caselle e solo qualche piccolo cambio di descrizione testuale di alcune caselle: "*Quando una cosa funziona ...*"



Tav. II

Tav. I



## La tavola più antica

È opinione diffusa che la tavola del gioco dell'oca più antica che sia arrivata fino a noi è "Il dilettevole gioco di Loca" di Carlo Coriolani, stampato a Venezia nel 1640 [tav. I].

Se si escludono pochi casi, quasi tutte le tavole più antiche non sono datate. L'attribuzione è stata fatta solo a posteriori in base allo stile, al materiale usato e alle diverse tecniche di incisione. Quindi il problema principale che riguarda l'individuazione dell'esemplare più vecchio del gioco è ovviamente legato all'avvicinarsi in maniera quanto più precisa della datazione corretta degli esemplari.

Quando parliamo di giochi dell'oca antichi parliamo quasi esclusivamente di stampe su carta. La scelta della tecnica adottata dall'autore ci dà un'indicazione importante per quanto riguarda la datazione del gioco. La tecnica più antica è quella xilografica, risalente agli inizi del Quattrocento e si sviluppa principalmente in Francia, Germania, Paesi Bassi come tecnica di decorazione dei tessuti. Ha il suo periodo di maggior utilizzo in campo artistico come divulgazione popolare di immagini devozionali ed ha in Dürer il massimo esponente nel Cinquecento.

In Italia si conosce una variante tecnica detta del "chiaroscuro". L'incisione su rame è di poco posteriore, metà XV secolo, e sarà utilizzata quasi ininterrottamente fino ad oggi. La tecnica su pietra è degli inizi dell'Ottocento, ed oltre ad essere più semplice è in grado di fornire un numero quasi illimitato di copie, a differenza delle prime due tecniche nelle quali essendovi l'usura materiale della matrice ne consegue una caduta qualitativa della stampa finale.

Il tipo di matrice scelto si può intuire direttamente dalla stampa in quanto l'incisione su metallo consente un tratto più sottile e quindi una resa qualitativa maggiore della xilografia.

Un altro elemento che differenzia le varie tecniche è l'utilizzo del colore. Le xilografie più antiche venivano quasi sempre completate con l'aggiunta di colore a mano secondo il gusto del cliente (xilografia colorata). Si parla invece di xilografia a colori solo successivamente con l'utilizzo di più legni diversamente colorati e impressi in momenti successivi sullo stesso foglio. La variante del "chiaroscuro" prevedeva l'uso di quattro o più legni e fu successivamente perfezionata fino ad arrivare ad una decina.



Tav. XVIII  
Silografia a sei colori

Tav. XXXVII  
Incisione su rame

Tav. XIX  
Cromolitografia



## Significato ed interpretazione: i numeri e i segni del gioco

Un aspetto che ha molto incuriosito studiosi ed appassionati è senz'altro l'interpretazione esoterica dei numeri del gioco dell'oca, la loro combinazione e la riduzione cabalistica<sup>1</sup> sulla scia del successo avuto nella cultura rinascimentale.

Vediamo i numeri presenti nel gioco. Sono presenti 6 caselle negative in quanto prevedono, almeno nelle versioni d'azzardo del gioco, il pagamento di una specie di *gabella*, il rallentamento o la fermata del giocatore. Il numero corrispondente alle suddette caselle è sempre lo stesso: 6, 19, 31, 42, 52, 58 con una progressione di +13, +12, +11, +10, +6 caselle.

Esistono poi 14 caselle positive rappresentate dall'immagine di un'oca. La distanza di queste è alternativamente di 4 e 5 caselle l'una dall'altra: 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59 e 63. Altri preferiscono considerare 2 serie di 7 caselle favorevoli ciascuna; così facendo ogni casella della serie è distanziata dalla precedente sempre di un numero fisso di 9 caselle: 5, 14, 23, 32, 41, 50, 59 e 9, 18, 27, 36, 45, 54, 63 (casella finale).

Il gioco in tutte le sue edizioni più datate termina nella zona centrale del foglio, il *giardino dell'oca*, con un percorso a spirale centripeta in senso antiorario di 63 caselle.

L'apparente o reale ripetizione di alcuni numeri e l'applicazione in chiave cabalistica della riduzione di un numero a cifra unica ha fatto sì che siano state avanzate ipotesi suggestive.

D'altronde vi è una profonda tradizione che ha fede nei numeri, soprattutto nel Medioevo.

Ad esempio il tavolo del gioco è diviso in 63 caselle; questo numero ridotto ad una sola cifra dà 9:  $63=6+3=9$ . È pure 9 il numero degli ostacoli che si incontrano nel percorso: caselle 6, 19, 26, 31, 42, 52, 53, 58 e 63. La somma di tutte queste caselle dà invece 8, che è lo stesso numero derivante dall'applicazione del metodo di

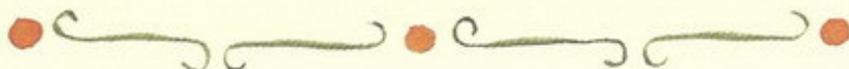
riduzione per le caselle dei Dadi (caselle 26 e 53):  $26=2+6=8$  e  $53=5+3=8$ .

Il numero 9 è anche il numero che si ottiene per accedere alle caselle raffiguranti i dadi:  $5+4$  oppure  $6+3$ . Inoltre ogni casella dell'oca si trova distante 5 caselle dalla precedente e 4 caselle dalla successiva, ma, come detto poco sopra, queste possono essere viste come raggruppate in due sequenze di 7 caselle, ciascuna distante dall'altra 9 caselle. Altri sostengono poi che lo stesso percorso del gioco è un grande 9. A parte i virtuosismi matematici, i numeri del gioco, nel loro complesso, non sembrano utilizzati in modo casuale. *"La presenza del 9 e del 7, cifre cabalisticamente cariche di superstizione e valenze esoteriche, il cui prodotto corrisponde proprio alla meta da conquistare, sembra costituire il tessuto magico simbolico del gioco"* (Mascheroni, Tinti).

Nella sua forma originaria il gioco dell'oca può essere visto chiaramente come gioco della vita umana con i suoi momenti favorevoli (rappresentati dalle oche) e con i suoi ostacoli, preoccupazioni, arresti, azzardi, cadute (le caselle fisse negative) e tutti questi eventi esotericamente interpretabili.



1) Ridurre un qualsiasi numero ad uno composto di una sola cifra dalla quale poi ricavare un significato.



## Funzione ed evoluzione del gioco

Come invenzione originale, o come esempio di altri giochi presi a modello, l'origine del gioco dell'oca dovrebbe collocarsi a ridosso della fine del XVI secolo. Non è chiara neppure la funzione originaria del gioco: strumento ludico di puro diletto e passatempo oppure gioco d'azzardo?

Il gioco dovrebbe delinarsi inizialmente come momento ludico nobile prevalentemente praticato a corte. Diventerà, nella consuetudine popolare, il gioco con il quale scommettere somme in denaro. La specifica d'azzardo diventa però evidente solo in un secondo tempo, quando sulle stesse caselle viene esplicitamente riportato il numero di gettoni o monete (?) da caricare o ritirare o per la presenza di scritte del tipo: "chi non vol perdere non giochi" e "chi perde suo danno che così va il gioco". Le prime tavole però non riportano in maniera esplicita riferimenti al gioco come d'azzardo. Questa caratteristica sarà invece palesemente riscontrabile nelle tavole di fine 600 dell'incisore bolognese Giuseppe Maria Mitelli. Questi incomincia a realizzare tavole chiaramente d'azzardo sia per il contenuto della dichiarazione del gioco sia per la legenda delle caselle dove si trovano stampate le lettere T (tira = prendi) e P (paga). Il periodo di produzione dei giochi del Mitelli è successivo alla datazione attribuita alla tavola del Coriolani di poche decine di anni e vengono considerate a distanza di molto tempo delle bizzarre trasformazioni degli originali giochi dell'oca. In un almanacco del 1940 il gioco dell'oca viene definito "gioco d'azzardo antichissimo", e "uno dei giochi più antichi e remoti fra quelli d'azzardo, e i nostri antenati l'usarono tanto e in modo così biasimevole che Luigi XIV di Francia fu costretto a proibirlo severamente" (Ricciulli). Parlett parla di caso unico di gioco di lotteria per i tempi della sua diffusione. "Gioco del focolare per eccellenza, si

prestava tuttavia a soddisfare il vizio degli incalliti scommettitori" (Mascheroni, Tinti). Esempi di giochi tipicamente d'azzardo dell'epoca sono però il *Pela il chiù* [tav. XXI] e *L'Arlecchino* [tav. XXIII]. In questi fogli cambia profondamente sia lo svolgimento del gioco come pure il significato e il ruolo del tavoliere nel contesto ludico. Se si esclude l'utilizzo dei dadi, questi giochi non sono neanche lontani parenti della nostra oca. Il tavoliere diventa un referente statico in quanto non è assente il percorso da compiere e sul quale muovere il proprio segnalino; diventa solo il supporto descrittivo delle regole e delle combinazioni dei dadi o il luogo dove "caricare" le somme perdute o da vincere.

Tav. XXIII





Verso fine '600 alla tradizionale struttura a caselle vuote e simboli fissi delle prime tavole, si sostituisce un tragitto completamente figurato e si presentano variazioni sul tema dell'oca. Il gioco comincia a perdere il suo significato originario presunto e diventa modello per designare percorsi a tema nei quali prevalgono, in sintonia con lo spirito del tempo *tematiche emblematiche*, nel senso originario del termine: blasoni nobiliari ed araldica. Vengono pubblicati in Francia intorno al 1670 diversi "jeu du blason", in Italia viene realizzato un gioco sugli emblemi delle famiglie napoletane.

Nella collezione Bertarelli di Milano è presente un "Nuovo gioco del Barone" stampato a Bologna e datato 1656 [nella tav. XXVI un "Gioco del Barone" degli inizi del XX sec.]. Nel gioco del Barone sono evidenti alcune varianti che lo discostano strutturalmente ed iconograficamente da quello dell'oca: il numero totale di caselle (76),

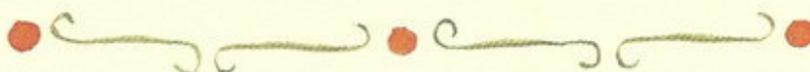


Tav. XXVI

e a parte il ponte anche qui collocato alla casella n.6, le rimanenti sono poste probabilmente in funzione di un percorso allungato di 13 caselle. Ad esempio il pozzo al 39, i dadi raffiguranti la combinazione 3+6 alla 33, la morte al 73. E poi sono stati introdotti molti altri disegni: il bosco, il facchino, la lettiga, il gatto... In realtà non si riesce a trovare una logica numerica della nuova collocazione delle caselle, quasi poste arbitrariamente lungo il percorso. Nel gioco in questione è invece evidente la scommessa e l'azzardo: l'ultima casella ha un'inequivocabile descrizione di "TIRA DA TUTTI" e le caselle raffiguranti il Barone, come la n.10 o la n.40 "BARONTIDAT" o la n. 53 "BARONT2DAT" indicano una vincita. Il pagamento invece è dato da una descrizione come quella di casella n.8 raffigurante una nave: "NAVE P I VA AL 17" (NAVE Paga 1 e VA AL 17). Sempre nella Raccolta Bertarelli è presente un'altra tavola dello stesso gioco, assolutamente identica a questa descritta con la sola variante dell'immagine centrale stampata in maniera speculare a quella del primo foglio e con l'aggiunta di un "CHI VOL GIOCAR METTA SU". È assente invece nell'angolo in basso a destra la data di stampa e l'autore. Ci troviamo forse di fronte, ricordando Pietro Carrera, ad una frettolosa ed approssimativa "nuova invenzione" del gioco?

Il gioco viene citato in diversi documenti sebbene non se ne magnifichino le doti: "Il labirinto diventerà [...] un gioco di società popolare durante il Seicento, praticato anche alla corte di Luigi XIV. Molière nell'Avaro (Atto II, scena II) definisce il gioco dell'oca come un divertimento utile soltanto a far passare il tempo a chi non ha niente da fare" (della Veneria).

Il gioco dell'oca diventa invece modello di riferimento di molti altri giochi realizzati sullo



stesso schema. Dal XVIII secolo il gioco sarà il testimone ludico della società assumendo le trasformazioni e i travestimenti più vari: da strumento di passatempo a ricreazione pedagogica, da promozione pubblicitaria a propaganda politica sempre sullo stesso apparato e schema di percorso ludico. Un gioco in continua evoluzione tematica in base ad una struttura ludico-comunicativa universale.

Nel corso dei secoli, con i temi cambieranno anche i destinatari e gli intenti del gioco: "Ai nostri giorni il gioco dell'oca ha perso terreno anche presso i fanciulli. Ai quali i genitori ora regalano un'altra specie di passatempo, che da quello dell'oca deriva; ma non è questo... oca. Anzi, vorrei che ai giovanetti fosse regalato un po' più di frequente, perché con la scusa del giuoco si obbligano a imparare cose utili, per non dire necessarie nella vita" (Gelli).

Al puro passatempo o al gioco d'azzardo subentra l'imparare divertendosi e il percorso viene adattato di volta in volta alle esigenze del tema scelto. È chiaro l'intento pedagogico ed educativo [tav. XXX], a sfondo Storico [tav. XXXV] o Geografico [tav. XIV, tav. XXXII]. Non mancano tavole celebrative [tav. XXXVIII]. Scoperto come strumento di comunicazione universale diventa foglio di propaganda militare [tav. XXXVII], politica [tav. XLII] o religiosa [tav. XLIV]. Fungerà da mezzo di promozione per organizzazioni associative [tav. XLIII] e testimone del progresso scientifico [tav. XXVII, tav. XXXIX, tav. XXXIV]. Sarà usato come metafora della vita umana [tav. XLV] e al passo con i tempi assumerà il ruolo di veicolo promozionale e pubblicitario [tav. XXXIII]. Sulla scia del successo ottenuto dal gioco dell'oca, sullo stesso modello si affermeranno altri esempi. In Francia a cavallo

tra '800 e '900 il gioco dell'oca si accompagna in scatole di legno con la dama e gli scacchi o con altri giochi alla moda dell'epoca.

In Italia, invece nello stesso periodo riprende voga il già citato gioco del Barone [tav. XXVI] che sostituirà in celebrità il gioco dell'oca stesso: "Ma il passatempo che prediligevo era il Barone, fratello dell'Oca, se pur di questa assai più bello e vario [...] una spirale fino al 76, ch'è il «Tiratutti» [...] e qui sorgeva la guerresca effigie (simbolo forse della tua vittoria) d'un eroe sbandierante che, a gran voce, fiero sen già di se stesso cantando: «Ciò che si vede attorno è mia giurisdizione, per questo merto il titolo di celebre Barone»" (Giuliotti).

Nel secondo dopoguerra il gioco del Barone tornerà di nuovo nell'ombra fino a scomparire definitivamente dalla scena.

Il gioco dell'oca ha avuto nella sua secolare storia la capacità di una grandissima trasformazione passando da puro gioco a metafora di gioco. Questa metamorfosi è stata in gran parte determinata dalla semplicità e dall'universalità della struttura del gioco tanto da aver mantenuto contemporaneamente sia il ruolo di "gioco d'azzardo per eccellenza, ma che gli adulti donano ai bambini come gioco pedagogico" (Domini).

Tav. XXXIV



## Immagini e immaginario popolare nei giochi dell'oca e di percorso

*I* giochi dell'oca e di percorso hanno conservato nella loro lunga storia dal XVI secolo ad oggi una sostanziale identità nella struttura e nelle regole di gioco. Su questo "tema" comune la creatività umana ha intessuto un numero quasi infinito di variazioni. Considerando le scelte grafiche, stilistiche, tematiche, gli usi pubblicitari e propagandistici come il risultato e lo specchio di un preciso ambiente sociale e culturale, possiamo analizzare le metamorfosi di questo gioco come un'opportunità per ripercorrere una parte delle vicende della nostra civiltà dalla particolare angolazione della cultura ludica e materiale.

Si può affermare che, fin dalle sue origini, il gioco dell'oca ha svolto sostanzialmente tre funzioni: quella strettamente connessa al gioco, la semplice "corsa" delle pedine per superare gli avversari e raggiungere la meta finale; quella dell'azzardo attraverso le puntate di denaro; quella pubblicitaria e propagandistica sfruttata attraverso le ampie potenzialità iconografiche delle tavole disegnate. Queste finalità si sono quasi sempre sovrapposte, intrecciate in modo inconfondibile, sia nelle intenzioni dei creatori e dei disegnatori sia nell'uso da parte del pubblico.

A differenza di altri tavolieri con simile struttura come il gioco della barca o quello della civetta, il gioco dell'oca non prevede esplicitamente l'uso di denari, puntate, scommesse. Ma l'istinto a trasformare l'azzardo di un tiro di dadi in possibilità di vincita o perdita pecuniaria sembra essere stato assai forte fin dalle origini. Come ogni gioco dei dadi sarà così subito messo "sotto controllo" dall'attività legislatrice negli stati europei. Il 27 giugno 1588 durante il pontificato di Sisto V fu emanato un bando che proibiva il gioco dei dadi istituendo anche la tassa di bollo sulle carte da gioco. L'introito della gabella sarebbe andato per opere pie. Sforzo di controllo, di

repressione, di limitazione (in alcune norme si fissavano i limiti delle somme in denaro da puntare) tanto imponente quanto vano. Donne e soprattutto uomini continueranno beatamente a giocare, azzardare, vincere, perdere in appartamenti privati, casini, osterie. Quest'uso, spesso considerato illegale, appare oggi più innocente e certo più giustificabile, nella sua sostanza assolutamente ludica, delle funzioni propagandistiche e politiche che il gioco ha spesso svolto nella storia.



Tav. XXI

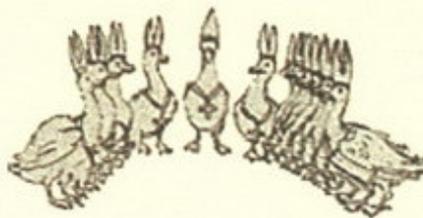


## La storia attraverso i giochi dell'oca

Nel 1894 il capitano Dreyfus, francese di origine ebraica, veniva condannato e degradato in seguito ad un'accusa di spionaggio a favore dei tedeschi. La società e il mondo politico francesi si dividevano, con accese polemiche, tra dreyfusiani innocentisti e antidreyfusiani colpevolisti. Emile Zola, convinto sostenitore dell'innocenza del capitano, lanciava il suo atto d'accusa su "L'Aurore" nel gennaio del 1898. Sulla stessa rivista compariva poco dopo, come dono gratuito per i lettori, un *Jeu de l'affaire Dreyfus et de la vérité* in cui il tradizionale percorso di 63 caselle scandiva le tappe di una faticosa ricerca della verità, attraverso i disegni dei protagonisti e dei luoghi di uno dei casi giudiziari più laceranti della storia francese. Non è certo per merito del gioco dell'oca pubblicato dal giornale dreyfusiano se verrà riconosciuta, pur con grande ritardo, l'innocenza del capitano, ma è significativo che in un paese dalle radicate tradizioni civili come la Francia un gioco dell'oca sia stato utilizzato come efficace mezzo di propaganda politica. Del resto proprio in Francia fin dal secolo XVII la dimensione puramente ludica e decorativa si intreccia con tematiche connesse alla storia nazionale, alle vicende militari e politiche, alle glorie dell'esercito. Già nel 1660, mentre in Italia dominano tavole con disegni di ochette e decori floreali, appare un gioco *Pour la paix* [tav. XXXV] che celebra contemporaneamente la fine della guerra con la Spagna e il matrimonio del giovanissimo sovrano. E nel '700 avrà una certa diffusione un gioco, *Jeu de la Constitution* [tav. XXXVI], assai elegante nella stampa, che tratta direttamente le problematiche gianseniste. Il significato delle iscrizioni fittamente contenute nella tavola, un vero e proprio *pamphlet* polemico tipico del secolo dei Lumi, appare oggi di difficile comprensione, espresso attraverso il registro

dell'ambiguità e dell'ironia. Ma a fronte della sfumature teologiche della parte testuale, le immagini esplicitano un'iconoclastia anche brutale ed appena un po' decentrati ai margini superiori della tavola il papa e i vescovi vengono direttamente trasformati in oche con tiara e croce sul petto.

Ma è anche in maniera più indiretta che la storia si rapporta ed entra direttamente nei giochi dell'oca. Il XVIII è il secolo del dominio culturale, militare e politico della Francia e i giochi dell'oca pubblicati celebrano i fasti nazionali con sontuose tavole sulla moda, sulle arti, sui costumi. Un gioco è interamente dedicato alle pettinature delle donne. Sarà la rivoluzione dell'89 a riportare al centro la politica. I numerosi giochi dell'oca pubblicati in Francia tra Sette e Ottocento appaiono oggi materiale documentario importante per ricostruire le complesse vicende storiche dell'Europa del tempo. Nel clima rivoluzionario e soprattutto in quello napoleonico dominano opere agiografiche riferite all'Imperatore mentre la Restaurazione mette in atto una sottile opera di rimozione. Sarebbe difficile esaltare in un gioco popolare i valori e le istanze regressive e aristocratiche dell'*Ancient Régime* e allora ecco ricomparire giochi con tematiche lontane dal "calore" politico: sui misteri di Parigi; dedicate ai bei monumenti della capitale; all'esercito e ai viaggi.



