

La regola e il caso

Indice

- 6 — Introduzione,
La regola e il caso

- 40 — Il Gioco dell'Oca
 - La società vista attraverso
il Gioco dell'Oca
 - Struttura e regole
 - Simbologia e significati
 - Tecniche di stampa

- 76 — Apparato iconografico

- 308 — Indice delle tavole

- 326 — Conclusioni,
Tavolieri digitali e di carta

- 336 — Contributi
 - Luigi Ciompi
 - Patrizia Giamminuti

- 348 — Bibliografia

Introduzione

La regola e il caso

Al di là delle condizioni atmosferiche ogni giorno il sole sorge, in un certo momento si trova al centro del cielo e comincia a discendere fino a tramontare. Poi arriva la notte, e si riparte da capo. Così è anche il ciclo della vita per ogni essere vivente, si nasce, si diventa adulti, si invecchia e si muore. Questo è un concetto immutabile della natura, della realtà, quindi non intercambiabile. Sono immutabili anche i cicli stagionali, molto importanti per leggere la struttura del tempo in anni: primavera, estate, autunno, inverno. L'uomo ha pianificato la sua esistenza su questo concetto di tempo circolare del quale non può che essere spettatore passivo, creandosi nell'immaginario delle entità superiori capaci di decidere il suo destino di giorno in giorno. Anche se nella sua storia il pensiero umano in pratica ha ristretto l'orizzonte sugli aspetti concreti e produttivi che ordinano una società (politica, lavoro, amore, economia, cultura, ecc...), il punto di partenza arcaico di questa evoluzione culturale si può ritrovare nel gioco. Ancora oggi, se pur molto spesso relegato solo alla sfera dell'infanzia, il gioco è un'azione libera, alla quale non è riconducibile un interesse "materiale". Sono trascorsi millenni dall'era dell'uomo primitivo, ma il gioco tutt'oggi resta un atto puramente libero e istintivo che contiene in sé i geni originari del rapportarsi dell'uomo con la natura, quindi precede la nascita della "società culturale", poiché anch'essa nella sua prima fase si è presentata in forma ludica.

Nel 1938 lo storico olandese Johan Huizinga, nel suo *Homo ludens* affermava che:

La cultura sorge in forma ludica, la cultura è prima giocata. Nei giochi e con i giochi la vita sociale si riveste di forme soprabiologiche che le conferiscono

maggior valore. Con quei giochi la collettività esprime la sua interpretazione della vita e del mondo. Dunque ciò non significa che il gioco muta o si converte in cultura, ma piuttosto che la cultura, nelle sue fasi originarie, porti il carattere di un gioco, viene rappresentata in forme e stati d'animo ludici. In tale «dualità-unità» di cultura e gioco è il fatto primario, oggettivo, percettibile, determinato concretamente; mentre la cultura non è che la qualifica applicata dal nostro giudizio storico al dato caso¹.

Per Huizinga il gioco è un'azione che si compie all'interno di limiti ben definiti di tempo e di spazio, secondo una regola ben precisa che chi gioca decide di accettare e, nell'insieme, lo impegna in modo totale ed esclusivamente fine a se stesso.

Il gioco allora avvolge i partecipanti in una situazione di tensione e di gioia, dando la consapevolezza di trovarsi in un tempo diverso da quello della vita quotidiana. Anche se comunque costretti da rigide regole, con il gioco entriamo nel mondo non reale della finzione. Questa è la dimensione ideale dove si muove l'immaginazione dei bambini o quella di ogni forma di espressione creativa, lo stesso punto dal quale partiva l'approccio nella lettura della natura dell'uomo primitivo, che rappresentava gli animali nelle grotte prima di essere realmente cacciati. Anche Umberto Eco, pur partendo da presupposti letterari e semiotici, considera il gioco come uno dei cinque bisogni fondamentali dell'uomo, insieme a nutrimento, riposo, amore e chiedersi il perché delle cose.

1 — Johan Huizinga, *Homo ludens* (1938), Torino, Einaudi, 1946.

Facendo riferimento ai bambini, in una conversazione con Andrea Cortellessa (nella puntata *Giocare* della trasmissione *Alfabeta*, andata in onda su Rai 5 nel 2015), Eco affermava che per loro:

[...] è fondamentale l'elemento del far finta. Loro dicono infatti: "facciamo finta che io ero il capo dei pirati". Usano l'imperfetto, non dicono mai io sono il pirata, ma io ero il pirata, perché è un modo distintivo di proiettare l'azione in un mondo possibile... È una narrazione. [...] In fondo ogni narrativa è tutto un fare finta. C'è un elemento di gioco. Se leggo *I promessi sposi* "faccio finta" che siano esistiti quei personaggi, quel castello di Don Rodrigo. So benissimo che non è vero, ma prendo tutto per oro colato.²

Il gioco quindi è sempre stato concepito, con il suo "far finta che"³ o "sospensione dell'incredulità",⁴ come una realtà parallela che si sviluppa attraverso regole rigide, ma dove tutto diviene imprevedibile perché lasciato alla casualità degli eventi.