Tav. XXXVI



## Il gioco italiano tra politica e propaganda

Il gioco dell'oca gode in coincidenza con l'avvento della società di massa tra '800 e '900 di un'eccezionale popolarità. I giochi sono stampati in piccole tipografie locali, o da giganti della produzione popolare come *Epinal*, pubblicati da riviste e giornali, si vendono nei negozi, per strada, presso i chioschi di giornali. A fine secolo, con il precipitare dei rapporti internazionali e con il nazionalismo dilagante diventa nuovamente un eccezionale mezzo di propaganda recependo con la rapidità degli oggetti della cultura popolare le trasformazioni dello "spirito del tempo". Così i modi edulcorati del generico moralismo ottocentesco (il secolo dell'ottimismo borghese, come è stato definito) lasciano il posto ai toni forti della propaganda politica, ideologica, militare, espressa anche con estrema aggressività. Non più il pomposo ma elegante patriottismo di una bella tavola francese che celebra l'alleanza tra Francia e Russia del 1894 o quello di un foglio del periodo giolittiano in ricordo delle "glorie italiane", ma l'esaltazione dei fasti militari, la glorificazione dello spirito bellicista. L'Europa si avvicina alla catastrofe. In una tavola italiana del 1916 l'oca diventa *a due teste*, come l'aquila dell'odiata Austria. Si evince il tono generale dalla presentazione del gioco: *Qui non si intende l'aquila che, con superba penna, / sale fin quasi al sole, ma l'aquila di Vienna; / bestia grifagna, stolido, che squarta, / sgozza, scuioia, / che ha la forza per gruccia, ed ha per cuoco il boia. Mentre nelle caselle i soldati austriaci sono rappresentati mentre stanchi di alzare i piè, / poveri cani / gettano l'armi e alzano le mani la propaganda viene esplicitata senza giri di frase, o cittadino, per cacciar via quei rettili / è necessario fabbricar proiettili! e allo stesso "cittadino" si rivolge un chiaro invito: i soldi che nel giuoco hai guadagnati / versali per la lana dei soldati. Frase*

per altro significativa perché segnala un uso frequentissimo dell'oca come gioco d'azzardo. La prima guerra mondiale era stata il preludio di quella "società di massa" che dopo il '18 diventerà il tratto dominante di tutti i paesi occidentali. Ed è in questo inedito rapporto tra base sociale e direzione politica che la propaganda diviene uno strumento essenziale delle tecniche di consenso. Certo gli strumenti, se confrontati con quelli attuali, appaiono abbastanza ingenui, ma si sfrutta ogni possibilità per raggiungere, con un calibrato "messaggio", l'immaginario popolare. E il gioco dell'oca offre per la diffusione, la semplicità, le potenzialità figurative che lo caratterizzano, possibilità assai ampie. Il fascismo le sfrutterà a fondo. Numerose le tavole che vedono come protagonista un giovane ed eroico Balilla, impegnato in mirabolanti avventure. Ecco così una variazione del giro del mondo dove il piccolo



Tav. XLI

*Italin, dopo un passaggio a Fiume con D'Annunzio che contrario fu al rinunzio, viaggia in Asia, accolto festosamente dagli abitanti dei luoghi. Quindi tornò i patria, gridò in Roma: / Oh Italia, ognun ti noma!. Il viaggio si conclude,*

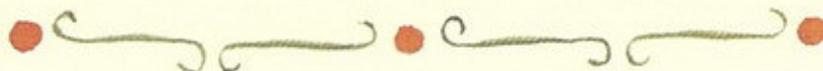




dopo l'immane rievocazione dell'impresa di Nobile, in un tripudio di bandiere sotto l'altare della patria. Oppure, in una curiosa tavola di sapore involontariamente surreale, il solito balilla è protagonista di una lunga *Corsa sull'autostrada*. L'ostacolo più difficile, da evitare assolutamente, è alla casella 30, dove è in corso la conferenza sul disarmo. Ad essa è legata una grave penalità, che rimanda al n.9. In questo gioco, come in quasi tutti quelli pubblicati nel ventennio, le imprese del protagonista sono associate alla pubblicità di prodotti commerciali. Nel 1928 viene stampato un bel gioco programmaticamente intitolato *Tutte le strade conducono a Roma*, un incrocio tra "Risiko" e il tradizionale gioco di percorso. I concorrenti devono raggiungere, con il tiro dei dadi, la città eterna. L'associazione tra "sponsor", nel caso le ditte Talmone e Venchi di Torino, e iconografia di regime dà origine ad una curiosa cornicetta dove i fasci del littorio si alternano a caramelle, biscotti, e ai classici vecchietti che bevono cioccolato. Anche la guerra coloniale non sembra sfuggire alle regole pubblicitarie se, in un'altra tavola, l'entrata di Badoglio in Addis Abeba è preceduta da un lungo percorso dove si succedono scene di battaglia e inviti all'acquisto dei "supercalzini" della Santagostino. Si ricorda però che *chi arriva al numero 56 deve, prima che il giocatore successivo getti i dadi, gridare SAVOIA, se si dimentica retrocede al numero 43*. È invece il Toneril "Erba", un ricostituente, a sostenere gli sforzi dei giocatori lungo un serpentone tricolore che si snoda da Asmara ad Addis Abeba in una delle innumerevoli tavole che esaltano il colonialismo italiano.

Nell'immediato dopoguerra il numero di tavolieri con percorso utilizzati per veicolare messaggi ideologici diminuisce, pur gradatamente. Nel 1948, anno di elezioni politiche segnate dalla

contrapposizione frontale tra gli schieramenti, la propaganda assume toni aspri, documentati dai noti cartelloni del periodo. Per chi ancora non può accedere alle urne vi sono svaghi "educativi" come *Il giuoco dell'oca del vero italiano*, stampato nello stesso anno. La casella che fa da *leit motiv* rappresenta la statua della libertà. Mazzini e Cavour si alternano a Marshall e a bandierine Usa tra i campi di grano. I pericoli (disordini, dittatura, guerra, sabotaggio) sono sempre collocati su un inequivocabile sfondo rosso. Compare anche un curioso Stalin incredibilmente travestito da luna. Mai in un gioco si era inoltre visto un "abbuono" così consistente, a sottolineare l'importanza dell'evento: *chi tirando ottiene il n. 12 (aiuti americani) va immediatamente al n. 89 (fabbriche in attività)*, cioè una casella prima della possibile vittoria, conclusa tra lo scarico dei suddetti aiuti dalle navi americane. Questa tavola, nella semplicità del suo messaggio, nel disegno estremamente semplificato, nei forti colori, è l'esempio tipico di una progressiva involuzione del gioco dell'oca, graficamente sempre più povero, nei tratti e nelle idee, anche nelle versioni "classiche" con le solite ochette. Qualche margine di originalità sembra emergere proprio là dove si riattiva il ruolo di veicolo di propaganda. Ma i casi sono rari. Appaiono ancora, sporadicamente, alcune tavole con chiari argomenti politici ma non hanno più alcuna finalità di gioco, sono chiaramente indirizzate a un pubblico adulto e vengono dunque prodotte come materiale pubblicitario generico. Nel clima "caldo" degli anni Settanta stampano giochi dell'oca la Cisl, la Dc, il Pci; alcuni giochi escono direttamente dai consigli di fabbrica. Disegnano giochi dell'oca Jacovitti e Chiappori (*il giuoco del Lockheed*), ovviamente per parti contrapposte.



## In giro per il mondo

Come si è visto il gioco dell'oca è stato spesso "piegato" in modo esplicito a esigenze non propriamente ludiche e usato come manifesto di propaganda. In questo modo sono state però sacrificate e limitate proprio quelle sfumate funzioni simboliche che sono alla base della sua eccezionale longevità. Certo la stessa semplicità di struttura, la facilità d'uso, l'economicità (nel Novecento molti giochi italiani si riducevano a un foglio di carta sottile, da incollare su cartoncino, venduto nelle edicole) ne hanno fatto uno strumento di rara duttilità e praticità, e di ampia diffusione. Ma è proprio la valenza metaforica, correlata alla successione numerata di caselle verso una meta conclusiva, che rende queste tavole così interessanti e originali.

La forma spiraloide, labirintica, rappresenta nell'immaginario umano, l'archetipo del percorso della vita. L'esistenza umana è raffigurabile simbolicamente come un percorso cadenzato da momenti di felicità e di dolore (i premi e le punizioni), con passaggi rituali, pericoli, con mete transitorie e finali. Un percorso in cui il caso, l'azzardo, l'aleatorietà (il tiro con i dadi) tracciano

la direzione essenziale della vita. Nei grandi romanzi di formazione assai diffusi nel Settecento e nell'Ottocento in tutta Europa, il percorso esistenziale è rappresentato come un avanzamento tortuoso, una complessa successione di "stadi". In esso le cadute e le ascese dei protagonisti sembrano inserirsi in una forte trama dominata dal caso e dalla necessità. Scandito da un intreccio tra la successione temporale (il turno, il tiro dei dadi) e il processo spaziale che ne rappresenta la stessa essenza (caselle numerate in ordine progressivo, processo di avanzamento attraverso ostacoli e premi, raggiungimento della meta finale); collocato tra la casualità del tiro e la necessità delle tappe di avanzamento, il gioco dell'oca si presta assai bene ad essere utilizzato come "rappresentazione" del percorso di vita, di crescita, di trasformazione.

Una delle rappresentazioni tipiche è in tal senso quella del giro del mondo. In tutti i paesi appaiono numerosissime variazioni di questo "canovaccio". In Francia un *Jeu de monde*, datato 1645, fu disegnato e firmato da Pierre Du Val d'Abbeville, geografo del re, e venduto nei



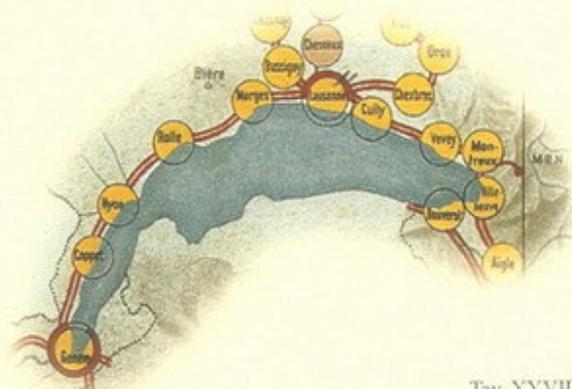
Tav. XXXII



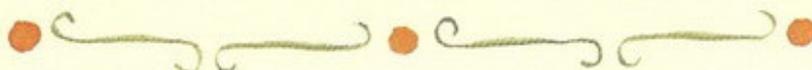
numerosi negozi di stampe di rue Saint-Jacques, per decenni la via parigina degli stampatori. In Italia i “giri del mondo” appariranno invece nei primi anni del ventesimo secolo, semplici nel disegno, molto colorati e presenti in una decina di varianti. Le caselle rappresentano luoghi esotici (il fiume Giallo, Pechino, il fiume sacro) o le mete tradizionali del viaggiatore europeo (Parigi, Londra, Roma); e poi pirati cinesi, aridi deserti, fiere, per rimarcare il carattere pericoloso della “traversata”. In quasi tutte queste tavole appare anche un protagonista del giro, un giovane che lasciata la famiglia, come si vede nella prima casella, riapparirà solo nell’ultima, nel momento del ritorno a casa. Il percorso attraverso i luoghi del mondo è inteso come iniziazione alla vita adulta, viaggio di formazione e processo di individuazione del soggetto umano.

Tanti i giri del mondo, ma pochissimi quelli dedicati alle singole nazioni. Un giro della Loira attraverso i suoi castelli, qualcosa in Italia (a parte quelli ciclistici), per sponsorizzare luoghi turistici. Quasi nulla in Germania. Evidentemente nessuno stato nazionale offriva elementi tali da competere con il fascino di un “giro del mondo”. Cosa si può avvicinare nell’immaginario di un ragazzino ai “pirati cinesi”, alla “caverna dei serpenti” o alle “danzatrici malesi”? Curiosa eccezione la Svizzera, con tantissimi “giri” pubblicati soprattutto tra il 1860 e i primi anni del secolo. Particolarità che dev’essere spiegata non certo tentando di rintracciare motivi di esotismo in Zurigo o nei rifugi alpini, né la superiorità rispetto all’Italia o alla Francia per qualità di offerte artistiche o culturali. La Svizzera si caratterizza invece, fin dal secolo scorso, per il grande sforzo promozionale del turismo di massa. I cantoni promuovono veri e propri *tours* organizzati, resi possibili da un’eccezionale rete ferroviaria, anche

alpina, e da un’organizzazione per l’accoglienza turistica avanzata ed efficiente, sostenuta da una capillare campagna pubblicitaria. Il gioco dell’oca raffigurante le bellezze paesaggistiche e urbane della Svizzera (spesso prodotto nelle stamperie tedesche) è parte integrante di questa azione di “promozione” e ne è al tempo stesso effetto. La qualità del disegno e della stampa è solitamente alta, i particolari curati per esaltare la natura, le montagne e i monumenti del paese. I fogli volanti sono sostituiti da tavole cartonate in scatole di gioco con pedine in piombo dipinto a mano. Nulla della casualità e dell’approssimazione storica e geografica di altri giri del mondo, venduti nelle edicole, da giocare con fagioli o pietruzze come pedine. Il punto più alto di questa produzione, che comprende viaggi attraverso le Alpi, navigazioni in battello, escursioni sulle vie alpine, è rappresentato dall’immancabile gita “sul monte Cervino” dove la grande montagna è disegnata su un cartone pieghevole, collocato in posizione verticale, con piccole tacche lungo i percorsi di salita dentro le quali i giocatori incastrano le pedine di piombo raffiguranti con svizzera precisione (calzettoni, binocolo e berretto dipinti a mano su pochi centimetri) gli escursionisti in arrampicata lungo le pareti del monte.



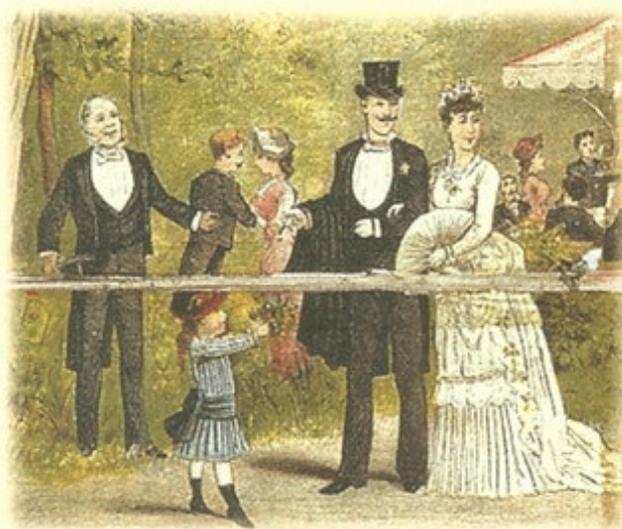
Tav. XXVIII



## Le infinite metamorfosi del gioco

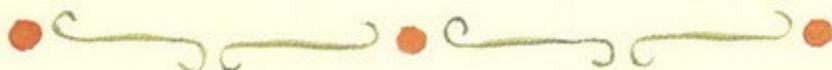
La semplice eleganza di questi giochi svizzeri è per altro rintracciabile in molte tavole europee del periodo. Nella società ottocentesca i nuovi ed egemoni valori della borghesia, quali decoro, educazione, sobrietà, religiosità vengono frequentemente rappresentati in percorsi con edificanti scenette familiari in stile "Biedermeier" o disseminati di "vizi" e "virtù". Ogni nazione produce innanzi tutto il suo gioco del missionario, vero condensato di virtù e spirito di iniziativa, impegnato in pericolose avventure per la cristianizzazione degli "indigeni". In Francia nel 1830 viene stampato un drammatico *Chemin de la Croix*. La finalità del gioco è posta come sottotitolo: *la jeunesse apprendra ce que Notre-Seigneur Jésus-Christ a souffert pour racheter nos péchés*. In Italia ai motivi religiosi si affiancano chiari intenti pedagogici. In una delle tavole più belle pubblicate nel nostro paese, un *Giuoco del tesoro delle famiglie. Dono annuale pel 1876*, la Sonzogno percorre in sole 20 caselle le tappe dell'educazione morale e civile di una fanciulla, dalla lettura agli esercizi al pianoforte, dalla preghiera all'elemosina alle pulizie casalinghe. E mentre sullo sfondo alcune ragazzine si abbandonano a un pur innocente girotondo, la nostra virtuosissima fanciulla sta in disparte pronta a ripartire per più edificanti mete. Su questa linea è un *Jeu familier de la civilté* dove prima di giungere alla casella finale, contrassegnata da un invito ad indirizzare sempre le azioni a Dio al Re e alla patria, il fanciullo avanza lungo un tremendo percorso scandito da regole, ammonizioni, norme morali.

È necessario ricordare anche uno straordinario *Jeu des petites misères* [tav. XLV] in cui le disavventure della vita (cadute, aggressioni, ferimenti) si concludono in quella che l'autore doveva considerare massima sfortuna: il



Tav. XLV

matrimonio. Pensando che i giochi andavano nelle mani dei bambini anche questo può essere annoverato tra quelli con una chiara "morale", esplicitata attraverso i disegni. Nella eccezionale diffusione del gioco ha dunque avuto un ruolo preponderante la sua essenziale "ambivalenza" di oggetto di gioco e di strumento di messaggio in funzione educativa e pedagogica. In periodi in cui la diffusione dei mezzi di comunicazione di massa era assai limitata, le tavole di percorso, con i loro disegni, i colori forti e l'ampia diffusione tra i giovinetti furono uno strumento forse non efficacissimo ma certo economico, di buona penetrazione in fasce di pubblico differenziate. Non sempre, ovviamente, a prevalere è il fine etico. Scelte stilistiche ben più leggere caratterizzano gran parte dei giochi dell'oca del XIX e XX secolo. Un gioco francese dei primi del '900 (*Jeu fin de Siècle*) [tav. XXXIX], coloratissimo, su uno sfondo solare, testimonia in ogni casella le grandi invenzioni dell'umanità, indicandone la data e simboleggiandole con ingenui disegni, formando così una sorta di



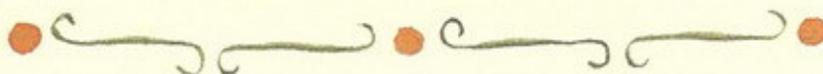
calendario positivista, comunicando con efficacia il senso di un indefinito progresso dell'umanità. Molti giochi raffigurano i mezzi di trasporto e le loro innovazioni tecniche, navi, tramway, macchine. Assai diffusi i giochi sportivi, significativamente diversificati nei vari paesi: calcio e ciclismo in Italia; ippica in Inghilterra; football americano in decine di giochi statunitensi degli anni '60. Tutto ciò insomma che poteva colpire la fantasia dei fanciulli del tempo veniva fatto oggetto di rappresentazione.

E forse è proprio la dilatazione (o la contrazione) di questa fantasia che decreterà la fine dei giochi dell'oca. La sua vera "crisi" è infatti da porre in relazione alla maggior attenzione che l'industria del secondo dopoguerra dedica ai bambini e ai giovani, individuati come consumatori di prodotti specifici. Il nuovo mercato del giocattolo, la sua estensione, la sua moltiplicazione quantitativa e qualitativa mettono inevitabilmente da parte un gioco la cui semplicità operativa e l'estrema economicità appaiono superate dai principi del nuovo mercato. Trovare oggi dei ragazzi attorno a un tavoliere è evento più unico che raro. Certo alcuni grandi successi come Monopoli e Risiko possono essere considerati l'ennesima variazione del modello del gioco da tavolo inaugurato con il gioco dell'oca. E forse è solamente l'avvento dei videogiochi a decretare definitivamente la "storicità" del vecchio percorso a spirale. Anche se, a ben guardare, la meta, le fasi di passaggio, lo spostamento di un personaggio lungo un percorso accidentato, seminato di tranelli e con possibili premi sopravvive, nella sua ultima metamorfosi, anche nelle sfide elettroniche al computer.

Ma il gioco dell'oca non è tramontato definitivamente. Ad ognuno di noi è accaduto di ritrovarlo, anche con disegni estremamente curati e originali, come supporto di occasioni

pubblicitarie, turistiche, politiche: dalla Val d'Aosta al *Gioco dell'OPA*, dai ristoranti milanesi alla palermitana Sellerio che propone un bel *Giro del mondo in ottanta libri*, nella più classica forma spiraloide.

Tav. XXXIX

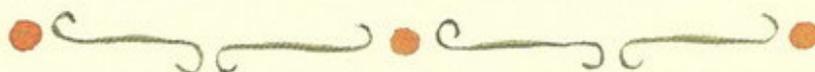


## Breve storia del "58"

Le stampe dei giochi dell'oca sono oggi considerate a tutti gli effetti espressione dell'arte popolare. L'estetica contemporanea ha progressivamente ridotto la distanza tra "alto" e "basso", colto e popolare e possiamo quindi tentare di applicare anche a queste tavole, un po' per "gioco", i criteri estetici e analitici mediati dalla critica d'arte. Come suggeriva il metodo morelliano per il riconoscimento e l'attribuzione dei quadri, l'osservazione di particolari apparentemente marginali può rilevare l'autentica sostanza di un'opera figurativa. In tal senso, piccole sfumature nel rapporto tra l'icona e il suo significato possono avere valore di paradigma delle metamorfosi storiche del gioco stesso, del "senso" simbolico, del carattere narrativo che assumono i disegni cadenzati nella spirale del percorso. Proviamo, per esempio, ad osservare una sola casella. Sappiamo che ad alcuni numeri corrispondono figurazioni fisse che troviamo già nel "Coriolani", la tavola più antica giunta fino a noi, stampata a Venezia nel 1640 [tav. I]. Il ponte al 6, l'osteria al 19, il pozzo al 31. Al 42 il labirinto e la prigione al 52. Un balzo ancora e si è al 63 (7x9, come suggerisce la cabala). Ma a soli cinque passi dalla meta troviamo il 58, la morte. Nelle oche classiche questa casella è rappresentata con teschi, tibie, scheletrini in varie pose che ricordano ai giocatori che chi "finisce sopra" il 58 deve ritornare alla casella di partenza. Raramente è prevista l'esclusione dal gioco (troppo brutale per un passatempo indirizzato ai bambini) ma il salto indietro di 58 caselle significa di fatto la perdita di ogni possibilità di vittoria. In un gioco in cui il carattere dinamico è questo *memento mori* collocato proprio alla fine segnala l'aleatorietà di ogni percorso e progetto di vita. In molti giochi il simbolo della morte è trasfigurato sia per edulcorarne il carattere sia per attribuire a questo



Tav. IX



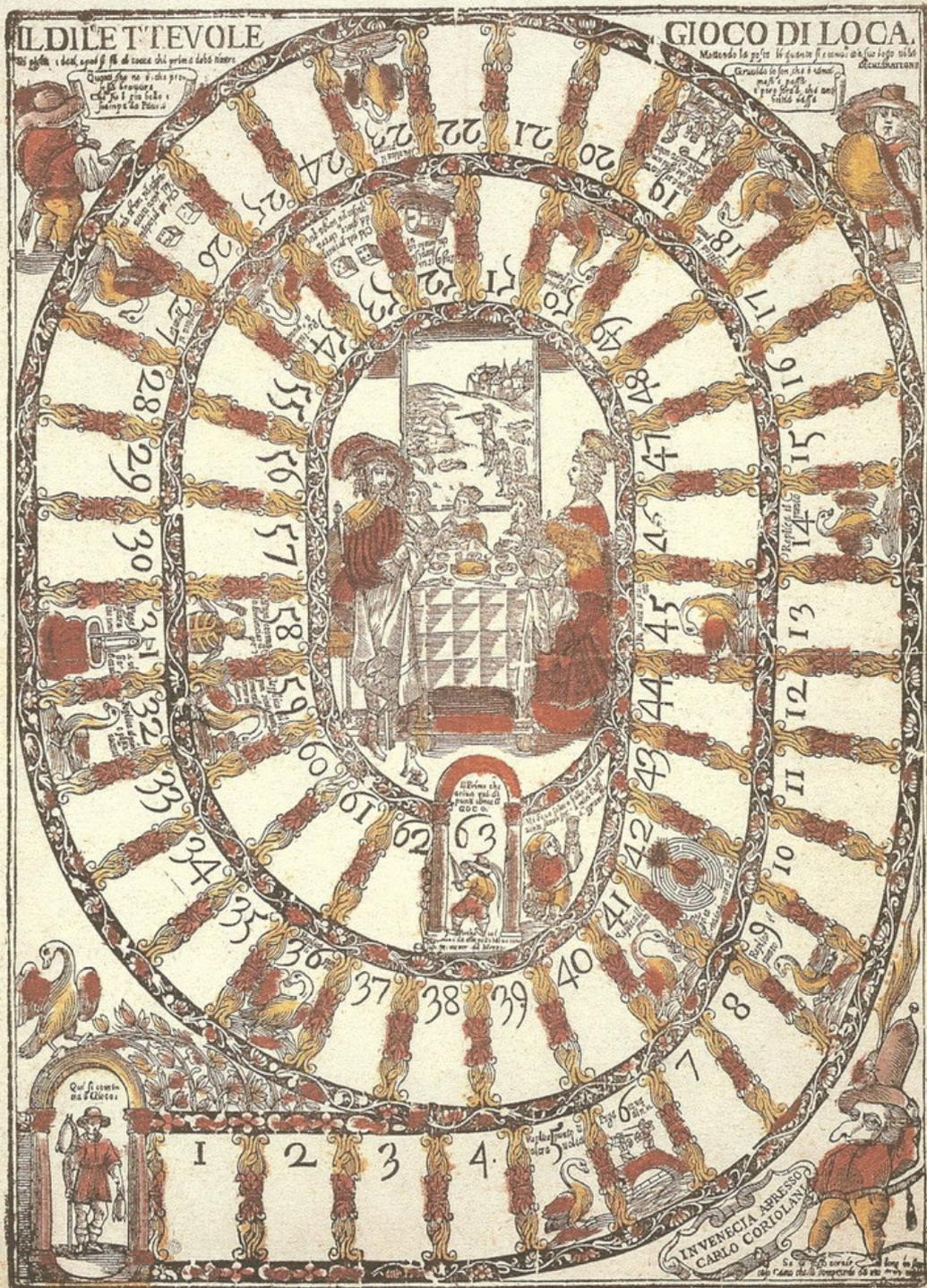
luogo del "negativo" significati differenti. Una "storia della casella 58" rivela così particolari interessanti. Limitiamoci ad alcuni esempi. Nei giochi storici vengono concentrati in questa stazione tutte le situazioni più tragiche: un naufragio (*Jeu de la marine*); un bue ucciso (*Jeu de l'industrie humaine*); le catacombe di Parigi (*Jeu instructif des merveilles de la nature e de l'art*); raffinata l'idea di Napoleone che concede la grazia nel bel gioco apologetico dedicato all'Imperatore (*Jeu du grand-homme*) [tav. XXXVIII]. In un *Jeu du soldat* di Epinal, alla fatidica casa è indicata, ovviamente, la *mort au champ d'honneur*. Meno ovvio il lanciatore di coltelli, al 58, in un allegro *Gioco del Luna Park* che probabilmente non poteva essere turbato da un disegno troppo crudo. E così deve aver pensato anche il grande disegnatore Craveri che in un tradizionale gioco del 1940 disegna uno scheletrino buffamente addobbato con scarponi, bombetta, gilet. Nel gioco di Pinocchio viene messo Mangiafuoco. Per il gioco del missionario, data l'importanza della meta, ci si limita al mare agitato. Ma il momento più curioso è forse in un bel *Gioco delle stelle* raffigurante i grandi attori italiani e stranieri. Qui al numero 58, l'esortazione morale e ben più incisiva e sottile della banale raffigurazione della morte. La casa porta il titolo "divismo" e vediamo uno scheletro che osserva se stesso, come un lugubre Narciso, nel riquadro di uno specchio da camerino. Un preciso ammonimento per tutte le stelle del grande schermo. Infiniti altri esempi sono possibili, segnali del gusto del disegnatore e di un ambiente. Ma è sufficiente osservare come il garbo e la leggerezza che attraversano l'intero percorso del *zogo de l'oca de Miran* [tav. XX] si confermino, al 58, in un *toca fero* sotto un teschietto vagamente sorridente.

Tav. XX



Tav. XVII

IN VENEZIA APPRESSO  
CARLO CORIOLANI



**Il dilettevole gioco di loca**

Silografia policroma. Italia 1640.

Carlo Coriolani, Venezia.

Civ. Racc. delle Stampe A. Bertarelli, Milano.

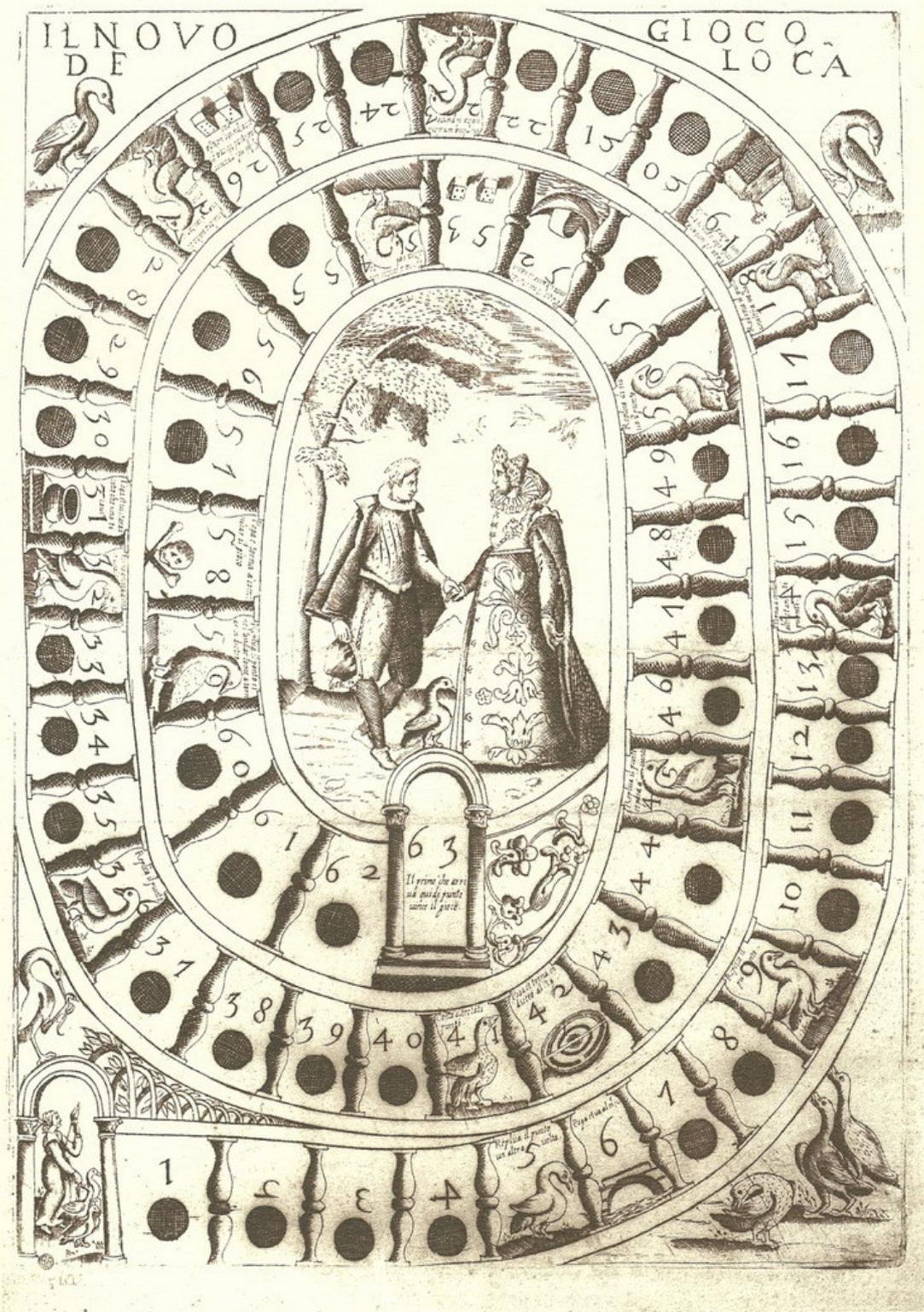


Le oche:

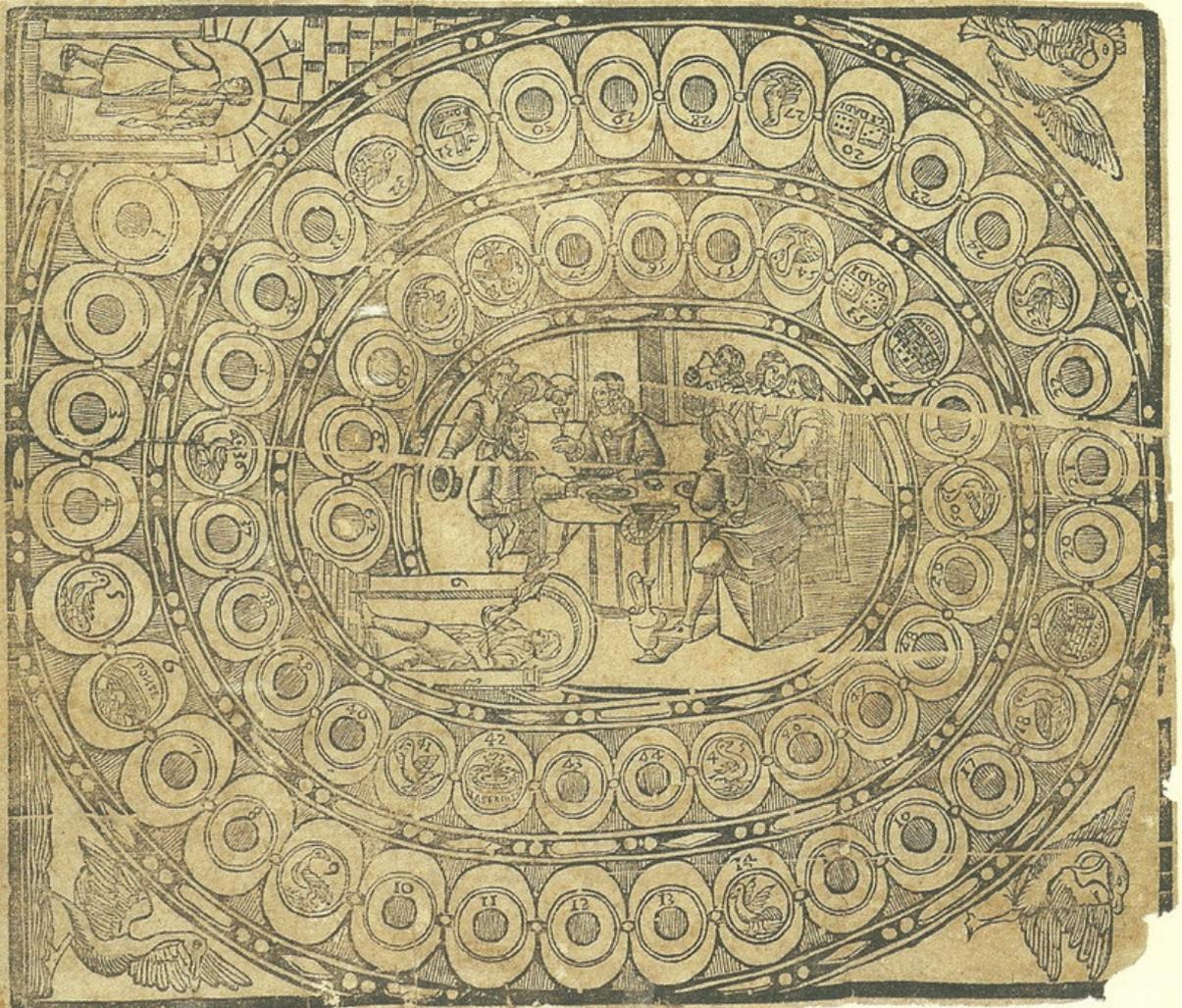


58

- 5
- 9
- 14
- 
- 18
- 23
- 27
- 32
- 
- 36
- 41
- 45
- 50
- 54
- 59
- 



**Il novo gioco de loca**  
Silografia monocroma.  
Civ. Racc. delle Stampe A. Bertarelli, Milano.

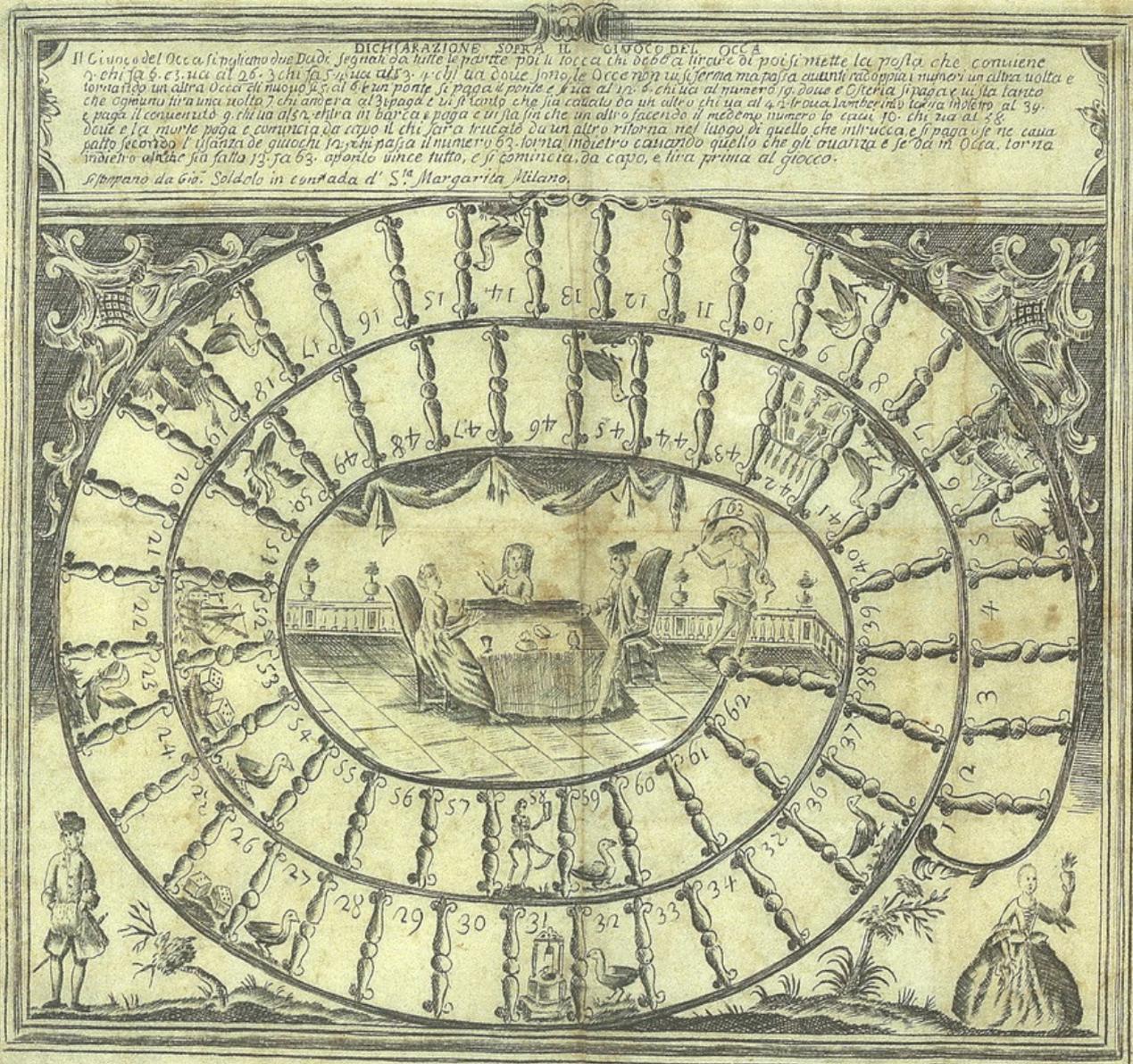
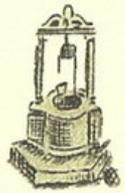


1. / *Il gioco dell'oca, si pigliano due Dadi, requisiti da tutte le parti, si fa il tiro e che primo debba tirare, poi si mette la posta che si conviene.*  
 2. *Chi ha fatto sono le Oche, non si ferma, ma si continua di nuovo. Il numero non si vede, e si toglie un altro. Ora al nuovo si conta.*  
 3. *Chi non ha fatto, si piglia il punto, e si toglie un altro, che conta.*  
 4. *Chi non ha fatto, si piglia il punto, e si toglie un altro, che conta.*  
 5. *Chi non ha fatto, si piglia il punto, e si toglie un altro, che conta.*  
 6. *Chi non ha fatto, si piglia il punto, e si toglie un altro, che conta.*  
 7. *Chi non ha fatto, si piglia il punto, e si toglie un altro, che conta.*  
 8. *Chi non ha fatto, si piglia il punto, e si toglie un altro, che conta.*  
 9. *Chi non ha fatto, si piglia il punto, e si toglie un altro, che conta.*  
 10. *Chi non ha fatto, si piglia il punto, e si toglie un altro, che conta.*  
 11. *Chi non ha fatto, si piglia il punto, e si toglie un altro, che conta.*  
 12. *Chi non ha fatto, si piglia il punto, e si toglie un altro, che conta.*



**Gioco dell'oca senza titolo**

Silografia in bianco e nero.  
 Inizio XVIII secolo.  
 Tratto da un legno seicentesco.  
 Nell'ovale centrale gustosa vignetta con personaggi che banchettano; si noti posato sul tavolo, in primo piano, un tavoliere per il gioco dell'oca.  
 Regole sul piano sinistro.  
 Collezione Giuliano Crippa, Milano.



**Dichiarazione sopra il giuoco del occa**

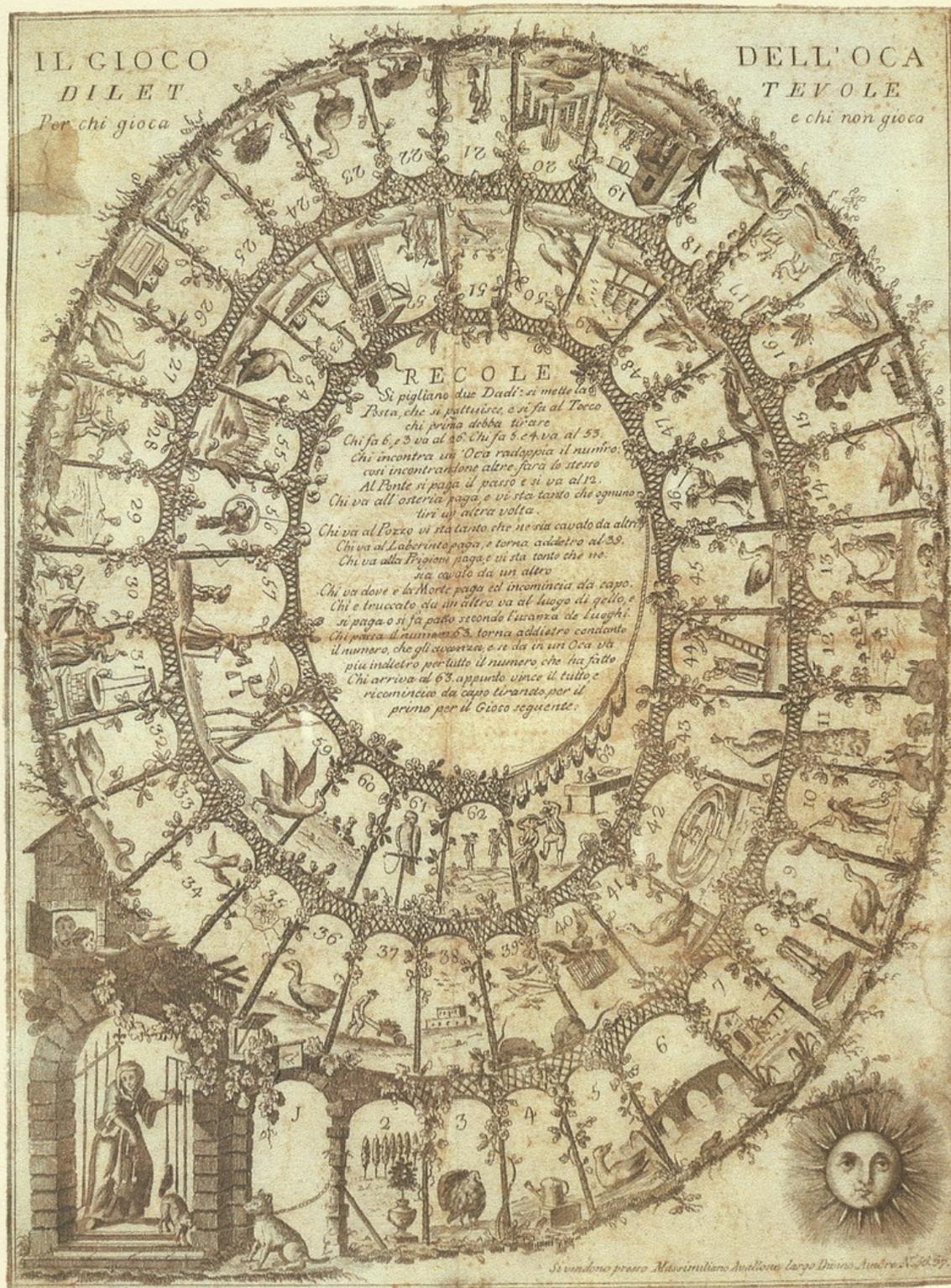
Incisione su metallo impressa in colore verde.  
Italia, prima metà del XVIII secolo.

Giò. Soldato, Milano.

Nell'ovale centrale tre nobili signori al tavolo intenti a giocare a carte. Regole in alto. Si conosce una versione silografica colorata dello stesso gioco. Collezione Giuliano Crippa, Milano.



**Il gioco dell'oca dilettevole**  
**Per chi gioca e chi non gioca**  
 Incisione su metallo in bianco e nero.  
 Italia fine '700.  
 Massimiliano Avallone. Roma? Napoli?



Contrariamente al gioco tradizionale tutte le caselle  
 sono piacevolmente figurate.  
 Nell'ovale al centro vi sono le "RECOLE".  
 Collezione Giuliano Crippa, Milano.



**DICHIARAZIONE DELL' OCHA.**  
 Io All. Gio: dell' Ocha si spogliano due dadi, poi tocca a chi deus tarare, e di poi si mette lo posto che conviene. Chi fa 6 e 3 va all' 26. Chi fa 4 e 4 va all' 33. Chi un dadi sono le ocche non si si forata ma passa avanti radoppiando un' altra volta e tornando ad un' altra occha di nuovo si racomoda. Chi fa 6 e 6 un ponte si paga il pi. so e se va all' 12. Chi fa 6 e 6 dove vi e l'astoria si paga e vi sta che di una terra una volta. Chi ande all' 31 si paga e sta sin che mi altero tirando le mani. Chi vinca il 22. dove e il labirinto lo va in dietro all' 30 e pungi il cane uento. Chi va all' 32 entra in terra e pungi e vi sta sin che un altro fa il medesimo numero lo tira. Chi va all' 32 dove e la morte si paga per un pi. da capo. Chi sono trucco da un' altro si torna nell' luogo di quello che intrucca. Chi paga il numero 63, torna indietro cavando quello che li mancava e se da in dadi torna indietro all' mano che li fu fatto. Chi fa 63. Win casti.