Nel tempo gioco e cultura sono quindi diventate due linee parallele che nella storia dell'umanità hanno sempre attraversato momenti di sovrapposizione. "Gioco come arte, arte come gioco", scrive Gadamer. Infatti

2 — Umberto Eco, *Alfabeta/Giocare* condotto da Andrea Cortellessa, Rai5, ottobre 2015. www.alfabeta2.it/2015/10/25/alfabeta-giocare

3 — John R. Searle, *Lo statuto logico della finzione narrativa* in "Versus. Quaderni di studi semiotici", 19/20, Bologna, Il Mulino, 1978.

4 — Samuel T. Coleridge, *Biographia literaria* (1817), a cura di Paola Colaiacomo, Roma, Editori Riuniti, 1991.

5 — Hans G. Gadamer, *Arte come gioco, simbolo, festin* *L'attualità del bello. Saggi di estetica ermeneutica* a cura di Riccardo Dottori, Bologna, Marietti Editore, 1986.

Il gioco non si può considerare solo come una forma d'arte, ma lo è nella sua sostanza originaria, capace di mostrarci che cosa contempla l'arte nella sua essenza. Il gioco va considerato come un'attività che significa di per sé un'azione circolare che rinasce in continuazione da sé stessa, non ha uno scopo pratico e non ha importanza quali azioni si compiano né chi le compia, poiché è importante il gioco in sé. Infatti i giocatori sono sostituibili e possono appartenere a generazioni diverse, così come possono esserci o meno degli spettatori. Il gioco riconferma la sua specificità di evento naturale, visto che proprio come la natura è in grado di riprodursi da sé. È in questa semplice "autorappresentazione mediale", come la definisce Gadamer, che il gioco si intreccia all'arte (intesa nel suo carattere ludico, spontaneo, autonomo), e la natura, in quanto è un gioco che si rinnova sempre senza uno scopo, può apparire come modello culturale.

Questo bisogno dell'uomo di riconoscere il gioco nei suoi valori primari si è manifestato in modo preponderante avvicinandosi al XX secolo, quando gli intellettuali (artisti, filosofi, pedagoghi, psicologi, ecc...) hanno riscoperto che nell'originarietà del gioco erano racchiusi i segni in grado di contrapporsi alla crisi che affrontava la società borghese. In questo periodo è importante che la ricerca di un'autenticità primitiva sia coincisa anche con una diversa lettura del mondo dell'infanzia, dove il gioco acquista la sua centralità ludica. Non solo, viene addirittura capovolto il ruolo e richiesto in qualche modo all'adulto di ritornare bambino, per conoscere nella sua primitività una nuova dimensione della realtà attraverso la finzione del gioco. In questa nuova concezione, che poi avremo modo di approfondire, diventa emblematica la frase di Walter Benjamin,

L'infanzia c'è solo se si è adulti: l'infanzia non è mai per il bambino. Il bambino è il mondo, l'adulto il tempo.⁶

Concezione fortemente rivoluzionaria quella di pensare che nell'infanzia si possono raccogliere tracce della vita in forma di figure da interrogare e smontare come un giocattolo, se intendiamo scoprire la forza propulsiva nella costruzione del nostro essere adulti, considerato che al suo tempo il bambino, fin dalla cultura greco-romana (su cui si fonda quella occidentale), è per natura messo in ombra, paragonato al cucciolo dell'uomo adulto e come tale avviato precocemente ai costumi che regolano la società. Questo destino del bambino non cambia neppure con il mutare delle classi sociali, anzi, per paradosso, se in quelle meno abbienti probabilmente c'era più tolleranza per il gioco infantile, in quelle nobiliari o agiate il ritmo dell'esistenza dei piccoli era segnato da obblighi e orari simili a quelli dell'adulto che lo costringevano a crescere il più in fretta possibile. Un precursore della diversa concezione dell'infanzia è il filosofo inglese John Locke con il suo *Pensieri sull'educazione dei fanciulli* (1693), il suo modo di scrivere dei giocattoli suona tuttora di una straordinaria attualità, visto che propone che al bambino si diano elementi d'uso quotidiano, non giocattoli predisposti dagli adulti, ma oggetti di forme semplici, o addirittura inventati da loro, in grado di sviluppare nel fanciullo la creatività, il piacere del gioco e la finzione immaginativa.

In tempi e modalità diverse, Maria Montessori

6 — Walter Benjamin, *Figure dell'infanzia. Educazione, letteratura, immaginario*, a cura di Francesco Cappa e Martino Negri, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2012.

7 — John Locke *Pensieri sull'educazione* Firenze, La Nuova Italia, 1999.

e successivamente, nella seconda metà del XX secolo, Bruno Munari ed Enzo Mari, con i loro giochi, dimostrano la stupenda verità di questa tesi.