**Dichiarazione dell'ocha**  
 Incisione policroma. Italia, 1790 circa.  
 Pietro Agnelli, Milano.  
 Civ. Racc. delle Stampe A. Bertarelli, Milano.

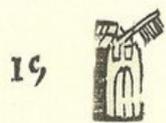
**Gli accidenti:**

CHI PERDE  
SVO DANNO  
CHE COSTVA  
IL GIOCO.

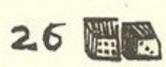
il ponte



l'osteria



i dadi



il pozzo



il labirinto



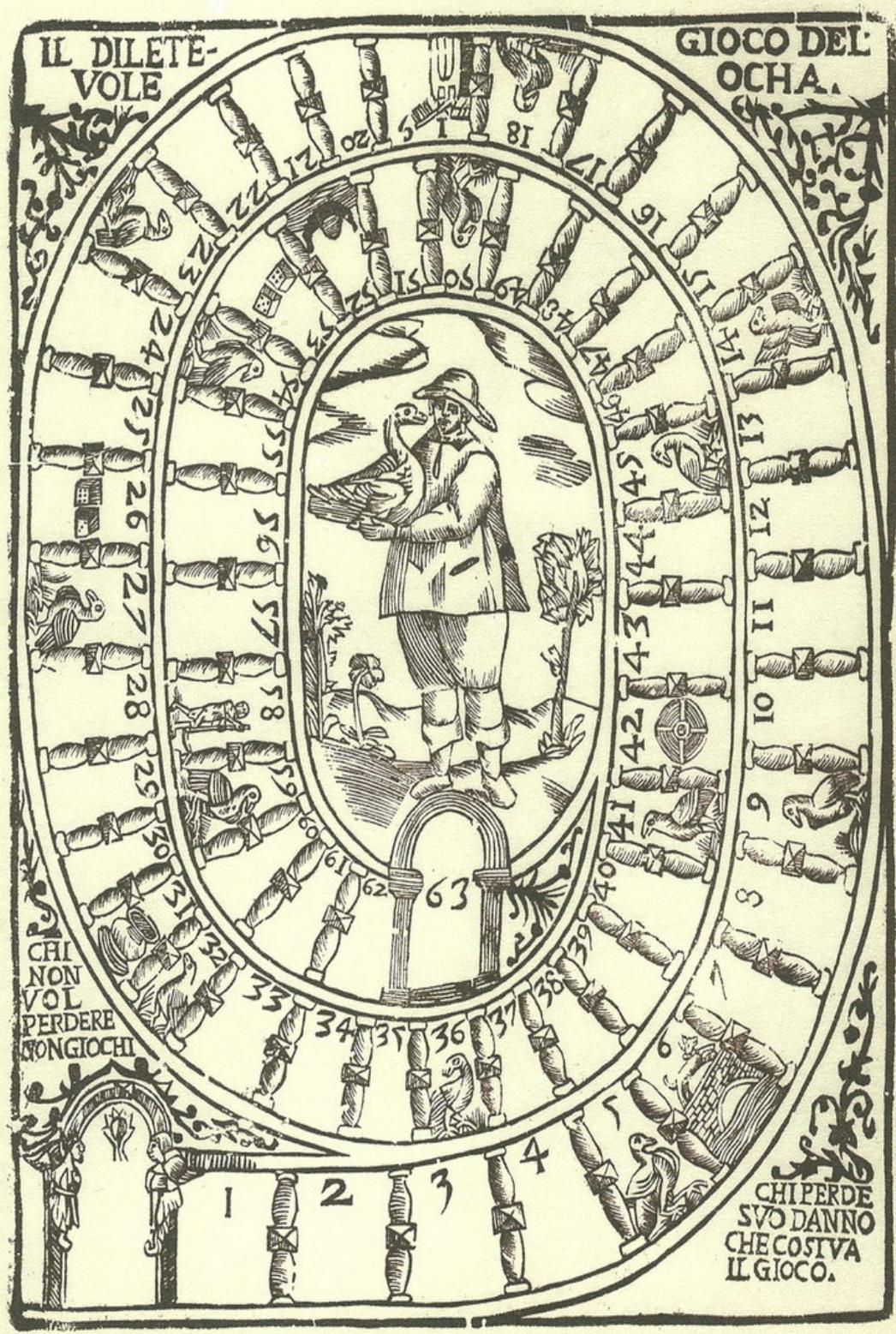
la prigione



i dadi

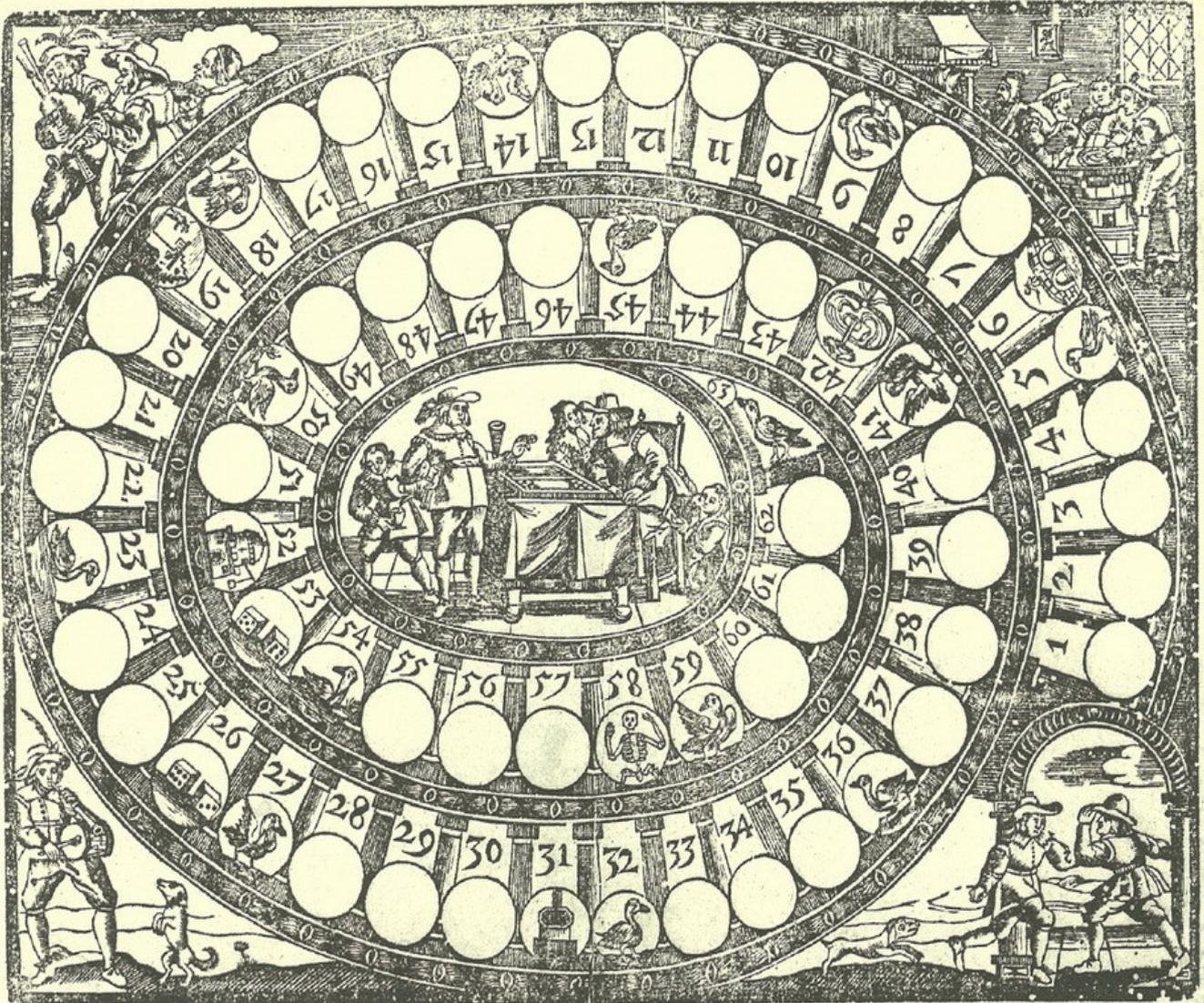


la morte



**Il dilettevole gioco del ocha**

Civ. Racc. delle Stampe A. Bertarelli, Milano.



*Het nieuw en vermaekelyk GANSEN SPEL* in wat maniere en hoe men het gelve spelen moet.

Ten eerften men neemt twee Teufelingen van alle kanten geteekent, en men werpt wie eerst worpen zal, dan men, daer men om speelt, te-zamen in. Elk een toekent zyne pletze van het geworpen getal het éénen penning, schieve of iet anders. Ten 2 den henen die 6 en 3 te samen werpt, set zyn teeken op het getal 55, die 4 en 5 werpt, legt zyn teeken op het getal 55. Ten 3 die eenig getal werpt daer een Gansken staet, hy moet daer niet blyven staen; maar zyn geworpen getal voords-tellen, tot dat hy komt daer geen Gansken staet. Ten 4 die een bet getal 6 komt, daer eene Brugge staet. bezaelt Tol, en gaet tot het getal 14. Ten 5 die komt daer een Herberge is, bezaelt, en moet daer zoo lang blyven tot dat si de mede-speelers dry-mael geworpen hebben. Ten 6 die tot het getal 31 komt, daer men eene Footeyne ontmoet, bezaelt en blyft daer zoo lang stille staen tot dat hy van een ander verloft word. Ten 7, die in den Dol-hof geraekt, die moet 3 achterwaerts gaen, en bezaelt daer toe staet. Ten 8 in het getal 55 staet eene Gevangnisse, die daer lovelt, bezaelt en blyft daer zoo lang te in 5 tot dat hy van een ander verloft word. Ten 9 die in het getal 58 geraekt, alwaer men de Dood ontmoet, moet op nieuw beginnen. Ten 10 die van een ander gelagten word, bezaelt en gaet ter rug op de pletze van den geest die hem gelaegen heeft. Ten 11 die over het getal 63 werpt, set zyn overlichtende getal te rug, indien hy oopen Gansken valt, moet zyn geworpen getal nog achterwaerts gaen. Ten 12 die in 63 werpt, wind het spel, en in het naervolgende spel werpt by een.

Tot GEND by Charles de Goesin Disbecq, Boekdrukker en verkooper in de Rijkshofstruete, letiat 3. N. 1.

**Het nieuw en vermaekelyk GANSEN SPEL**  
 Silograpfia bianco e nero. Olanda 1780 circa.  
 Tot Gend by Charles de Goesin Disbecq Boekdrukker.  
 Civ. Racc. delle Stampe A. Bertarelli, Milano.



### Il vero gioco dell'oca

Silografia colorata.

Centro Italia, A. Cecconi. 1850 circa.

Nell'ovale al centro bella figurazione con l'oca

cacciata e poi cotta allo spiedo.

Senza regole scritte.

Collezione Giuliano Crippa, Milano.

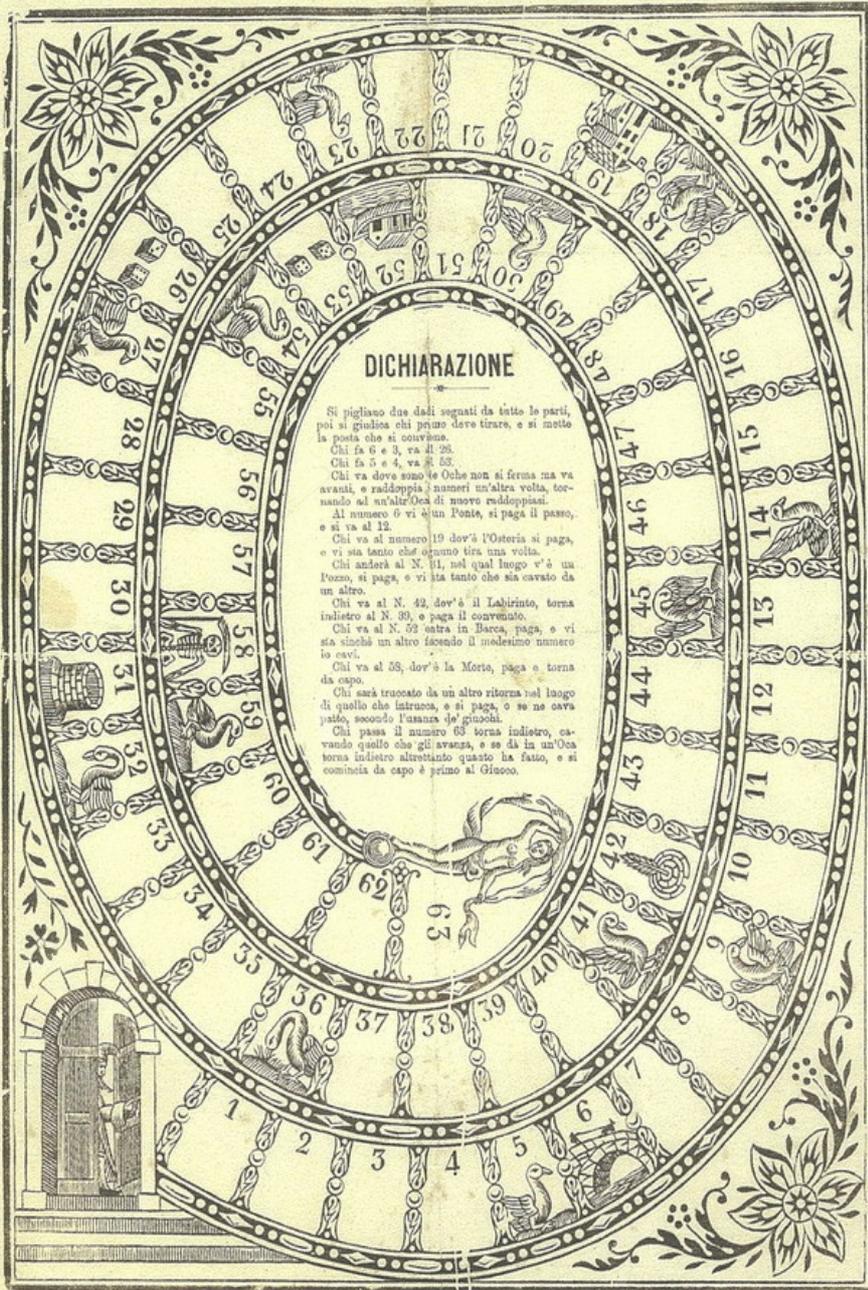






**Il vero giuoco dell'oca**  
 Probabile silografia in bianco e nero.  
 Milano, G. Battista Messaggi, 1880 circa.

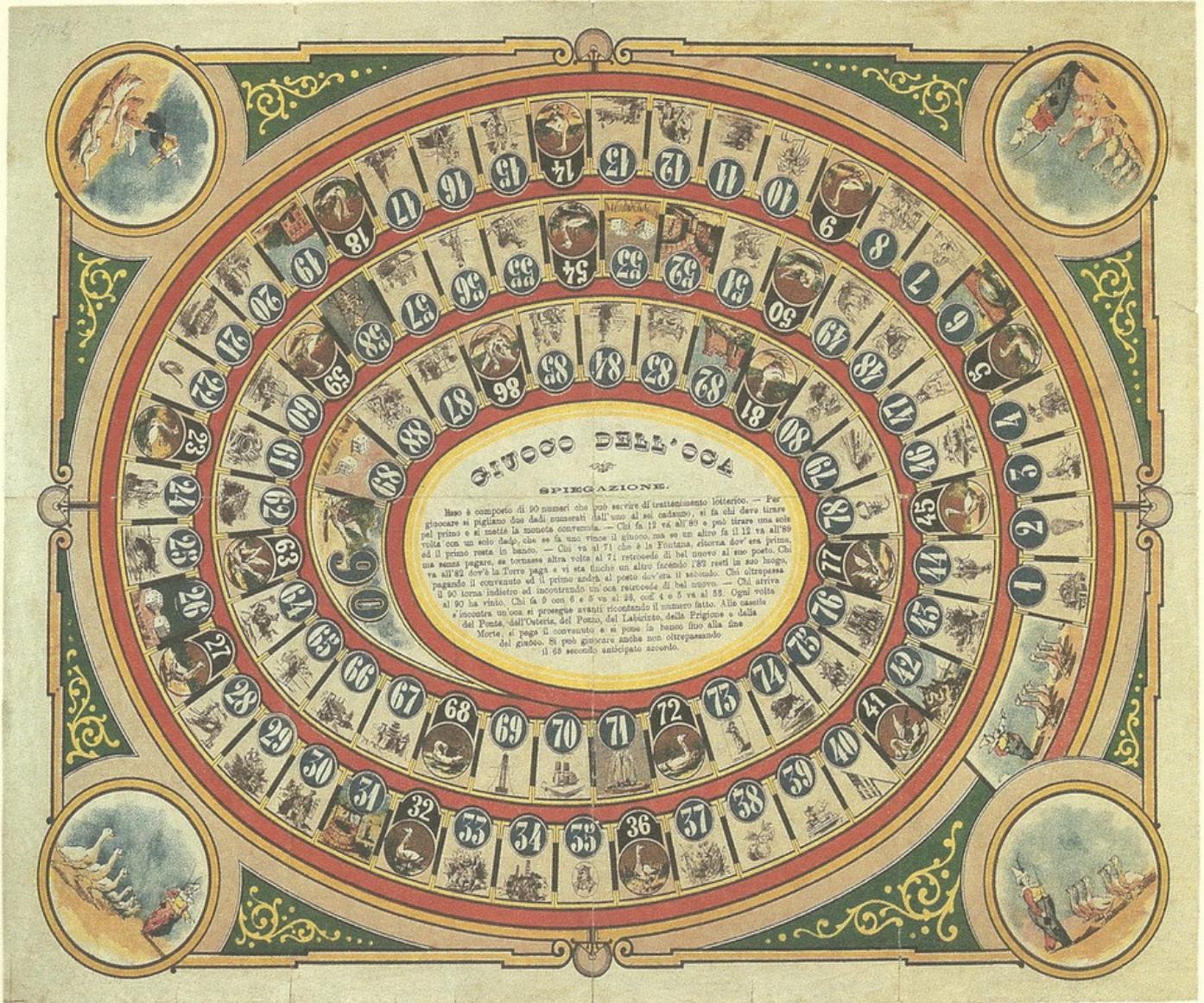
IL VERO GIUOCO DELL'OCA.



Milano, Tipografia di G. Battista Messaggi, Corso Genova, 15.



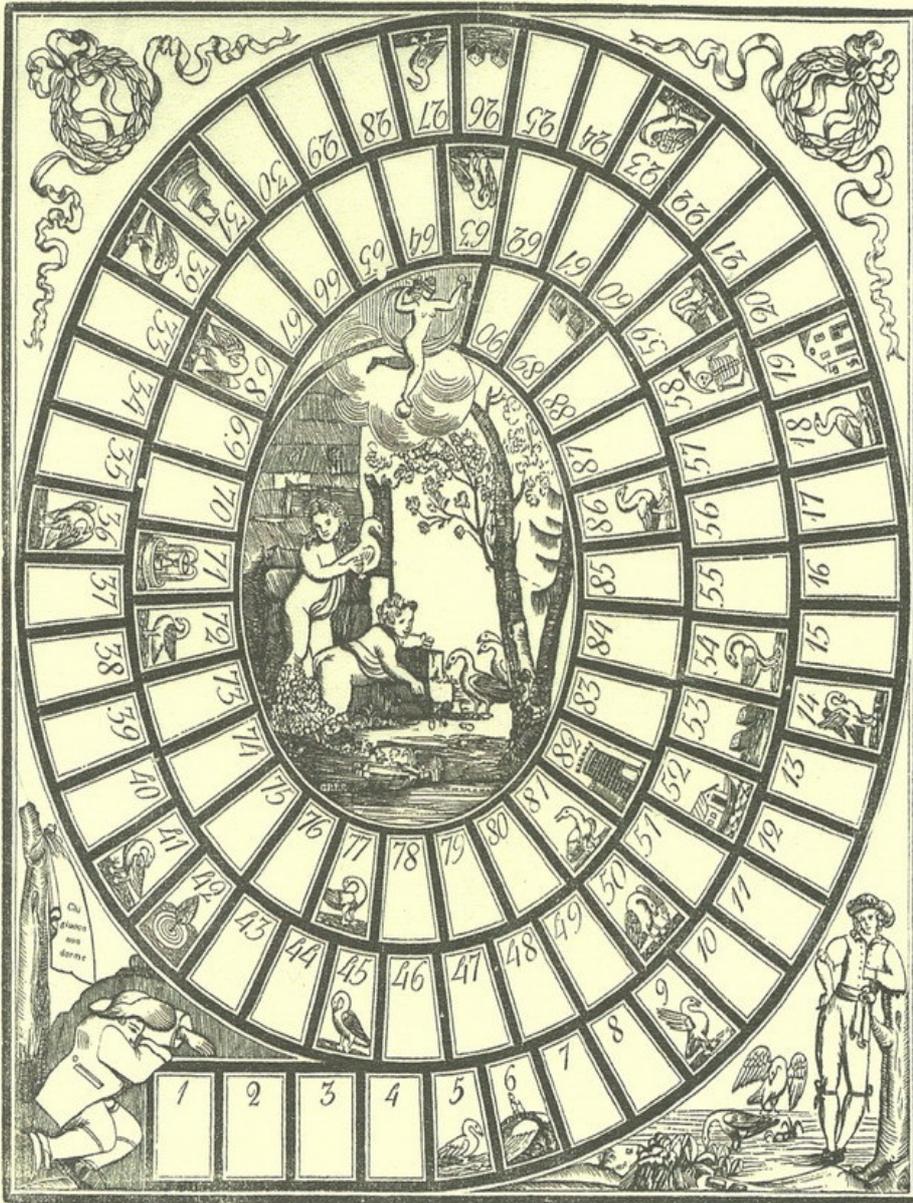
Nell'ovale al centro  
 "DICHIARAZIONE" con regole del giuoco.  
 Collezione Giuliano Crippa, Milano.



**Giucoco dell'oca**

Cromolitografia. Italia, XIX secolo.  
 Frequenti, oltre alle classiche 63, anche 90 caselle.  
 Sono raffigurati monumenti e simboli significativi di un classico "giro del mondo".  
 Collezione Franco Milanese, Torino.

## IL NUOVO GIUOCO DELL'OCA.



### DICHIARAZIONE DI QUESTO NUOVO GIUOCO DELL'OCA

Chi fa 6 e 3 va al 26, e chi fa 5 e 4 va al 53.  
 Chi fa il 42 va sino al 89, e può tirare per una sol volta con un'Uovo solo, che se a' caso sortisse il N. 1 vince il giuoco, e se un'altro fa il 42 va al 89 ed il primo resta in Banco.  
 Chi va dove sono le Oche, va avanti e raddoppia i numeri, e tornando ad altra Oca di s' nuovo si avanza sinché non trovasi altra Oca.  
 Al N. 6 vi è un Ponte, e si paga il passaggio, e si va al 42.  
 Chi va al N. 49, dov'è l'Osteria, paga, e vi stà tanto che ognuno tira una volta.  
 Chi andrà al N. 34 dov'è un Pozzo, paga, e vi stà finché sia cavato da un'altro.  
 Chi va al N. 43, dov'è il Laberinto, tiene indietro, al 35, e paga il contenuto.  
 Chi va al N. 52, entra in Barca, paga, e vi stà finché un'altro sortendo lo stesso numero lo cavi.

Chi va al N. 58, dove è la Morte, paga, e torna da capo.  
 Chi sarà raggiunto da un'altro nel suo numero, va al numero di chi lo ha raggiunto.  
 Chi va al N. 71, dove vi è la Fontana, non paga, ma ritorna dove era prima.  
 Chi va al N. 82, dove vi è la Torre, paga, e vi stà rinchiuso finché un'altro, sortendo lo stesso numero lo liberi, e andrà al posto del suo liberatore.  
 Chi oltrepassa il N. 90, torna indietro, e se dà in un'Oca, torna indietro di bel nuovo.  
 Chi andrà al N. 90, vince tutto e si incomincia da capo e gli tocca prima a tirare al giuoco.  
 Per le gabelle del Ponte, del Pozzo, dell'Osteria, del Laberinto, della Barca e della Morte, si paga un centesimo, o quanto si è patito, e ciò si pone in banco sino alla fine del giuoco.

— Bergamo, Tipografia Natali. —

### Il nuovo giuoco dell'oca

Silografia bianco e nero. Italia, 1850 circa.

Tipografia Natali, Bergamo.

Civ. Racc. delle Stampe A. Bertarelli, Milano.

# Gioco dell'oca

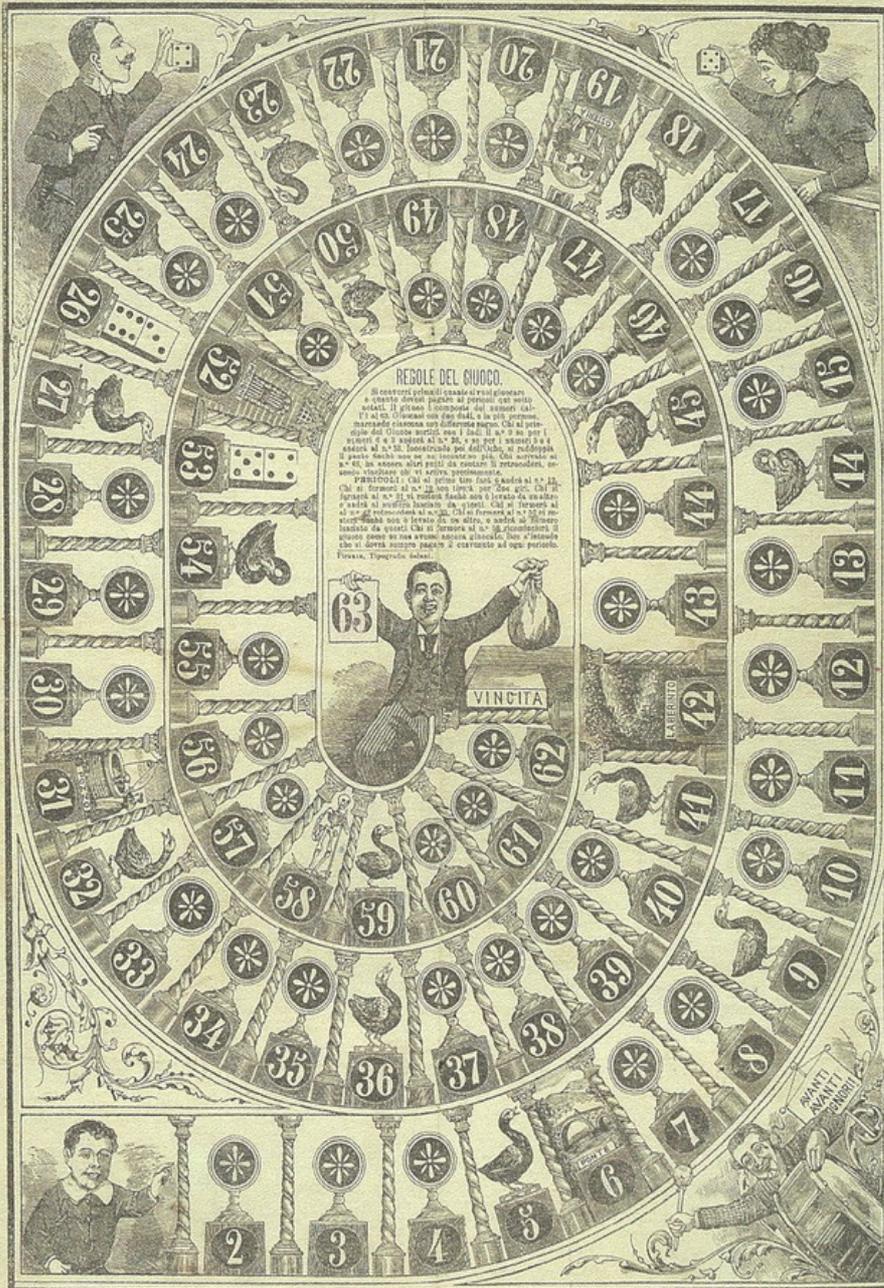
Cromolitografia. Italia, 1890 circa.  
Collezione Franco Milanese, Torino.

**MODO DI GIUOCARE**

Si pigliano due dadi numerizzati e ciascuna parte, si tira a sorte chi tocca a giuocare per primo, indi si mette la posta convenuta.  
Chi fa 6 e 3 va al 26.  
Chi fa 5 e 4 va al 53.  
Chi va dove trovasi un'oca, passa avanti e raddoppia i suoi numeri, e fermandosi sopra un'altra oca raddoppia di nuovo.

Al N. 6 dov'è il ponte si paga il passo e si va al 12.  
Al N. 10 dov'è l'osteria si paga e vi si resta finché ognuno abbia tirato un voto.  
Chi va al N. 31 dov'è il pezzo paga e vi resta finché un'altro facendo lo stesso numero ve lo cavi restando in sua vece.  
Chi va al N. 42 dov'è la birrino torna indietro al N. 39 e paga la posta.  
Chi va al N. 52 siede in barca e vi sta finché un'altro venga a cavarlo facendo lo stesso numero.

Chi va al N. 58 dov'è la morte paga e torna daccapo.  
Chi è tuonato ritorna al posto di chi intrucca, e paga o cava patto secondo l'uso dei giochi.  
Chi sorpassa il N. 69 torna indietro contando e ritroso, e fermandosi sopra un'oca retrocederà ancora ricontando i numeri tirato e se per caso incomincerà daccapo sarà il primo al giuoco.



# GIUOCO DELL'OCA.



**Gioco dell'oca**  
 Silografia. Italia, inizi del '900.  
 Tipografia Salani, Firenze.  
 Esistono esemplari di questo gioco colorati a mano.  
 Collezione Franco Milanese, Torino.

# W L'OCA



## Gioco dell'oca

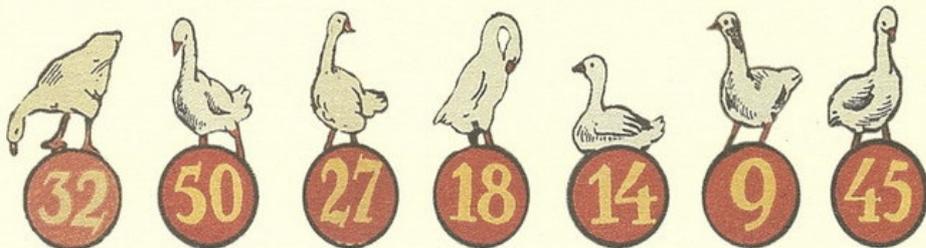
Silografia a sei colori. Italia, inizio XX secolo.

Riprodotta, anche con una certa brutalità, il destino dell'oca non più intesa come grazioso simbolo del gioco ma concreto oggetto culinario.

Percorso di 90 caselle.

Collezione Franco Milanese, Torino.

# Ganzen



Met een onbepaald aantal wordt dit spel gespeeld met twee dobbelstenen. Ieder met tien fiches in de pot en wie het hoogste aantal punten werpt begint.

Wie 2-6 gooit gaat direct op 28 en wie bij de eerste werp 4-5 gooit mag op 53 gaan staan.

Wie op een ganse komt gaat zoveel punten verder als dat er geworpen is.

No. 6 Brug: 2 fiches betalen en doorgaan tot 12.

No. 9 Herberg: 3 fiches betalen en eenmaal zijn heert voorbij laten gaan.

No. 31 Put: 3 fiches betalen en wachten totdat een ander op het nummer komt.

No. 42 Doelhof: Ontvangt 1 fiche uit de pot maar moet terug gaan naar 20.

No. 52 Gevangenis: 2 fiches betalen en wachten tot een ander op dit nummer komt.

No. 58 Poort: Ontvangt 3 fiches maar moet opnieuw beginnen.

Een speer, wien plaats door een ander ingenomen wordt moet zoveel punten terug tellen als deze heeft geworpen. Wie op 63 komt wint de pot.

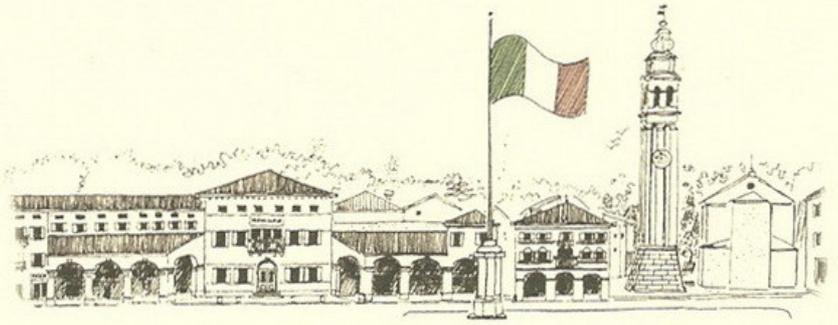
Die over 63 komt tellt zoveel punten terug als er nog over blijven. Komt de speler dan op een ganse, dan gaat hij nog eens zoveel punten achteruit als hij heeft geworpen.

**NIEUW VERMAKELIJK GANZENSPEL**



## Nieuw vermakelijk ganzenspel

Cromolitografia. Olanda, inizi XX secolo.  
L'Olanda è stata una delle grandi produttrici di giochi dell'oca.  
Collezione Franco Milanese, Torino.



**ZOGO DEL'OCA DE MIRAN**  
 QUESTO X' EL PRIMO ZOGO DEL'OCA DEDIC'A A MIRAN  
 IDEASSON: SANDRO ZARA  
 DISEGNI E COSTITUR E: CARLO PRETI  
 EMISION: BANCARELLA  
 VIA XX SETTEMBRE MIRANO  
 MIRAN APRILE 1982

**SPIEGASSON:**  
 PER COAR, SE CIARA DO DARI DAU' 4  
 AL 6, SE FA EL TOCO DE CHI CHE GADA  
 TIRAR PAR PRIMO E SE SCIDE LA  
 POSTA CHE FOI SOSET ANCI DE  
 ROMA, MARIANI, OMBRA DE VIL  
 O CARAMELE.  
 CHI FA 12 VA DE LONDO AL 62, 8' L.  
 POI TIRAR, SE VOIA DOLO CO UN  
 DADO OMO MA DE UN ALTRO  
 EGADOR TA 12 EL VA AL 62  
 ANCI SO E SCIVATO TORNA A LA  
 PARTENZA.  
 CHI PASA EL 62 EL TORNA  
 INDIRO DE TRANT DONTI QUANTO CHE  
 CHE NE VADA E DE EL CASCA DI  
 UN'OCA EL VERA ANCIRO DUTRO  
 DE QUANTO SERRA I DADI.  
 VENE LA SARTA CHE IVA PER  
 FRIGO AL 65.  
 CHI DA 3 ON 62 VA DE LONDO AL  
 26 O FA 3 ON 58 O VA AL 62.  
 CHI CASCA SO UN'OCA NOVA SO  
 FERMA, MA EL UN ANTO OTOPI  
 DO EL NUMERO ENO; SE L'VONA  
 UN'ALTRA OCA EL RASOPIA.  
 A LE CASSE DEL PONTE 6 DE LA  
 ORAZIA 55, UN CASCO 42 DE LA  
 SOGANA 55 CHE DA ENAR EL  
 CONVERNO.  
 CHI CASCA DEL PONTE 51 EL DAGA E  
 EL DASA DENTRO FIN CHE UN ALTRO  
 ZOGADOR NO VENE A TIRARLO TORA.  
 CHI POCOR LA MOCOR DE PAGA E EL  
 SOGNERA EL ZOGO DE NOVO.  
 CHI CASCA SO 2 TIRA DENTRO FIN AL OMBRA  
 DEL BENO E ENA LA OMBRA PER TUTI.  
 CHI UN RA' OMBRA SE VERA UN MIO A  
 OMBRA, MA OVA VA DO VENTE AN OMBRA EL  
 TORNA DICO AL 51.  
 CHI VA AL 61 LA BANCARELLA, SE VENE UN PRIMO DA  
 CONVENIENZA, MARIANI UN OMBRA O UN QUATRIN.  
 NO X' LEGNO FAR TROCI: EL TRUOLSON SOVERTO PAGA  
 PER TUTI E DENZA VERER BOGA EL SOGNERA DA CASO.

Aprile 1982 - 7 caselle uscite e uscite. Modelli e produzioni stampati e cartoni. Tutti i diritti riservati. Stampato in Italia. Banca A.C.A. Roma (17).

**ZOGO DEL'OCA DE MIRAN**



## Zogo de l'oca de Miran

Stampa offset. Milano - Venezia, 1982.

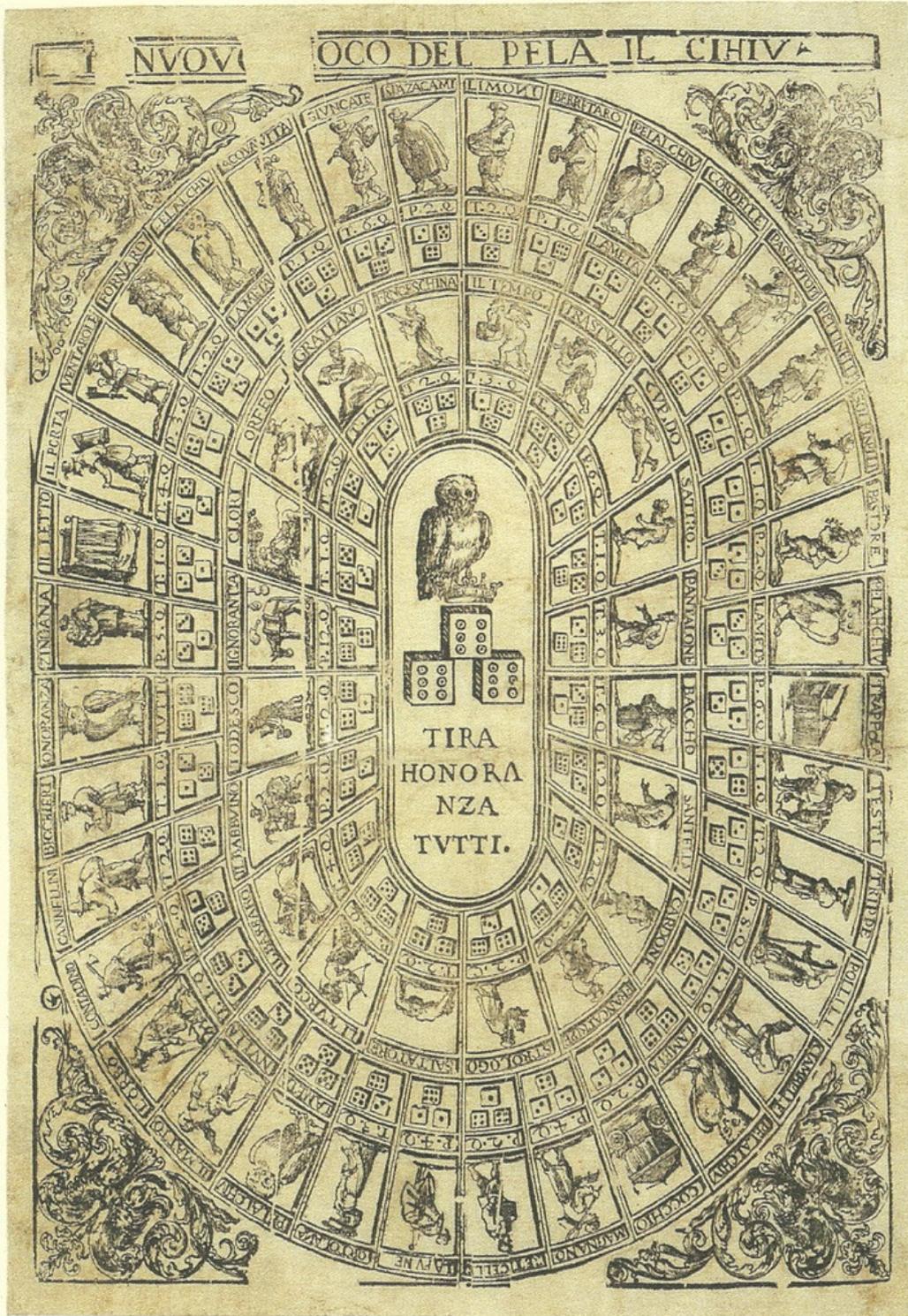
Il gioco è dedicato alla cittadina di Mirano e ne illustra i luoghi caratteristici ed artistici, i personaggi, gli edifici storici, gli aspetti e i momenti della storia e della tradizione miranese.

È scritto in dialetto veneziano. Sono state fatte tre edizioni diverse per alcune caselle.

Collezione Carlo Preti, Venezia.

### Nuovo gioco del pela il cihiu

Silografia in bianco e nero. Firenze, XVII secolo.  
 Si conosce una versione identica con la scritta Firenze.  
 Combinazioni di 3 dadi con evidenziate le vincite e le perdite unite a 56 caselle figurate.  
 Nell'ovale al centro Civetta con corona e scritta  
 "TIRA HONORANZA TUTTI", ovvero la



combinazione di tre 6 che vince tutta la posta in gioco.  
 La sigla T. significa TIRA (prendi). La sigla P.  
 significa PAGA. La sigla Q. significa QUATTRINI.  
 Mancante di regole scritte.  
 Collezione Giuliano Crippa, Milano.

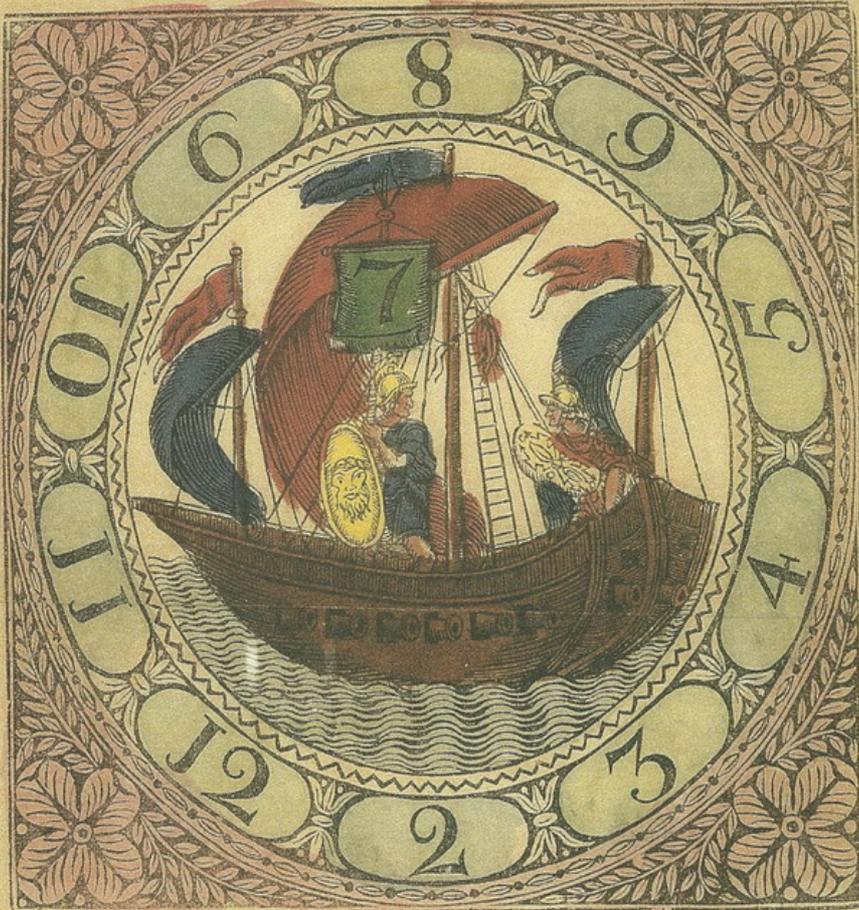
## Il vero giuoco della barca

Silografia colorata.

Milano, Giocondo Messaggi, 1840 circa.

Particolare gioco basato sulle combinazioni di due dadi vincenti o perdenti in undici caselle numerate.

### IL VERO GIUOCO DELLA BARCA



#### DICHIARAZIONE SOPRA IL GIUOCO DELLA BARCA

Al giuoco della BARCA si pigliano due Dadi, poi si fa chi prima debba tirare, e di poi s'incomincia:

- I. Chi fa 3. 4. 5. 6. 8. 9. 10. 11. mette sopra i detti numeri una moneta; e se sopra i suddetti numeri vi è qualche moneta, si leva.
- II. Chi fa 7. mette una moneta nella BARCA.
- III. Chi fa 2. leva tutte le monete che si trovano sopra i numeri all'intorno.
- IV. Chi fa 12. leva tutte le monete che si trovano sopra i numeri, ed anche quelle che si trovano nella BARCA.

Milano, da Giocondo Messaggi, Tipografo Librajo, Contrada di S. Margherita. N. 1108.



Al centro tondo con veliero e soldati dell'antica Roma. Regole in basso.  
Collezione Giuliano Crippa, Milano.