La corrispondenza tra l'arte e il bambino diventa molto profonda a livello antropologico e si presenta come uno dei fenomeni culturali più importanti che è nato soprattutto grazie alle avanguardie artistiche del Novecento. In realtà tutto il secolo scorso ha insistito sull'azione creativa come capacità di ricostruire una diversa visione della realtà, iniziando dall'immaginario che hanno i bambini. Molti artisti che si sono affacciati sulla scena nei primi decenni del XX secolo, hanno riscoperto la semplicità dei segni e dei colori del disegno infantile per trovare una qualità poetica concreta e ricca di magiche suggestioni. Sono state proprio le avanguardie storiche che hanno riconosciuto nel mondo dei bambini quell'universo dalle potenzialità infinite, ormai soffocate e dimenticate dal mondo degli adulti. La legittimazione di questo mondo dell'infanzia è diventata così un elemento di verifica dell'arte stessa, come un punto di vista libero, non incanalato. Il collegamento tra l'artista e il bambino si è proiettato così per tutto il Novecento, ponendo in evidenza l'importanza dell'attività ludica nella definizione di una diversa visione del mondo. Il gioco, oltre che a permettere di impiegare il tempo libero, diventa importante anche per apprendere. Questa scoperta di un elemento comune all'uomo come agli animali, si è dimostrata come un punto di non ritorno rispetto alla cultura formativa precedente.

Giocare vuol dire simulare i meccanismi della vita e della sopravvivenza, così si apre uno spazio per stimolare la fantasia e la capacità simbolica dei bambini. Arte e gioco sono giustamente considerati come un pilastro della conoscenza e la loro organizzazione in chiave di linguaggio trasmissibile,

come un libro che sia anche gioco e avventura visiva e intellettuale, è allora il migliore investimento di energie creative.⁸

Questo primato delle avanguardie nella riscoperta del bambino ha un evidente legame con la rivoluzione pedagogica maturata nel secondo Ottocento, quando l'elaborazione del gioco è diventata per la prima volta strumento educativo e forma di espressione creativa. Per fare alcuni esempi, il legame tra la produzione di giochi con le opere d'arte è confermato, anche se non provato da ricerche mirate in proposito, dal confronto tra *Composizione in rosso, blu, nero, giallo e grigio* di Piet Mondrian del 1921 e il gioco della pedagogista italiana Maria Montessori, *blocchi per esercizi di psicoaritmetica* del 1890 [fig. a], oppure dalla *Finestra dell'Hotel Lake Geneva*, dell'architetto Frank Lloyd Wright del 1902 con il gioco del pedagogista tedesco Friedrich Fröbel, *Divided Square Puzzle* sempre del XIX sec. Questi sono solo due casi in cui è evidente la convergenza che può esistere tra i giochi dell'infanzia e le successive scelte artistiche, sarebbe interessante approfondire questo studio più dettagliatamente.

Entriamo ora in questo tempo delle avanguardie del primo Novecento, capace di sconvolgere tutti i luoghi comuni del pensiero dominante. Pablo Picasso, in un suo noto aneddoto, afferma che "ogni bambino è un artista. Il problema è come rimanere un'artista quando si cresce"⁹

8 — Valerio Dehò *Il libro d'artista*, in *Ó.P.L.A. - Merano. Atti del convegno, Biblioteche e libri d'artista per bambini* Mantova, Corraini, 2016.

9 — Pablo Picasso citato in *Children's Corner. Libri d'artista per bambini*, a cura di Valerio Dehò, Mantova, Corraini, 2007.



[a] Maria Montessori, *bloccetti per esercizi di psicoaritmetica* 1890.

Questa affermazione di uno dei maggiori artisti moderni è in sintonia con quanto scriveva Benjamin riguardo all'infanzia. Le avanguardie di inizio secolo sembrano affermare che l'opera d'arte nasce e cresce seguendo un percorso regolamentato che è figlio di sé stesso e soggetto al caso. Facendo riferimento al caso, per esempio, il critico Maurizio Calvesi fa risalire all'italiano "dado" il nome della corrente "Dada".¹⁰ Non vi sono dubbi: il dado nel suo risultato numerico finale è intrinsecamente legato al caso. Un precedente per il gioco di parole dadaista lo troviamo in *Un Coup de Dés jamais n'abolira le Hasard*, (Mai un lancio di dadi eliminerà il caso) di Stéphane Mallarmé, pubblicato nel 1897. La poesia è scritta in forma di calligramma, non come quelli di Guillaume Apollinaire che si avvicinano ad un vero e proprio disegno, ma per indicare che i versi sono come caduti casualmente sul foglio bianco. Tutto questo fa pensare a come l'educazione di un bambino possa condizionare le capacità creative dell'adulto, quanto la pedagogia possa plasmare l'estetica, quanto la cultura moderna possa trasformare la scuola in un laboratorio fantastico piuttosto che in una "prigione".

Parlando di dadaismo non possiamo non soffermarci sull'esperienza di Marcel Duchamp che, pur non legandosi in modo specifico a nessuna delle avanguardie, prende il gioco come chiave di lettura della realtà tra ironia e dissacrazione, metamorfosi e interazione con il pubblico; nelle sue opere il caso, dettato da regole da lui stesso stabilite come in un gioco ludico, è elemento preponderante. Il sociologo francese Roger Caillois, nel suo saggio *I giochi e gli uomini* La

maschera e la vertigine (1958), riesce a mettere in luce anche le componenti più oscure e ambigue del gioco, visto che esso non è dotato di un carattere unitario, i suoi molteplici aspetti possono essere ricondotti a quattro tipologie principali: *Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*