**Het nieuw Arlequin spel**  
**Le nouveau jeu d'Arlequin**

Matrice in legno, acquirellato.  
 Olanda, prima metà del XIX secolo.  
 E' un gioco d'azzardo simile ad una roulette.  
 Si svolge puntando il denaro su una casella e quindi tirando i dadi. I giocatori incassano le somme



Onderfijning hoe men dit spel spelen moet. Dit spel kan met een veel personen gespeeld worden... (Dutch text describing the game rules)

Manière de jouer ce jeu. Ce jeu se joue à autant de personnes que l'on voudra. L'on con- (French text describing the game rules)

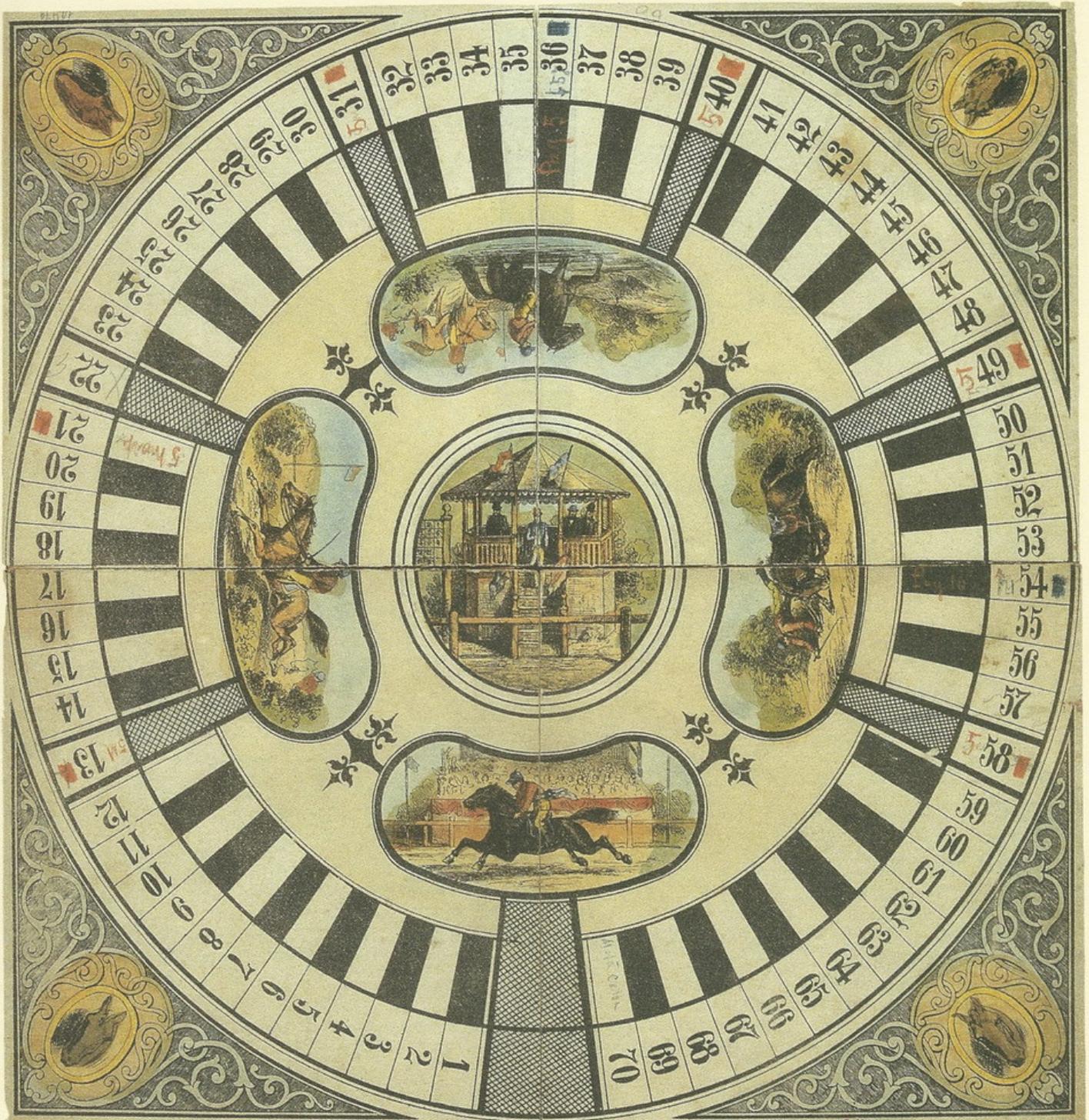
1849

depositate sulla casella corrispondente.  
 Chi fa 7 mette un soldo al centro, chi 12 ritira tutto.  
 E' una variante del gioco della barca.  
 Le regole sono scritte in olandese e in francese.  
 Collezione Franco Milanese, Torino.



### The game of the steeplechase

Incisione colorata a mano. Inghilterra, XIX secolo.  
Gli spettatori devono effettuare puntate sui cavalli che partecipano alla corsa.



Chi arriva alla casella con l'ostacolo resta fermo un tiro. Diffusissimo in numerose varianti soprattutto in Inghilterra.  
Collezione Franco Milanese, Torino.



### Il vero giuoco della barca

Cromolitografia. Italia, fine XIX secolo.  
E' un gioco d'azzardo diffuso a partire dal '700.  
Le regole sono quelle del gioco dell'Arlecchino.  
Questa stampa riproduce, con diverse tecniche,  
disegni settecenteschi.

## IL VERO GIUOCO DELLA BARCA



*Giulia Novati*

### DICHIARAZIONE SOPRA IL GIUOCO DELLA BARCA

- Al giuoco della BARCA si pigliano due Dadi, poi si fa chi prima debba tirare, e di poi s' incomincia:
1. Chi fa 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, metta sopra i detti numeri una moneta; e se sopra i detti numeri vi è qualche moneta, si leva.
  2. Chi fa 7, metta una moneta alla BARCA.
  3. Chi fa 2, leva tutte le monete che vi sono all' intorno.
  4. Chi fa 12, leva tutte le monete che si trovano sopra i numeri, ed anche quelle che si trovano nella BARCA.

Marca  Stella



E' assai frequente nei giochi dell'oca la ristampa da vecchie matrici o la ripresa con nuove matrici di disegni più antichi.  
Collezione Franco Milanese, Torino.

**Gioco del barone**

Silografia. Italia, inizi XX secolo.

E' una variante, diffusa in Italia, del gioco dell'oca.

76



49



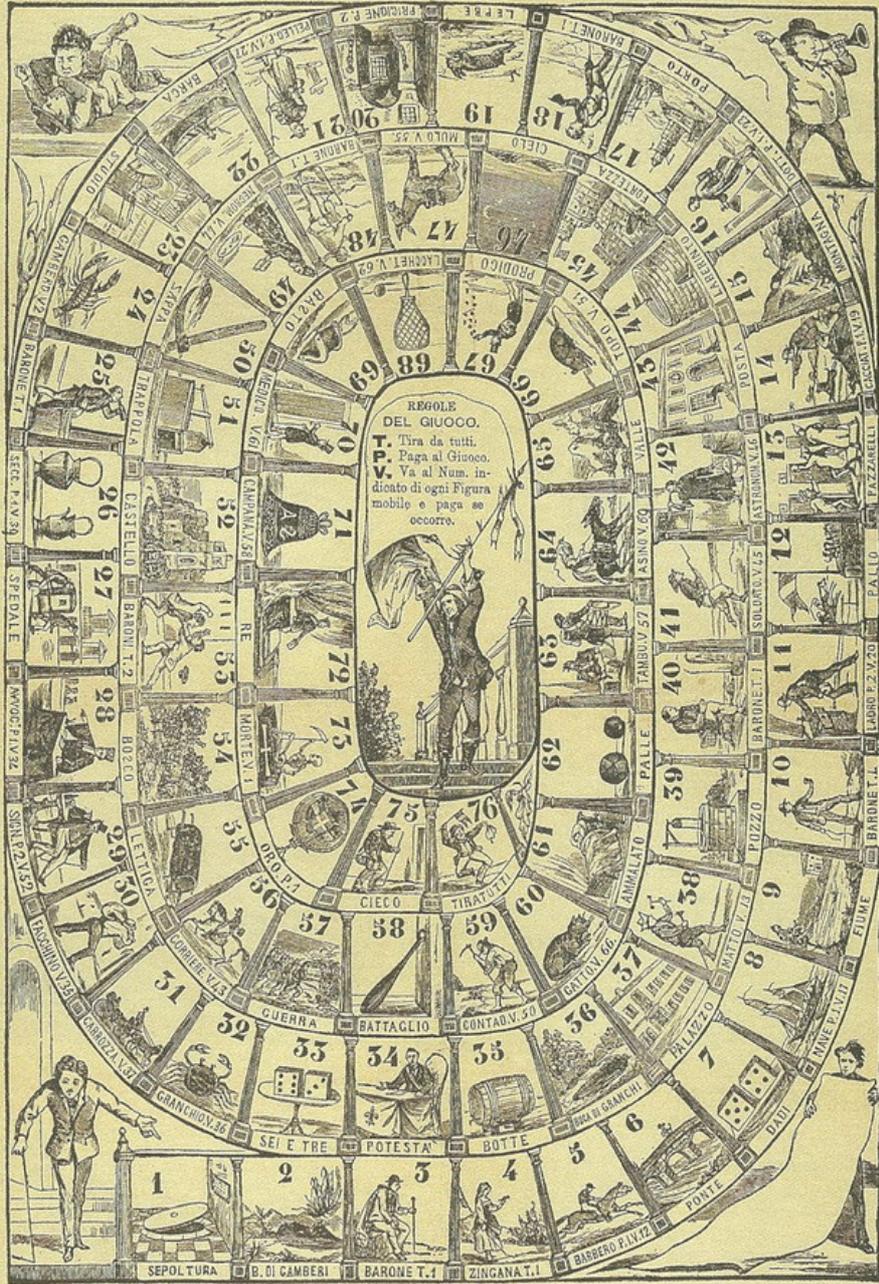
47



67

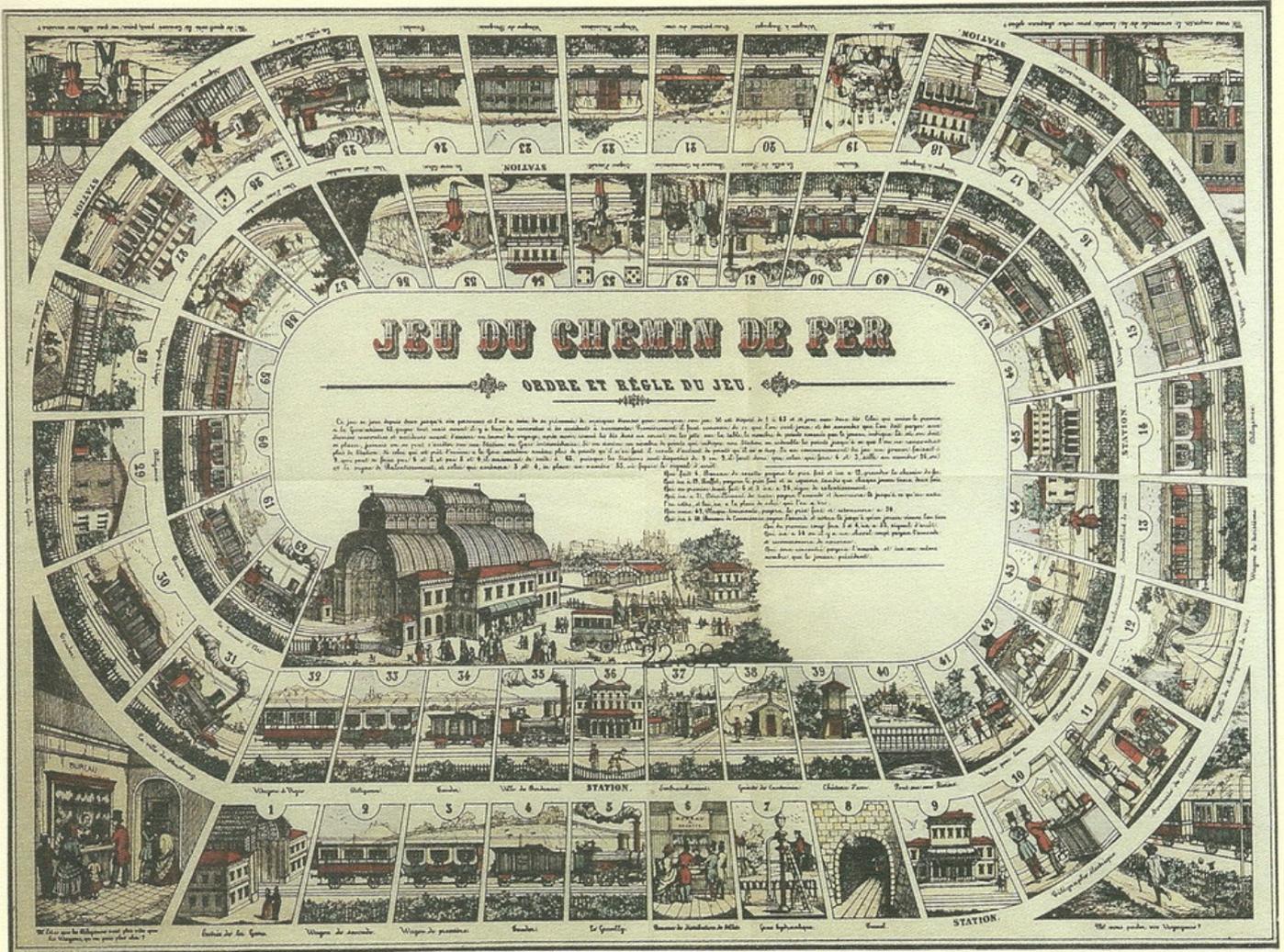


73

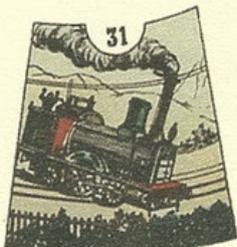


**GIUOCO DEL BARONE**

Ha un maggior numero di caselle, 76 invece di 63 e regole leggermente differenti.  
Collezione Franco Milanese, Torino.



Accident.



La ville de Strasbourg.



Force hydraulique.

### Jeu du chemin de fer

Litografia colorata. Francia, 1880 circa.

Notare la casella numero 58, tradizionalmente quella della morte, in cui viene rappresentato un cavallo agonizzante, simbolo del vecchio sistema di trasporto ormai superato dal treno.

Collezione Franco Milanese, Torino.





### REGLAS DEL JUEGO

Compiérase este juego de 63 figuras, empieza por el número 1, y concluye en el 63, donde se encuentra el GRAN AUTOMÓVIL. El que gana es quien llega a ganar la partida.

Para jugar son indispensables dos dados, los cuales se sacan cada jugador cuando le toque el turno, teniendo cuidado de contar y apuntar sobre el juego y con una marca especial marcando sobre los dados indicados los datos ya dichos. Es preciso advertir que ningún jugador puede detenerse en algún número donde está un AUTOMÓVIL, que sigue el orden figurado de 1 en 1, y por que razón, si a alguno de los jugadores le sale un número que le obliga a avanzar sobre alguno de ellos, debe continuar cubriendo los datos dados que son los AUTOMÓVIL, el punto hecho por él.

El jugador que por el número 63, está obligado a retirarse en el juego, tanto puntos como de aquel número le sobran, para ganar la partida, es necesario tener los 63 puntos exactos. Cada jugador eligió, en fin, de una marca individual y propia para señalar sus números.

**Comenzamiento.** Si al comenzar el juego le sale a alguno el número 9, que puede hacerse de dos maneras, esto es, con el 1 y 8 ó con el 2 y 7, él tiene de sacar que sigue fácilmente el número 63, por hallarse los AUTOMÓVILS, como ya sabemos, disposición de 7 en 7, se indica en que caso el que hace 6 y 3 es el número 26, donde hay dos dados, y el que hace 4 y 3 una posición del número 33, donde hay otros dos dados.

El jugador a quien le salga el 8, que es un PASANTE, pagará lo que se haya convenido y pasará a ocupar el número 12 el que llega al 19 donde está el HOTEL, saliendo lo estipulado y no podrá entrar los dados hasta que todos los otros hayan jugado dos veces con sucesos.

El que arriba al número 21, es decir, al lugar donde está el POZO, pagará también la convenido y se abrenirá de jugar hasta que alguno de sus compañeros haga el mismo punto que él dice, en cuyo caso ocupará el punto a número que antes podía con último jugador.

Cuando llegue alguno al número 22, donde está el LABERINTO, entregará lo estipulado y se pondrá en el número 30.

El que arriba al número 32, al sitio de la PRISIÓN, saldrá lo acordado y no jugará por tres veces seguidas.

Cuando alcance alguno el número 56, que es la MURADA DE LA MUJER, pagará también lo convenido y volverá a principiar el juego por el número 1.

Y finalmente, siempre que algún jugador sea alcanzado, en número por otro, cambiará lo estipulado y cambiará de punto con el que tenía su adversario antes de alcanzarse.

Precio en papel: 40 céntimos.



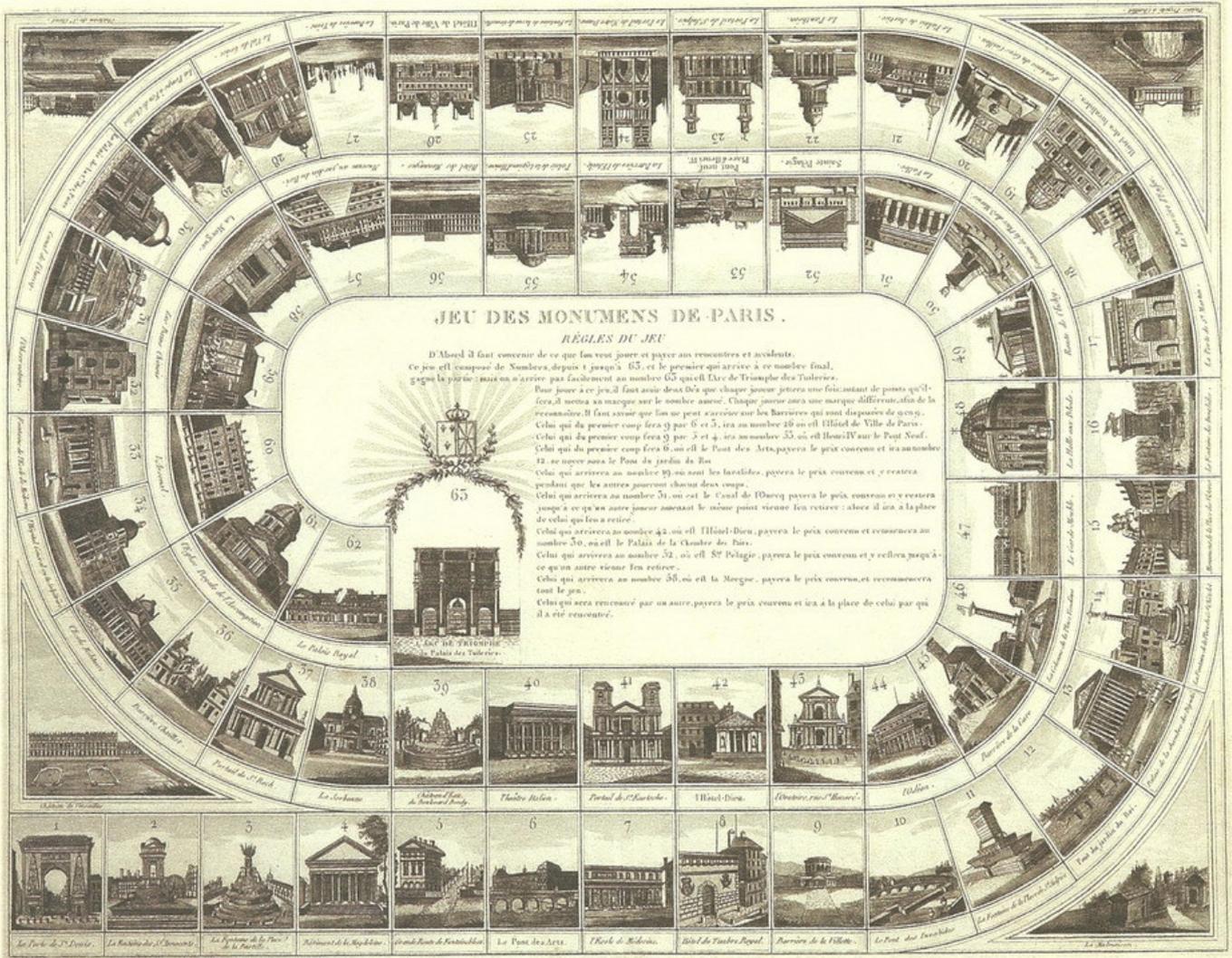
### Juego belga de la oca automòvil

Cromolitografía. Spagna, 1912-13.

Il gioco è ispirato al viaggio compiuto dai reali di Spagna in Belgia all'inizio del XX secolo.

Nelle prime caselle i volti dei figli di Alfonso XIII di Spagna.

Collezione Franco Milanese, Torino.



Le Portail de Notre Dame.

**Jeu des monuments de Paris**

Incisione su rame. Francia, 1830 circa.  
 Di questo gioco esistono ben 4 versioni.  
 Nella prima edizione del 1810, in piena età napoleonica, l'arco di trionfo è sormontato dalle insegne imperiali. Queste lasceranno il posto, nel clima della restaurazione, a ghirlande fiorite e al simbolico gallo francese.  
 Collezione Franco Milanese, Torino.



# JEU DE LA GRANDE ROUE DE PARIS

## RÈGLE DU JEU

### GRANDE ROUE DE PARIS

Pour jouer à ce jeu, il faut d'abord des chances jouer les  
 jets à son tour et excepté de la jet avec sa marque parti-  
 culière selon de points qu'on détermine les jets.  
 La somme des joueurs s'est en limite.  
 Si, en revanche, un joueur a 8, qui peut se faire par 1 et 5 et  
 par 6 et 2, il ne se place au N° 24 et se trouve dans jet.  
 Le joueur qui arrive au N. ou il y a 2 dans deux chances, puis le jet  
 est son et partie se termine au Point de la Grande, N° 12.  
 Celui qui a tiré le numéro de N° 19 paie le prix convenu à l'avance, et se retire, que les autres joueurs aient joué 2 fois.  
 Qui tombe dans le Palais, au N° 21, paie le prix convenu de retirer jusqu'au moment où un autre joueur tombe à son tour  
 dans le palais, et il prendra le place qu'occupait celui qui a tiré.  
 Le joueur qui se retire dans la Librerie de la Grande, N° 45, paie et se retire au N° 20.  
 Celui qui se retire dans le Palais, au N° 22, paie le prix convenu et attend que l'on lui ait tiré son jet.  
 Le joueur qui arrive au N° 22, le jet, paie le prix convenu et recommence comme au début de jeu.  
 Celui qui dépasse le N° 45 recommence d'attendre de jouer et il sera appelé en suite.  
 Pour gagner, il faut arriver juste au N° 45.

**Jeu de la grande roue de Paris**  
 Cromolitografia. Francia, fine XIX secolo.  
 È un gioco a 45 caselle.  
 Collezione Franco Milanese, Torino.



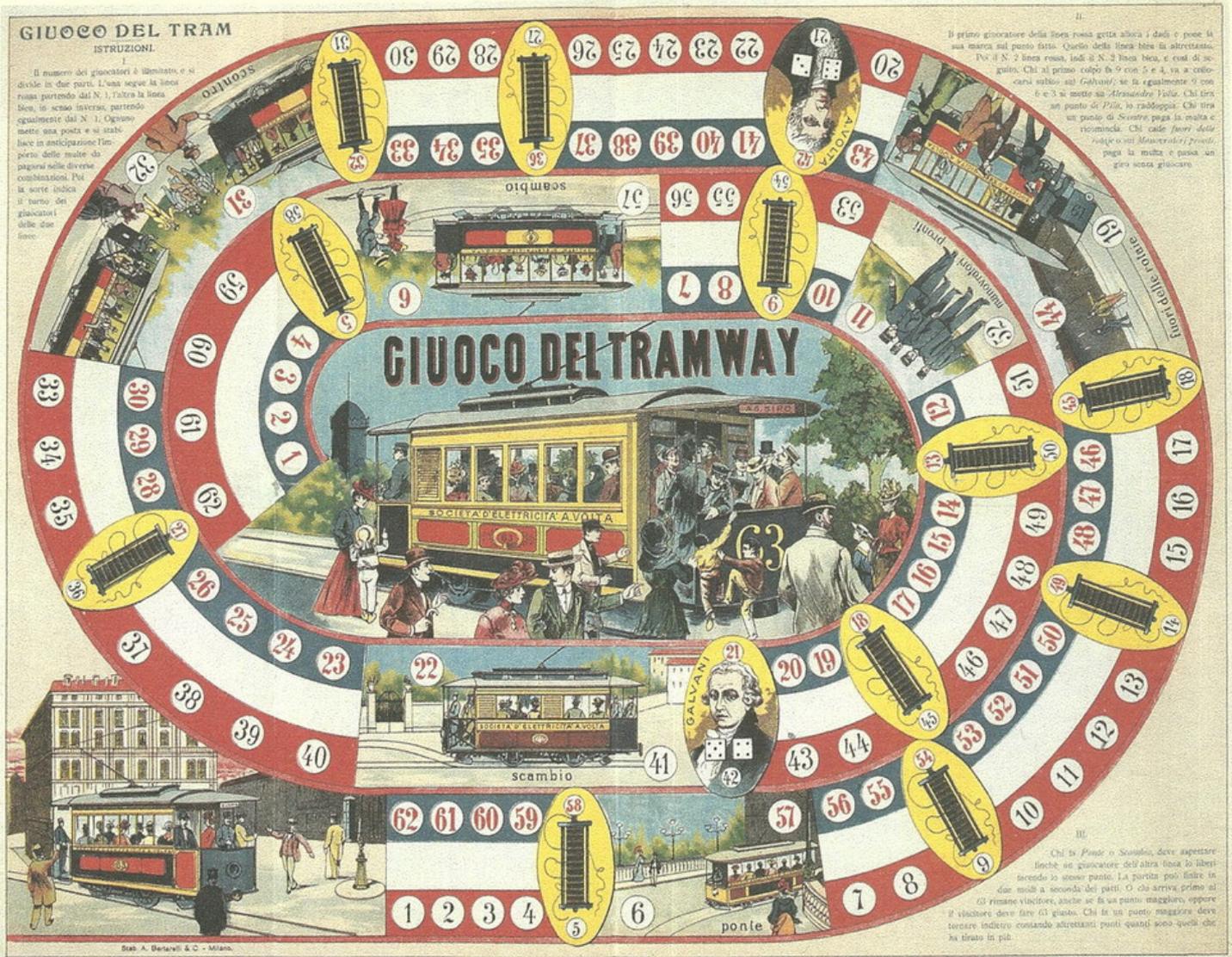


### La corsa al polo

Cromolitografia. Italia, 1934.

Questo gioco fu pubblicato dal lanificio Marzotto di Valdagno (VI). Negli anni '20 e '30 era frequentissimo l'uso dei giochi dell'oca per motivi pubblicitari. Molte ditte (Marga, Talmone, Nivea) pubblicarono decine di tavole.

Collezione Franco Milanese, Torino.



**Gioco del tramway**  
 Cromolitografia. Italia, inizio XX secolo.  
 Stab. A. Bertarelli & C. - Milano. L'editrice Tensi di Milano aveva già prodotto un gioco con i mezzi trainati da cavalli. Questa tavola della Bertarelli sottolinea l'avvenuta elettrificazione dei mezzi.  
 Collezione Franco Milanese, Torino.

# LA PAIX



## Explication de la Figure du Jeu de la Paix.

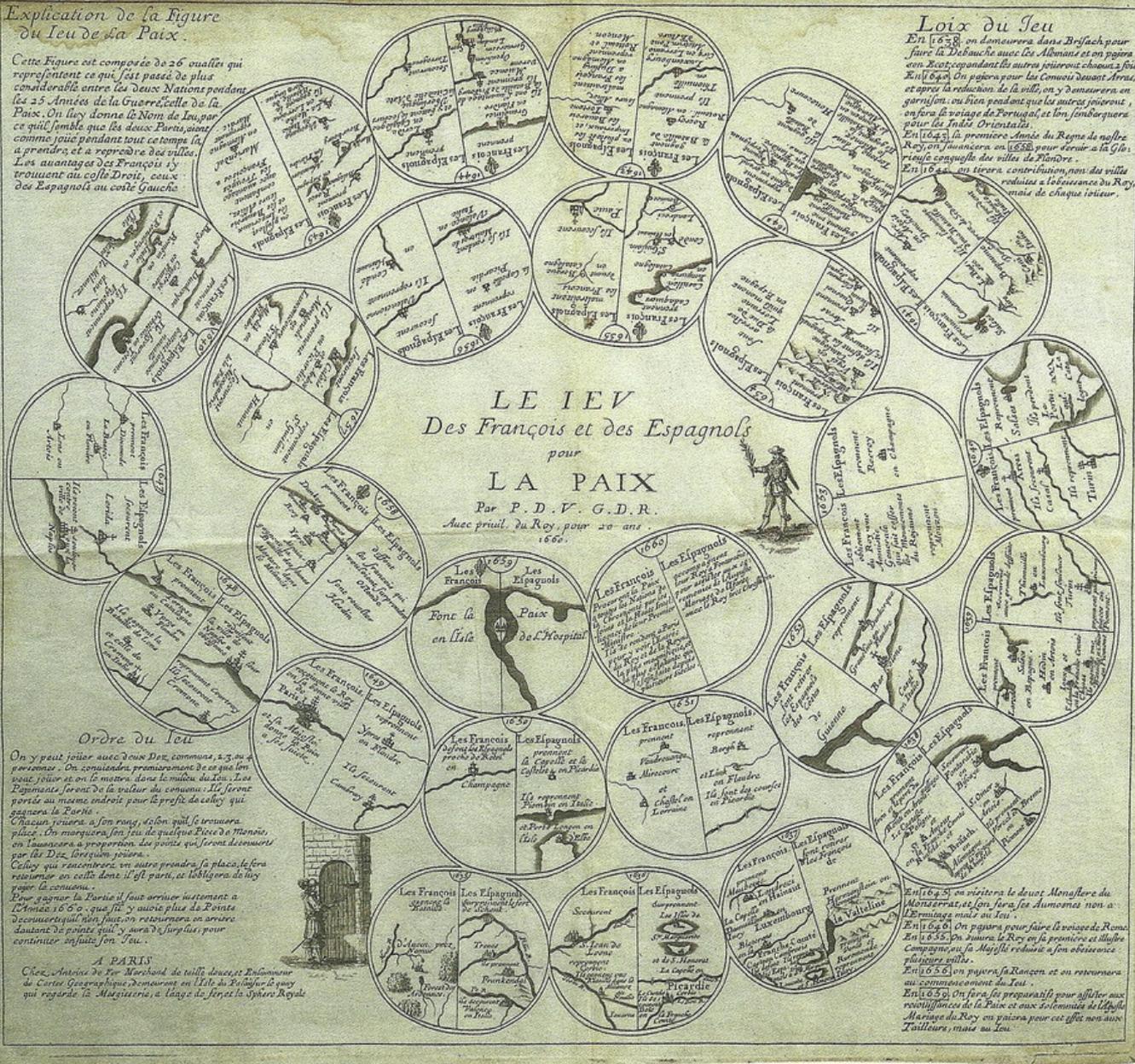
Cette Figure est composée de 26 ovalles qui représentent ce qui s'est passé de plus considérable entre les deux Nations pendant les 25 Années de la Guerre, celle de la Paix. On leur donne le Nom de Jeu, par ce qu'il semble que les deux Parties, soient comme joue pendant tout ce temps là, à prendre, et à reprocher de ses villes. Les avantages des François y trouvent au costé Droit, ceux des Espagnols au costé Gauche.

## Loix du Jeu

En 1658, on donnera dans Brisach pour faire la Debauche avec les Allemans et on payera cent Ecu; cependant les autres jours on choisira soit En 1660, On payera pour les Comtes de Mont Arnaud, et après la reduction de la ville, on y demeurera en garnison, on n'en pourra que les autres joignent, on fera la croix de Portugal, et on s'embellira pour les Indes Orientales. En 1662, la premiere Année du Règne de nostre Roy, on s'ouvrira en 1663 pour servir à la Gloire, rieuve conquête des villes de Flandre. En 1664, on fera contribution non des villes réduites à l'obéissance du Roy, mais de chaque joueur.

## LE JEU Des François et des Espagnols pour LA PAIX

Par P. D. V. G. D. R. Avec priuilege du Roy, pour 20 ans 1666.



## Ordre du Jeu

On y peut jouer avec deux Diez communs, 2, 3, ou 4 personnes. On considère principalement de ce qui se voit jouer et on le mettra dans le milieu du Jeu. Les Papiers seront de la valeur du commun: Il sera porté au même endroit pour le profit de celui qui gagnera la Partie. Chaque joueur a son rang, et on quitte le trouvaux place. On marquera son jeu de quelque Piece de Monnoie, on l'auchera à proportion des points qui seront découverts par les Diez lorsqu'on jouera. Celui qui remportera, en autre prendra sa place, et sera raisonné en costé d'une de ses parts, et l'oblige de lui payer la somme. Pour gagner la Partie il faut arriver justement à l'Année 1650, que l'on y auroit plus de Fortes Decouvertes, que l'on s'en retournera en arriere d'autant de points qu'il y aura de surplus pour continuer jusque son Jeu.

## A PARIS

Chez Antoine de Per Marchand de taille devec, et Esclaireur de Cartes Geographiques demourant en l'Isle de France le quay qui regarde la Mezellerie, à l'angle de la Ferce et la Sphère Royale

En 1642, on visitera le deux Monastere du Montserrat et on fera les Allemans non à l'Espagnole avec le Jeu. En 1640, On payera pour faire la croix de Rome. En 1655, On donnera le Roy en la premiere et illetra Campagne, on fera Majesté reduit à son obéissance plusieurs villes. En 1652, on payera la Racion et on retournera au commencement du Jeu. En 1650, On fera ses préparatifs pour assister aux reuifications de la Paix et aux solemnités de l'Heure Marriage du Roy, on payera pour cet effet non aux Tailleurs, mais au Jeu.

**Le jeu des François et des Espagnols pour la paix**  
Incisione su rame. Francia, 1660.  
Conclusasi in Europa la tremenda guerra dei trentanni (1618 – 1648), fra la Francia di Mazzarino e la Spagna il conflitto si era protratto, con alterne

fortune, fino al 1659. Il gioco celebra la firma della pace dei Pirenei, rappresentando negli ovali le posizioni degli eserciti durante gli anni della guerra. Collezione Franco Milanese, Torino.



# Les travaux de Mars

Incisione su rame colorata a mano. Francia, 1767.  
 Il gioco è dedicato alla "Giovane nobiltà di Francia".  
 Il percorso segue le tappe di formazione della vita militare. Al centro l'omaggio al sovrano Luigi XV.  
 Collezione Franco Milanese, Torino.



## LES TRAVAUX DE MARS.

### ou NOUVEAU JEU DE LA GUERRE, DEDIE à la Jeune Noblesse de France

#### REGLES DU JEU.

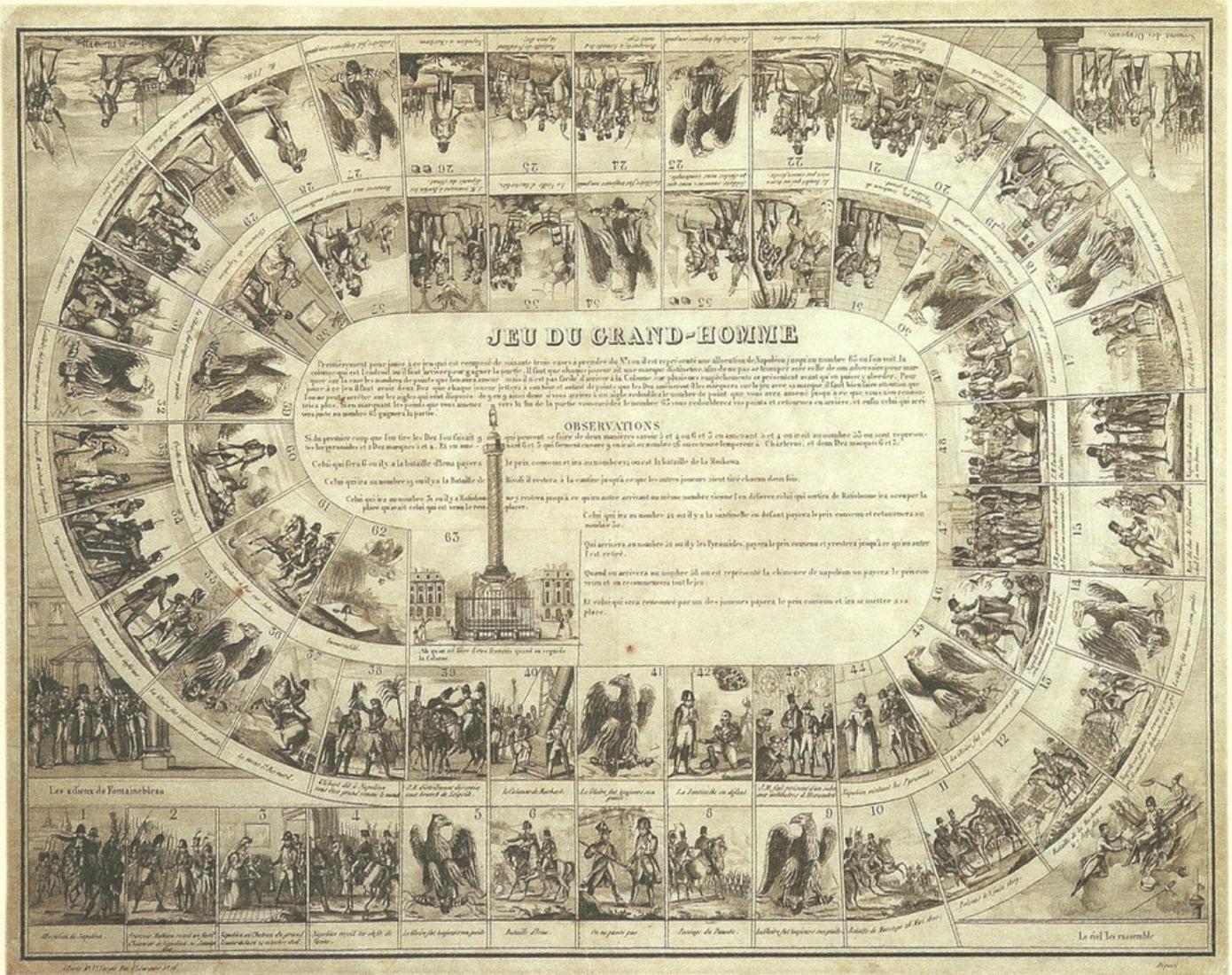
**1<sup>re</sup> METHODE.**

1. Qui amenera son manure de son d'après comme l'on se servoit de la règle du Jeu de Odes. On joue avec des ordonnances avant que de commencer il faut régler le prix et le nombre des Jettons, le nombre des joueurs n'est point limité chacun prend toute main que particulière pour compter son jeu.
2. On commença à jouer, jette les dés et celui qui amène le plus haut point jette les premiers d'après et celui qui amène le plus bas point jette les derniers d'après. On continue ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs ait gagné ou perdu.
3. Celui qui amène le plus haut point jette les premiers d'après et celui qui amène le plus bas point jette les derniers d'après.
4. Celui qui amène le plus haut point jette les premiers d'après et celui qui amène le plus bas point jette les derniers d'après.
5. Celui qui amène le plus haut point jette les premiers d'après et celui qui amène le plus bas point jette les derniers d'après.
6. Celui qui amène le plus haut point jette les premiers d'après et celui qui amène le plus bas point jette les derniers d'après.

**2<sup>e</sup> METHODE.**

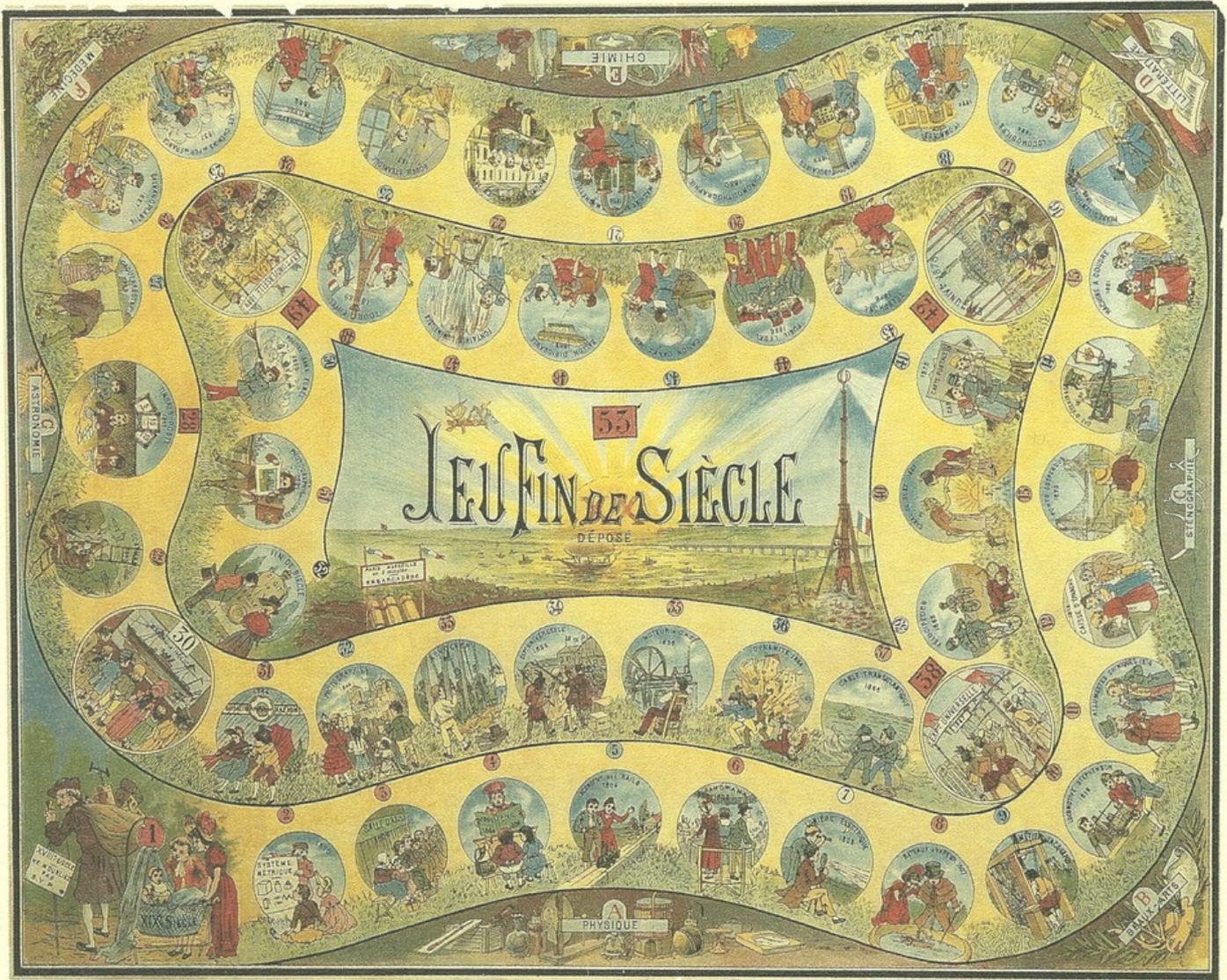
- I. Qui amenera du premier coup 6. et 8. ira se placer au N<sup>o</sup> 20. ou est écrit SENTINELLE.
- II. Qui sera renvoyé paiera un jettun et prendra la place de son Camarade.
- III. Qui ira à 20. ou est écrit ETAPES, se reposera tandis que son Camarade jouera deux fois.
- IV. Qui ira à 16. ou est écrit CONTRIBUTIONS, paiera à chacun des joueurs un jettun.
- V. Qui ira à 18. ou est écrit DÉCAMPEMENT, ira se placer au Ouvre 7.
- VI. Qui ira à 27. ou est écrit Justice Militaire, paiera un jettun et restera jusqu'à ce qu'un autre prenne sa place.
- VII. Qui du premier coup amenera 5. et 4. ira se placer au Ouvre 07. ou est écrit ASSAULT.
- VIII. Qui ira à 14. ou est écrit EMBUSCADE, paiera un jettun et restera jusqu'à ce qu'un autre prenne sa place.
- IX. Qui ira à 37. ou est écrit PRISONNIERS de Guerre, paiera un jettun pour un rançon.
- X. Qui ira à 40. ou est écrit COURIER de l'Armée, paiera un jettun et restera jusqu'à ce qu'un autre prenne sa place.
- XI. Qui ira à 01. ou est écrit DESERTEUR, paiera un jettun et restera jusqu'à ce qu'un autre prenne sa place.
- XII. Qui ira à 05. ou est écrit LES INVALIDES, prendra un jettun et continuera le jeu à son tour.
- XIII. Celui qui amenera 00. ou est écrit LES DIGNITES, paiera le jeu et continuera le jeu à son tour.





**Jeu du grand-homme**

Incisione su rame. Francia, 1835 circa.  
Rappresenta con enfasi e notevole approssimazione storica e cronologica la vita di Napoleone I.  
Collezione Franco Milanese, Torino.



**Jeu fin de siècle**

Cromolitografia. Francia, fine XIX secolo.  
 Espressione della cultura positivista, il gioco indica in ogni casella le tappe del progresso scientifico e sociale del secolo trascorso. Si noti alla casella n° 4 il codice civile napoleonico del 1804.  
 Gioco di percorso di 53 caselle.  
 Collezione Franco Milanese, Torino.

## Jeu du siège de Sébastopol

Cromolitografia. Francia, fine XIX secolo.

Pellerin & C<sup>le</sup>. imp.-édit. Imagerie d'Epinal, n°1750.