(competizione, caso, maschera e vertigine). Le categorie a sua volta sono suddivise in due insiemi dal carattere opposto e conflittuale: quello della *paidia* e quello del *ludus*. La *paidia* contiene in sé la natura fantasiosa e istintiva del gioco, il *ludus* invece, al suo opposto, ne contiene il carattere soggetto a regole ben precise che porta al superamento di ostacoli e ad ottenere un risultato.¹¹

Nelle quattro categorie di gioco indicate da Caillois, si può trovare la presenza di entrambi i due insiemi. Il sociologo e antropologo francese inserisce i cruciverba, i giochi matematici e gli anagrammi nella sfera del *ludus*, dove però può anche manifestarsi la presenza dell'*agon*, cioè della competizione. Su questa linea i giochi di parole che propone Marcel Duchamp nei suoi *ready-made*, possono essere inseriti nella sfera del *ludus* inteso, nel raggiungimento di una soluzione finale, come superamento delle difficoltà poste dall'artista stesso; un po' come avviene in una partita di scacchi, gioco molto amato dall'artista. Duchamp vuole però anche rivoluzionare le tradizionali regole del linguaggio, per cercare nuovi significati all'interno delle parole attraverso un gioco umoristico preciso e dettagliato; è lui stesso, a proposito dei giochi linguistici, che afferma:

Si sa, i giochi di parole sono sempre stati considerati una bassa forma d'ingegno, ma

io li trovo una fonte di stimolo sia per il loro suono attuale, sia per il significato inatteso legato ai reciproci rapporti tra disparate parole. Per me questo è un campo infinito di divertimento ed è a portata di mano. Qualche volta emergono quattro o cinque diversi livelli di significato.¹²

Così questi giochi di parole sono da una parte forma di ingegno, e dall'altra divertimento. È importante rilevare che riguardo alla risoluzione degli "enigmi" che costellano le sue opere, la competizione si manifesta anche nella sfida che l'artista lancia al fruitore (vedi ad esempio *L.H.O.O.Q.*, *Grande Vetro*, *Fountain* o altri *ready-made*), il suo è un invito ad osservare e a riflettere sulle infinite concatenazioni tra linguaggio e oggetto, tra parola e immagine. Nella stragrande maggioranza dei suoi "giochi" però non troviamo solo la dimensione dell'*agon*, ma anche dell'*alea*, del caso, così come viene naturale ravvisare la stessa componente anche nel resto della poetica dadaista, che spesso elegge il caso ad elemento principe di ogni processo creativo. Riguardo a questo è emblematico il testo *Pour faire un poème dadaïste* di Tristan Tzara, dedicato a Marcel Duchamp con le seguenti parole: *Une goutte de hasard* (Una goccia di caso), in cui l'autore invita a ritagliare parole di un articolo di giornale, inserirle in un sacchetto, agitarlo, ed infine estrarle, per disporle nell'ordine in cui sono uscite in modo da formare una poesia. Del resto l'artista francese in fatto di aleatorietà (caso) la sapeva lunga, se con l'opera *3 Stoppages Étalon* faceva cadere dall'altezza di un metro tre fili per tre volte su tele dipinte, dove questi, cadendo in modo casuale,

generano linee ondulate e diverse che diventano delle unità di misura totalmente arbitrarie e fuori dalle comuni leggi della misurazione:

Questa esperienza fu realizzata nel 1913 per fissare e conservare forme ottenute dal caso, dal mio caso.

In Duchamp il gioco si fa ironico al punto di vederlo cambiare nome, travestirsi e diventare donna (la *mimicry* di Caillois), da Marcel diventa Rose Sélavy e questo pseudonimo richiama, mediante l'anagramma di *Rose*, l'*Eros*. Così, con il continuo cambio di identità, dimostra la sua costante ricerca tesa a stimolare il fruitore per poter superare quello che comunemente vediamo, non solo negli oggetti dei suoi *ready-made* anche rispetto a sé stessi. *Project for the rotary demisphere* (1924) e i *Rotoreliefs* (1935) sono invece gli studi che Duchamp fece nel campo del movimento e degli effetti che esso produce sulla percezione umana, e queste sue macchine rotanti producono movimenti rotatori che creano una spirale e generano nello spettatore un senso di stordimento e di vertigine (*ilinx*).

Il gioco degli scacchi rappresenta bene anche lo spirito surrealista, sono molti gli esponenti di questo movimento che, oltre a giocarci, li hanno progettati fino al punto di divenire opere d'arte, basti pensare alla *Scacchiera surrealista* di Man Ray del 1934, dove le normali caselle in bianco e nero sono sostituite con le fototessere degli artisti surrealisti, oppure a quella progettata da Max Ernst per l'amico Duchamp nel 1944/1945. Duchamp aveva un'autentica ossessione per questo gioco [fig. b], difatti a partire dal 1923 se



[b] *Marcel Duchamp gioca a scacchi nel suo studio* 1952, fotografia di Kay Bell Reynal, stampa fotografica, 22 x 20 cm.

ne occupa in modo quasi esclusivo, fino al punto di diventare capitano della squadra olimpica francese, al fianco del campione del mondo Alexander Alekhine.

Per lui i pezzi degli scacchi sono:

L'alfabeto che plasma i pensieri, e questi pensieri esprimono la bellezza astrattamente. [...] Sono arrivato alla conclusione personale che mentre non tutti gli artisti sono giocatori di scacchi, tutti i giocatori di scacchi sono artisti. [...] C'è un fine mentale implicito quando si guarda l'ordine dei pezzi sulla scacchiera. La trasformazione dell'aspetto visivo in materia grigia è una cosa che avviene sempre negli scacchi e che dovrebbe avvenire nell'arte.¹⁴

I surrealisti, a cominciare da Duchamp per finire a Dalí, condividevano tutti un profondo interesse per il gioco, amavano giocare con le parole e con le immagini, creando dei paralleli linguistici e visivi davvero innovativi.

Idea del gioco e dell'infanzia - diversa nei risultati - è quella su cui hanno lavorato i futuristi; Giacomo Balla, ma soprattutto Fortunato Depero, dimostrano che una ricostruzione futurista dell'universo creativo scatena una libertà e una fantasia del tutto nuove e originali nel mondo dell'infanzia e dei giochi. Nella costruzione dei suoi giocattoli in legno colorato, prodotti dalla sua Casa d'Arte, Depero era animato da quella allegria che pochi anni prima aveva ispirato il manifesto futurista: i suoi animali (i giocattoli *Il Pappagallino*, *l'Orso* [fig. c]), la serie dei *Rinoceronti*, il *Gatto nero*, il *Topo bianco*, la *Farfalla*, le marionette la *Gallina* e la *Scimmia*, il *Guerriero scudato*,



[c] Fortunato Depero, *Orso*, 1923, Legno, 23,8 x 26,5 cm, Rovereto, Museo d'Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto.

14 — Marcel Duchamp in *La partita di Duchamp*, Ferruccio Pezzuto, Brescia, Ed. Messaggerie scacchistiche, 1994.

il *Tamburo al "Teatro dei piccoli"*, ecc..., tutti realizzati dal 1918 al 1923, oltre alla sua grande abilità e originalità, confermano il suo bisogno di creare un forte nesso tra arte e fantasia infantile. Giacomo Balla, nel manifesto *Ricostruzione futurista dell'universo* del 1915, afferma che:

Per mezzo dei complessi plastici noi costruiremo dei giocattoli che aiuteranno il bambino: a ridere apertissimamente; all'elasticità massima; allo slancio immaginativo; a tendere infinitamente e ad agilizzare la sensibilità; al coraggio fisico. [...] Il giocattolo futurista sarà utilissimo anche all'adulto, poiché lo manterrà giovane, festante, disinvolto, pronto a tutto, instancabile, istintivo e intuitivo.¹⁵

In questo panorama di inizio Novecento non possiamo non fermarci a parlare di Paul Klee, perché anche lui ha sentito in modo chiaro e inequivocabile la necessità di rifarsi al mondo fantastico e magico/primitivo dei bambini, non solo per la sua personale ricerca artistica, della quale ricordiamo *Great Chess-Game* (1937) dove, dipingendo una grande scacchiera colorata conferma la centralità del tema ludico, ma anche per il suo impegno come insegnante del Bauhaus insieme a Itten, Feininger, Schlemmer, che costruiscono dei giochi per i propri figli, modelli indispensabili alla realizzazione dei successivi prototipi prodotti dai loro studenti; Alma Buscher-Siedhoff ed Eberhard Schrammen, oltre ad essere un chiaro esempio delle linee portanti del Bauhaus, crearono giocattoli che ancora oggi sono in produzione e funzionali

15—Giacomo Balla, *Ricostruzione futurista dell'universo* (1915), citato da Filippo Bacci di Capaci, *Dall'ordinario allo straordinario: storie di giocattoli, bambini e artisti in La trottola e il robot, tra Balla, Casorati e Capogrossi* a cura di Daniela Fonti e Filippo Bacci di Capaci, Pontedera, Bandecchi & Vivaldi, 2017.

allo sviluppo pedagogico del bambino. L'utilizzazione di forme geometriche di base come il triangolo, il quadrato e il cerchio (cubo, sfera, cilindro e cono) e dei tre colori primari (il giallo, il rosso e il blu), grazie a loro costituiscono l'adattamento di questi giochi alle esigenze di una produzione in serie che riforma la concezione del giocattolo. I giocattoli, non più costosi e preziosi manufatti da ammirare più che da manipolare, sono caratterizzati dalla semplicità e dalla molteplicità che permette la combinazione dei suoi elementi. Sono giochi componibili e scomponibili, pensati per adattarsi alla creatività e alla fantasia del bambino, come possiamo constatare nel *Gioco di costruzione* di Schrammen o nella *barca* di Buscher-Siedhoff, che nel 1924 spiega così la sua concezione del giocattolo:

Il nostro giocattolo (Bauhaus): la forma semplice, incontestabilmente chiara e precisa, molteplicità e stimoli li crea il bambino direttamente attraverso l'assemblare e il costruire. Quindi uno sviluppo che dura. La proporzione: stabilita dalla personale sensibilità, ma il più possibile reciprocamente armonizzabile. Il colore: utilizzate solo i colori fondamentali, giallo, rosso, blu, eventualmente anche il verde, ma prima di tutto il bianco per rafforzare la sensibilità cromatica del bambino e quindi la sua capacità di godere, un fattore chiave nell'educazione!¹⁶