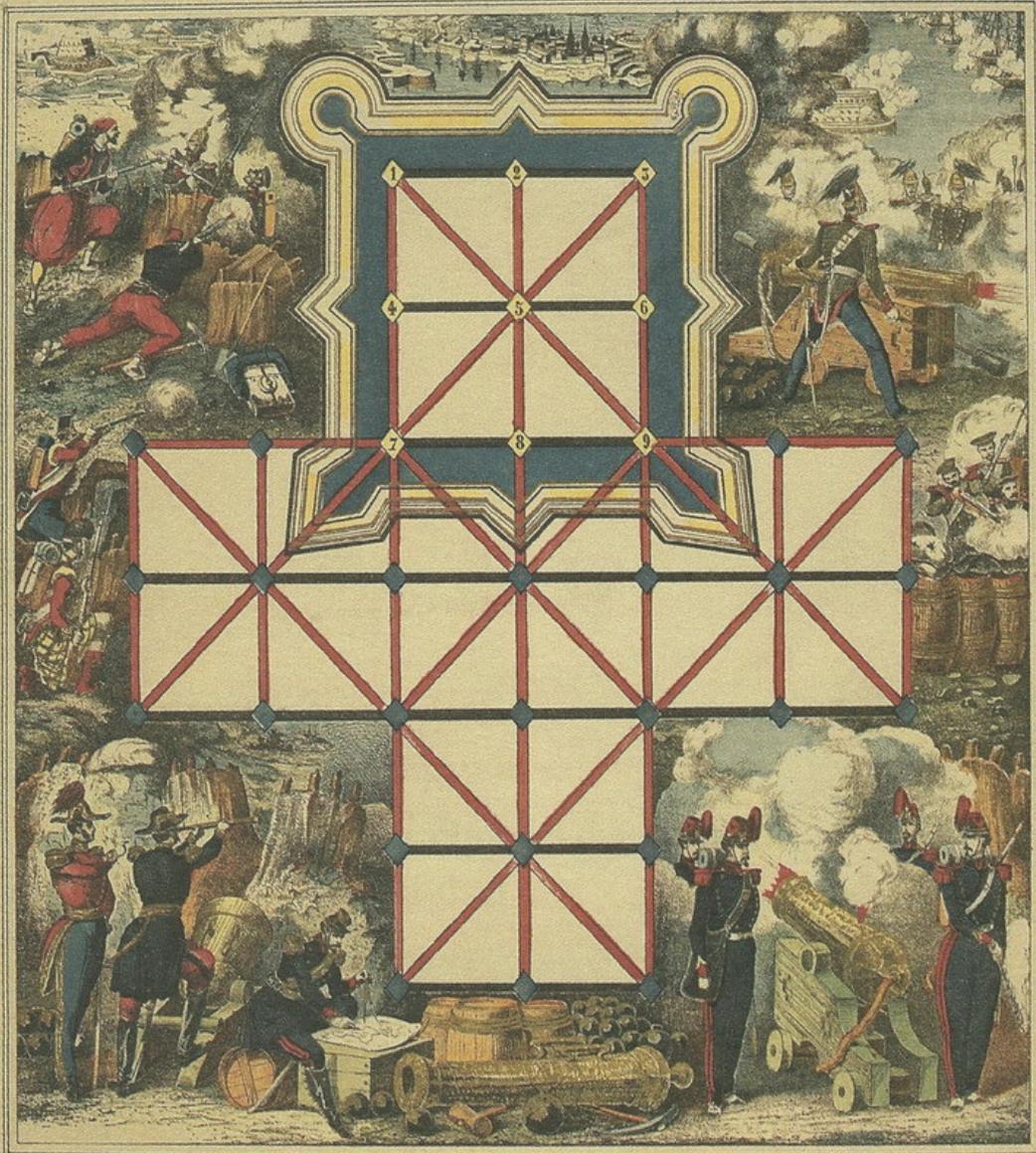
E' un gioco di strategia, diffusosi in India durante la dominazione inglese. Gli assediati si difendono con due pedine collocate dentro il forte dall'assalto di 24 avversari.



## JEU DU SIÈGE DE SÉBASTOPOL

PELLERIN & C<sup>le</sup>, imp.-édit.

IMAGERIE D'EPINAL, N°1750



*Le jeu est divisé en cinq parties. La partie supérieure où les points sont numérotés représente la forteresse qui doit lutter avec deux soldats seulement, contre les 4 parties inférieures occupées par les assiégeants. Les 3 soldats assiégés se placent à volonté sur leurs points numérotés, et les soldats assiégeants doivent se placer sur les 24 points bleus. Les 24 soldats assiégeants ne peuvent avancer qu'en suivant les lignes rouges, en direction droite ou oblique, sans pouvoir reculer ni suivre les lignes noires. Les deux soldats assiégés peuvent au contraire en suivant les lignes rouges ou noires, obliquement de côté et même en reculant, se porter sur tout point non occupé. Ils doivent prendre comme au jeu de dames, chaque soldat assiégé des vers de quel se trouve un point vide, et peuvent aussi en prendre plusieurs en avançant ou reculant. Les deux assiégés doivent toujours chercher à se retirer dans leur forteresse. Les 24 assiégeants ne peuvent prendre aucun des deux assiégés, mais ils peuvent les souffler comme dans le jeu de dames, quand ils ont l'opportunité de prendre ou de le dévancer. La combinaison de ce jeu consiste à attirer les deux dévanciers hors de leur forteresse, et d'occuper leur position.*

Repos



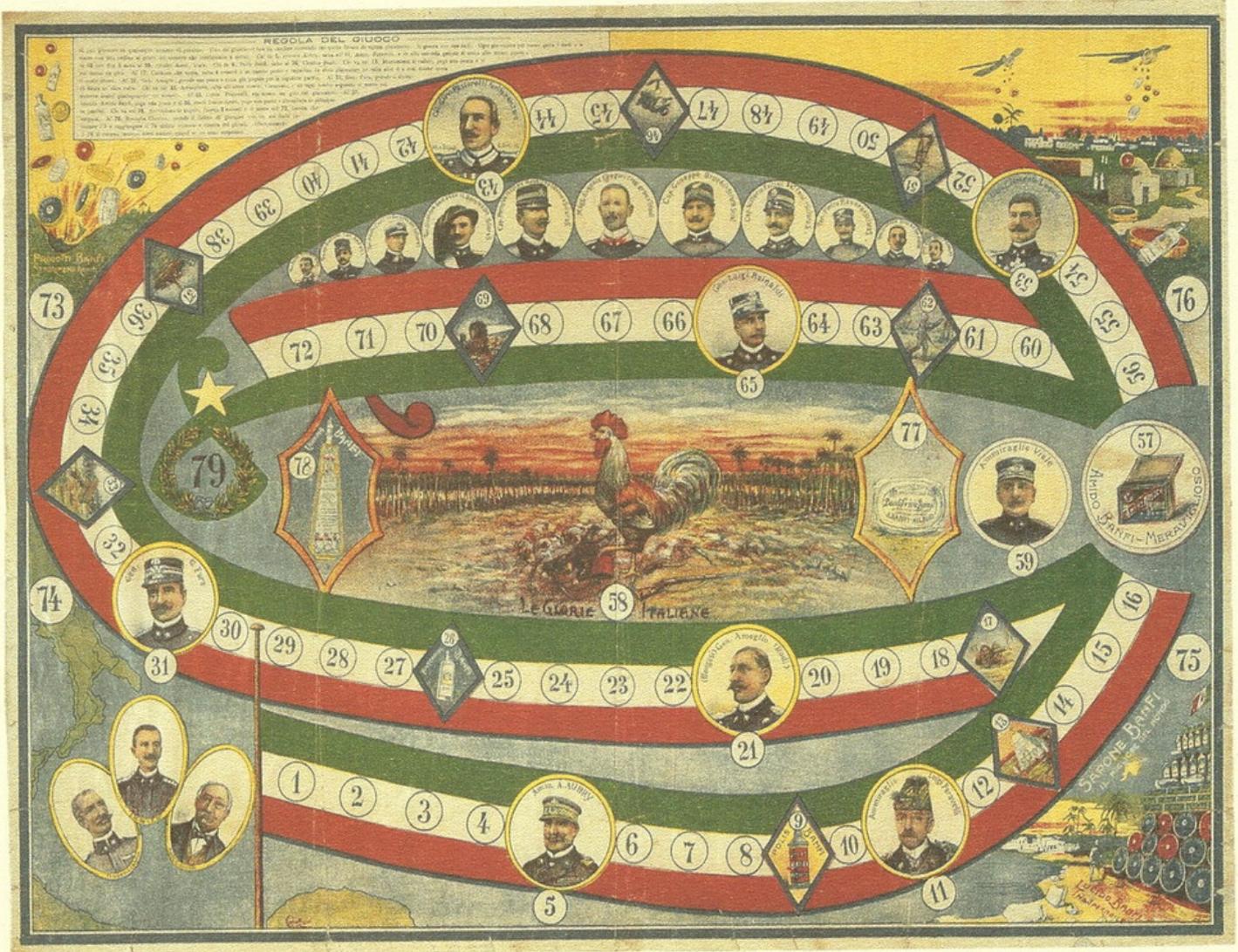
Precise regole disciplinano il movimento.

Furono stampate anche le tavole italiane:

“Assedio al castello di Trento” e

“Giuoco dell’assalto a Makallé”.

Collezione Franco Milanese, Torino.



### Le glorie italiane

Cromolitografia. Italia, inizi XX secolo.  
 Il gioco si riferisce alla guerra di Libia (1911-12) e unisce, con notevole sforzo di sintesi, elementi assai eterogenei: pubblicitari, ludici, storico-didattici, patriottici. L'esito è quasi surreale, con scatole di lucido da scarpe che esplodono sui monti africani conquistati dalle truppe italiane; Giolitti, il re e il generale Canova circondati da confezioni di amidi; un gigantesco gallo che cammina impettito tra i cadaveri dei soldati sotto la scritta "le glorie italiane". Collezione Franco Milanese, Torino.



**La conquista dell'Abissinia**  
 Cromolitografia. Italia, anni '40 del XX secolo.  
 Il percorso riproduce sommariamente alcuni  
 momenti della guerra d'Abissinia.



**LA CONQUISTA DELL'ABISSINIA**

**SPIEGAZIONE**

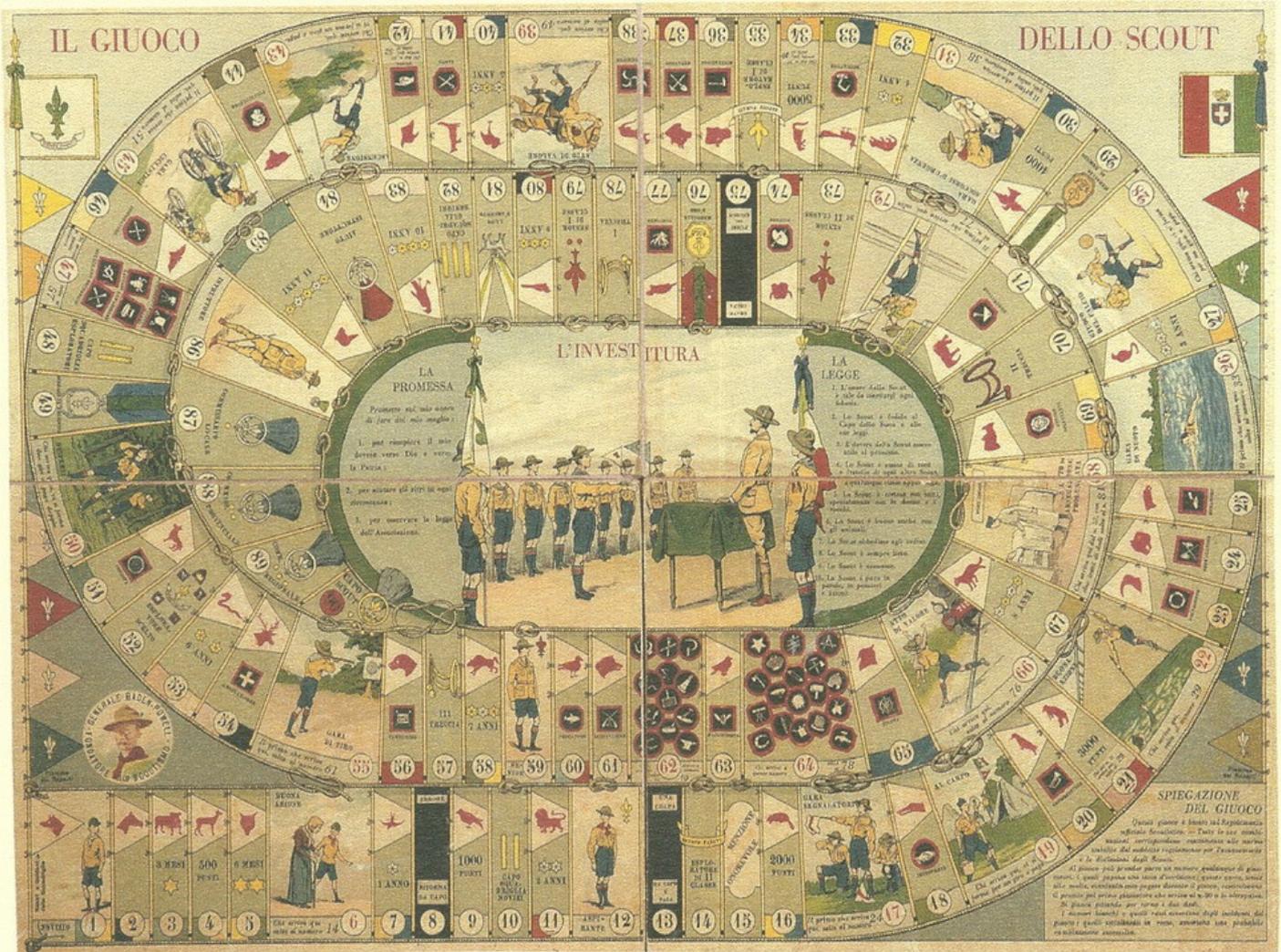
Il gioco è composto di 68 numeri e dispone di otto dischetti raffiguranti il con-  
 quista della Forte Anale che prendono parte all'azione: 1) Castello Mar, 2) Castello  
 di Faldora, 3) Lago di Goro, 4) Lago di Goro, 5) Castello di Goro, 6) Lago di Goro,  
 il giocatore deve mettere, singolarmente prima che il giocatore abbia fatto, di un dischetto  
 su e segnare la parte dell'Anale da lui scelta.

Si gioca con una delle seguenti regole:

Chi comincia il gioco (il numero) parte un giro; l'azione si fa una seconda volta.  
 Chi comincia a partire si 68 parte al 10. Gioco.  
 Chi comincia a partire si 10 prosegue regolarmente il gioco; Faldora, Anale  
 e Goro partono due giri.  
 Chi comincia a partire si 12 (Castello di Mareu) parte un giro.  
 Chi arriva al 18 (Lago di Goro) parte al 17.  
 Chi arriva al 18 (Anale Anale) parte al 21 (Anale Alagi).  
 Chi arriva al 24 parte al 21; il Castello Anale parte un giro.  
 Chi arriva al 25 parte un giro; il Castello Anale parte un movimento.  
 Chi arriva al 26 parte un giro.  
 Chi arriva al 28 parte al 27.  
 Chi arriva al 30 parte al 28; l'azione si fa una seconda volta.  
 Chi arriva al 32 parte al 31; l'azione si fa una seconda volta.  
 Chi arriva al 34 parte al 33; l'azione si fa una seconda volta.  
 Chi arriva al 36 parte al 35; l'azione si fa una seconda volta.  
 Chi arriva al 38 parte al 37; l'azione si fa una seconda volta.  
 Chi arriva al 40 parte al 39; l'azione si fa una seconda volta.  
 Chi arriva al 42 parte al 41; l'azione si fa una seconda volta.  
 Chi arriva al 44 parte al 43; l'azione si fa una seconda volta.  
 Chi arriva al 46 parte al 45; l'azione si fa una seconda volta.  
 Chi arriva al 48 parte al 47; l'azione si fa una seconda volta.  
 Chi arriva al 50 parte al 49; l'azione si fa una seconda volta.  
 Chi arriva al 52 parte al 51; l'azione si fa una seconda volta.  
 Chi arriva al 54 parte al 53; l'azione si fa una seconda volta.  
 Chi arriva al 56 parte al 55; l'azione si fa una seconda volta.  
 Chi arriva al 58 parte al 57; l'azione si fa una seconda volta.  
 Chi arriva al 60 parte al 59; l'azione si fa una seconda volta.  
 Chi arriva al 62 parte al 61; l'azione si fa una seconda volta.  
 Chi arriva al 64 parte al 63; l'azione si fa una seconda volta.  
 Chi arriva al 66 parte al 65; l'azione si fa una seconda volta.  
 Chi arriva al 68 parte al 67; l'azione si fa una seconda volta.

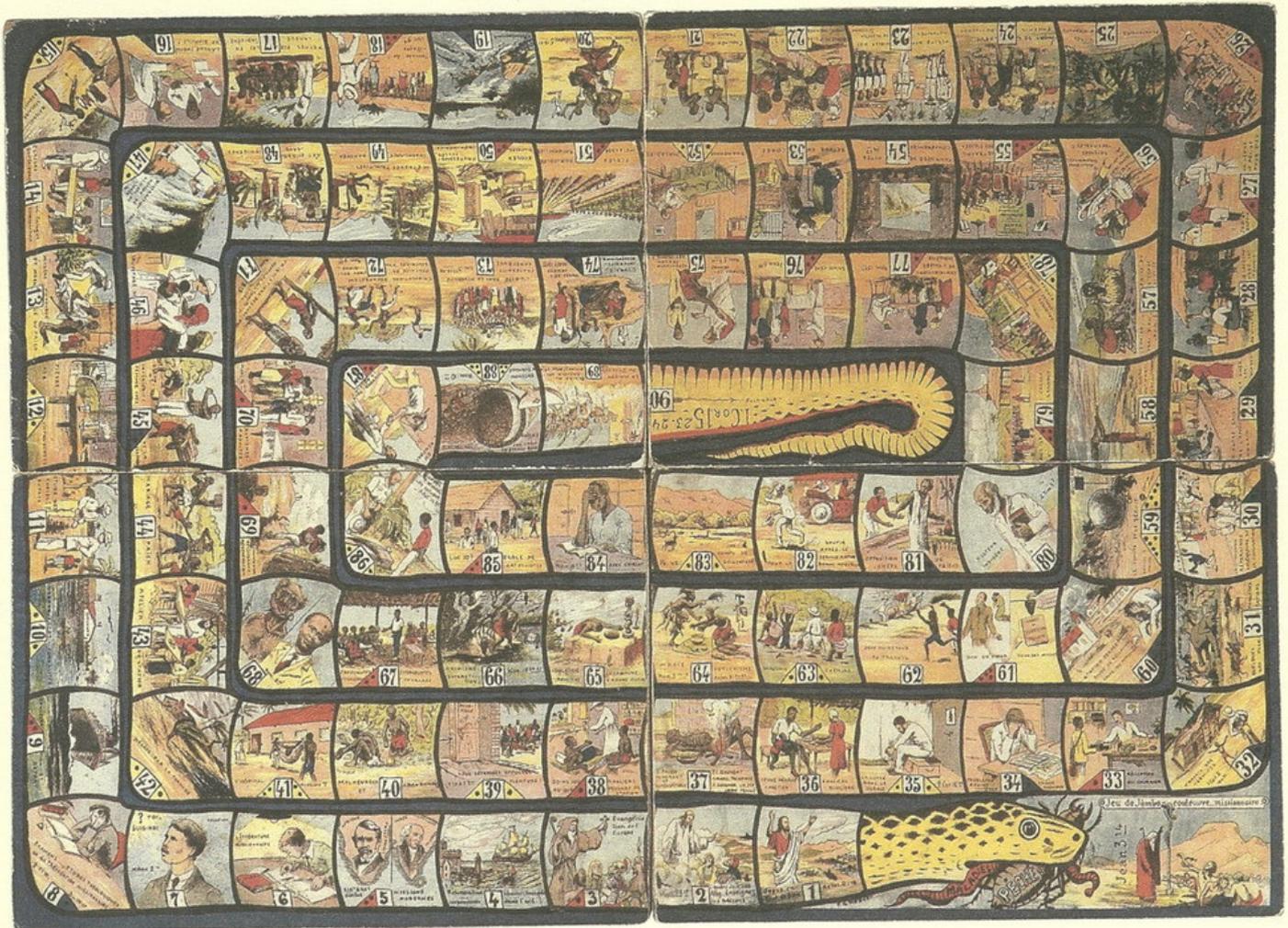
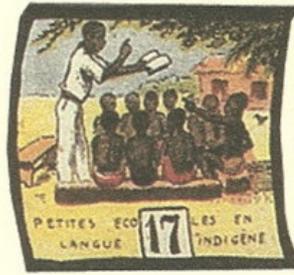


Durante il fascismo molte tavole di giochi dell'oca,  
 con espliciti intenti propagandistici, riproducevano  
 i territori coloniali dell'Africa.  
 Collezione Franco Milanese, Torino.



**Il gioco dello scout**

Cromolitografia. Italia, inizio XX secolo.  
 Graficamente ricco, il gioco illustra simboli,  
 bandiere e gesta dello scoutismo italiano.  
 A destra della figura centrale il decalogo dello scout.  
 Percorso di 90 caselle.  
 Collezione Franco Milanese, Torino.



**Jeu des Jèmba couleur... missionnaire**

Cromolitografia. Francia, 1940 circa.  
 Attraverso caselle indicanti passi biblici di riferimento,  
 il difficile cammino di un missionario in Africa.  
 Percorso di 90 caselle.  
 Collezione Franco Milanese, Torino.







## Bibliografia

- D'Allemagne H.R.  
"Le noble jeu de l'oie en France, de 1640 à 1950"  
Grund, Paris, 1950.
- Barros A. de  
"Filosofia cortesana moralizada"  
Madrid, 1587.
- Bell R.C.  
"Board and tables games from many civilizations"  
Dover Pub., New York, 1979, pp. 14-16.
- Canettieri P., Alfonso X el Sabio  
"Il libro dei giochi"  
Cosmopoli, Roma, 1996.
- Carrera P.  
"Il Gioco degli Scacchi"  
Militello 1617, p. 25
- Domini D.  
"Giochi a stampa in Europa dal XVII al XIX secolo"  
Longo ed., Ravenna, 1985.
- Dossena G.  
"Enciclopedia dei giochi"  
UTET, Torino, 1999.
- Girard A., Quétel C.  
"L'Histoire de France racontée par le jeu de l'Oie"  
Balland/Massin, Paris, 1982.
- Mascheroni S., Tinti B.  
"Il gioco dell'oca"  
Bompiani, Milano, 1981.
- Lise G.  
"I giochi di carta"  
Milano, 1988.
- AA. VV.  
"Fanti e Denari"  
Venezia, 1989.
- AA. VV.  
"Costume e società nei giochi a stampa di G.M. Militelli"  
Perugia, 1988.
- Negri I., Vercelloni V.  
"I giochi di dadi d'azzardo e di passatempo dei gentiluomini e dei pirati"  
Milano, 1958.
- Goodfellow C.  
"A collector's guide to games and puzzles"  
Londra, 1991.
- Whitehill B.  
"American Boxed games and their makers 1822-1922"  
Pennsylvania, 1922.
- Love B.  
"Play the game"  
Londra, 1978.