Un altro artista che ha una forte rilevanza per il tema che stiamo affrontando è senz'altro l'americano Alexander Calder, non solo perché anche lui si è costruito

16 — Aldo Colonnetti, *Bauhaus 100. Imparare fare pensare* Milano, Electa, 2019.

la sua scacchiera d'artista (*Assemblage* del 1944), ma perché, seguendo la gioiosità irriverente di Joan Mirò, riesce ad interpretare quelle tematiche ludiche in modo autentico ed originale, facendo in un certo senso “scuola”. *Cirque Calder* [fig. d], realizzato tra il 1926 e il 1931, è la sintesi dalla quale emerge in modo esplicito la sua leggerezza poetica, che coincide realmente con il vero sentire di un bambino. Il circo è metafora della vita.

Quanti bambini in passato hanno sognato di scappare con una compagnia circense, insieme agli acrobati, ai clown, ai domatori, agli elefanti, i leoni e le tigri? Questo desiderio indicava nel bambino uno strappo, la necessità di vivere qualcosa di diverso che nasceva dal gioco, pur di separarsi dalla noia della società degli adulti. Questo è l'istinto che incoraggia a seguire la propria fantasia. Come disse una volta l'artista stesso del suo *Cirque Calder*:

La semplicità dei materiali combinata a uno spirito audace nell'affrontare l'insolito e l'ignoto, danno vita a un'arte primitiva piuttosto che decadente.¹⁷

La manualità con cui sono costruiti questi personaggi del circo racchiuso in una valigia, la loro spoglia leggerezza, creano delle simpatiche sculturine articolate e mobili di filo di ferro, che costruiscono un universo magico di forme animate di poesia. Anche qui, dietro al gioco, il rapporto tra l'arte e il bambino riesce ad acquisire una sua profonda dimensione antropologica, in linea con tutti gli elementi culturali che hanno ispirato le avanguardie nel reinventare una visione della realtà.

Dopo questi precursori il legame artista/gioco, pur non aggiungendo molto alla sua visione teorica, si



[d] Alexander Calder, *Cirque Calder*, 1943, fotografia di Herbert Matter, stampa ai sali d'argento, 29,9 x 27,3 mm.

è dimostrato di una grande fecondità nel campo dell'arte. Prima di tutto è stata messa sotto i riflettori l'Art Brut e Naif che nasceva istintivamente da un linguaggio ingenuo, puro, non filtrato dai canoni estetici del gusto.

Una linea di artisti segue l'esperienza di Duchamp, arrivando fino all'arte concettuale e alle sue recenti evoluzioni (dalle provocazioni di Piero Manzoni alla rilettura profana delle icone moderne di Andy Warhol, dai giochi di parole di Joseph Kosuth a quelli razionali di Giulio Paolini, dai vari giochi linguistici legati alla Poesia Visiva, con autori come Lamberto Pignotti, Emilio Isgrò, Emilio Villa, fino ad arrivare ai palloncini colorati e luccicanti a forma di animali di Jeff Koons e all'ironia dissacrante di Maurizio Cattelan o di Aiweiwei), dove il messaggio che stimola l'immaginazione del fruitore è racchiuso nell'idea primaria più che nel risultato, e la partecipazione è fondamentale per il significato, così come si crea nei partecipanti di una qualsiasi attività ludica.

Un altro esempio di artista che riteneva prioritario giocare con gli effetti del caso all'interno di regole prestabilite è John Cage, tra l'altro grande amante del gioco degli scacchi e che ha fatto anche delle partite insieme a Duchamp. Il suo 4'33" rappresenta l'insieme delle possibilità producibili dal caso in uno spazio e in un tempo definito. John Cage è vicino al movimento Fluxus, che affermava in modo dissacratorio che *tutto è arte e chiunque la può fare*, il prodotto diventava la vita sostituendosi definitivamente all'opera intesa come oggetto da esposizione. La vita racchiusa in un'azione (musica, performance, happening) era solo rappresentabile attraverso la sua documentazione costruita sull'evento e contenuta - solitamente sciolta - in una scatola, sull'esempio della *Scatola verdæ* di Duchamp o del circo in valigia di Calder.

Le testimonianze potrebbero essere infinite, e con approcci sempre diversi, vorremmo citarne almeno alcune realizzate negli ultimi decenni del XX secolo, come le macchine mobili di Jean Tinguely, ricche di comicità burlesca, o i tarocchi abitabili della moglie Niki de Saint Phalle, Alighiero Boetti con il libro-gioco da colorare *Da uno a dieci* (1980), *Il gioco degli scacchi* (1988) di Enrico Baj, Mario Mariotti con le sue mani dipinte che si trasformano in personaggi vivi, e i luna park o gli scivoli di Carsten Höller, fino ad arrivare all'epoca post digitale con il videogioco *The Night Journey* di Bill Viola, fatto in collaborazione con Game Innovation Lab, nel 2018.

La maggior parte degli artisti finora ricordati si sono avvicinati al mondo dell'infanzia per portare avanti un'idea che contenesse le regole di una nuova necessità di ricerca espressiva, l'obiettivo primario quindi era l'opera d'arte, mentre il bambino faceva parte della dimensione ideale da cui partire; bisogna entrare nel mondo del design per trovare in Bruno Munari uno che ha finalizzato tutto il suo sforzo creativo verso il bambino e la dimensione del gioco. Munari incarna perfettamente la missione ludico-educativa dell'artista. È vicino al mondo dell'infanzia fin dal 1929, quando realizza il suo primo libro futurista, *L'aquilotto implume*. Questa la sua tesi:

L'interesse degli artisti verso l'infanzia si mostra in due modi: uno è quello di dipingere in modo evidente le sembianze e gli atteggiamenti dei bambini nell'ambiente dove vivono; l'altro è quello di esplorare la natura dell'animo infantile e cercare di esprimersi con la stessa naturalezza.¹⁸

Il gioco diventa tema centrale di tutta la sua attività, come possiamo vedere dai libri da lui realizzati (*Le macchine di Munari*, la collana “I Libri Munari”, composta di sette volumi diversi con finestre apribili, *Nella notte buia*, *Nella nebbia di Milano*, la serie *Cappuccetto rosso, verde, giallo, blu e biancocc...*) all'attività di graphic designer, fino alle opere d'arte vere e proprie (*le macchine inutili, le sculture da viaggio ecc...*).

L'artista raccoglie la lezione delle scatole surrealiste e Fluxus, trasformando il libro in vero e proprio oggetto-gioco, in un contenitore di “sorpresa” da percepire a 360°. Di rilevante importanza per il nostro argomento è la serie *Architettura*, (*Scatola di Architettura MC 1*) pubblicata da Castelletti nel 1945 e costituita da mattoncini di legno componibili: in un'epoca in cui inizia la ricostruzione dell'Italia lui immagina i bambini come attori attivi della realizzazione del nuovo mondo che usciva dalle atrocità della Seconda Guerra Mondiale. Seguono con coerenza questa linea i giochi: *ABC con fantasia* (1960), *Aconà Biconbi* (1961), *Più e meno* (1970), *Strutture* (1972), *Otto sequenze* (1973), *Le foglie* (1973), *Trasformazioni* (1975) e *Immagini dalla realtà* (1976). Il concetto di libro-gioco da percepire coinvolgendo tutti i sensi ottiene la sua massima espressione nei *Prelibri*, editi da Danese nel 1980, in questa serie di dodici piccoli libri Munari mette in condizione i bambini di conoscere l'ambiente circostante attraverso la semplicità formale e la diversità dei materiali che possono stimolare tutti i ricettori sensoriali, non solo la vista e l'udito. La produzione di libri in Bruno Munari è davvero straripante, tuttavia non possiamo non citare ancora i suoi libri-gioco *Guardiamoci negli occhi*, del 1970, e *La favola delle favole*, del 1994, mentre diventa un vero e proprio libro-oggetto il suo *Libro letto* (1993) [fig. e], dove il libro, fatto con cuscini di stoffa e gommapiuma, diventa



[e] Bruno Munari, *Libro Letto*, 1993, 6 cuscini in gommapiuma rivestita in tessuto, Interflex, 70 x 70 cm.

anche gioco interattivo, utilizzabile per dormire, giocare, coprirsi; questo libro-oggetto rappresenta la conseguenza estrema del processo di trasformazione da lui attuato attraverso la dilatazione delle possibilità di utilizzo. Con Bruno Munari si coglie in pieno quanto sia stato coinvolgente e rivoluzionario il gioco di finzione creativa messo in campo artistico nel XX secolo, perché grazie a lui riusciamo a percepire non solo mentalmente, ma anche con i sensi, il pieno compimento della congiunzione del gioco con la vita.

La regola e il caso.

Come il giorno e la notte

la regola e il caso sono due contrari

come la luce e il buio

come il rosso e il verde

come il caldo e il freddo

come l'umido e il secco

come il maschile e il femminile.

La regola dà sicurezza,

la geometria ci aiuta a conoscere le strutture

o a costruire un mondo nel quale

ci possiamo muovere senza paure.

Il caso è l'imprevisto

a volte terribile

a volte piacevole

l'incontro con una persona

con la quale si stabilisce subito

un contatto di simpatia e di amore,

l'esplosione di una idea risolutrice

la scoperta di un fenomeno.

La regola nasce dalla mente

si costruisce con la logica

tutto è previsto

con la regola si può pianificare

un programma.

Il caso nasce dal clima

delle condizioni ambientali, sociali, geografiche, dai ricettori sensoriali.

Un odore di eucalyptus

la forma di un sasso

il ritmo delle onde del mare...

La regola, da sola, è monotona

il caso da solo rende inquieti.

Gli orientali dicono:

La perfezione è bella ma è stupida

bisogna conoscerla ma romperla.

La combinazione tra regola e caso

è la vita, è l'arte

è la fantasia, è l'equilibrio.¹⁹

Un'altra figura fondamentale in questo percorso di ricerca riteniamo che sia Enzo Mari, anche lui inizia come artista e si specializza come designer vero e proprio. Come Munari, nei suoi libri-gioco e nei suoi giochi, riprende l'approccio ludico-creativo mantenendo una coerenza impressionante rispetto al rigore etico del ruolo. Ha un profondo rispetto nei confronti dell'intelligenza dei bambini, tanto da non pretendere di imitarli, come altri hanno fatto:

È ovvio che un bambino privo di tecnica realizzi schizzi tutti storti e sbilenchi, ma proprio non capisco perché un illustratore nel pieno delle sue facoltà debba imitarli pensando di renderli così più adatti alla cultura infantile.²⁰

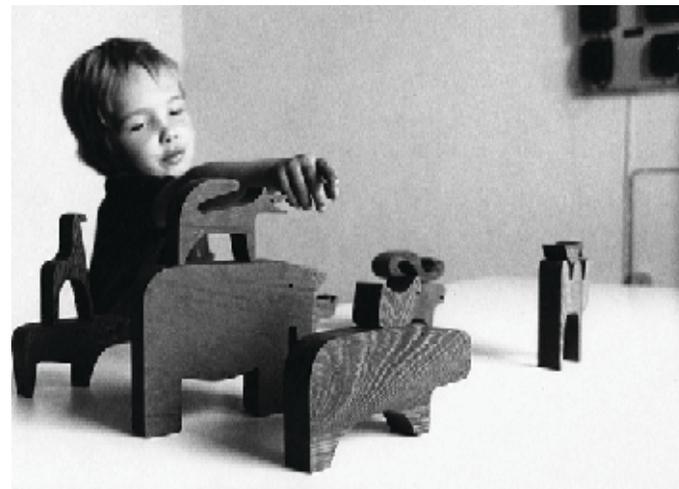
19 — Bruno Munari, *Verbale scritto*, Genova, Il Melangolo, 1992.

20 — Enzo Mari, *Venticinque modi di piantare un chiodo* Milano, Mondadori, 2011.

Di lui merita citare almeno *16 animali* del 1961 (di cui è stata realizzata la versione in libro a leporello con il titolo *L'altalena*), *Il gioco delle favole* del 1965, e *Il Posto dei Giochi* del 1967, tutti prodotti da Danese, e diventati ormai dei veri e propri modelli di progettazione applicata ai giochi per l'infanzia. *16 animali* [fig. f] è un gioco-puzzle componibile di legno, fornito di una struttura multipla a incastro e abilmente creato per ricavare da un'unica tavola rettangolare e con un unico taglio continuo, varie sagome di animali. *Il gioco delle favole* è invece un libro-gioco costituito da tavole sciolte di cartoncino, da comporre, scomporre, costruire, dalle inesauribili possibilità creative. *Il Posto dei Giochi* consiste in un foglio di cartone ondulato, lungo tre metri, e trasformato in un'unica parete merlata composta da dieci pannelli con forme e decorazioni diverse, per esercitare la fantasia del bambino ad inventare storie e personaggi sempre nuovi.

Ci sono almeno due autori che hanno ereditato la missione educativa della lezione di Bruno Munari. Il primo è il francese Paul Cox, l'altro il giapponese Katsumi Komagata. Cox è un artista multidisciplinare che partendo dalla pittura ha realizzato libri per ragazzi e manifesti per teatro e opera, scenografie e installazioni ludiche, campagne pubblicitarie e giochi.

Di lui è importante ricordare i due libri realizzati nel 2002, *Le livre le plus long* (edito da Les Trois Ourses) e *Intanto... il libro più corto del mondo* (edito da Corraini), nonché il recente *Gioco dell'amore e del caso* (prodotto da Corraini nel 2019). Ne *Le livre le plus long* rende omaggio a Bruno Munari con quattro pagine che ruotano attorno a una spirale: il tempo di una storia lunga quanto la vita del sole dall'alba al tramonto, che ogni giorno ricomincia, all'infinito. *Intanto... il libro più corto del*



[f] Enzo Mari, *16 Animali (dettaglio)*, prodotto da Danese, 1957.

mondo, invece non ha un inizio e nemmeno una fine, ma solo un continuo di immagini che focalizzano lo stesso attimo nella vita di tante e tante persone, e il tutto è collegato da una sola parola “intanto...”; forse il libro più corto del mondo, iniziando e finendo nella stessa pagina, visto che rappresenta l’attimo, finisce per divenire il più lungo, addirittura nell’immaginario a toccare anche lui l’infinito. Sono naturalmente libri-gioco, che però inducono a rapportarsi con uno sguardo diverso sulla realtà. Komagata invece, con i suoi raffinati libri di forme ritagliate in grado di generare un forte stupore visivo, riesce a comunicare al lettore nozioni fondamentali che possono aiutarlo nella sua crescita, senza con ciò scendere a compromessi con la sua forte espressività poetica (vedi i dodici cofanetti pubblicati nella collana “Little Eyes” dell’editore Les Trois Ourses, *Blue to Blue* del 1994, *L’endroit où dorment les étoiles* del 2004 e *A clouddel* 2007).

Nella produzione di giochi degli ultimi anni è interessante ricordare l’esperienza del designer spagnolo Martí Guixé, che ha ideato dei veri e propri libri-gioco in forma di colouring book interattivi, quella del progettista grafico Lorenzo Bravi [fig. g], del graphic designer Alessio D’Ellena, di Plan Toys, con i suoi loro giochi ecosostenibili in planwood, e le realtà rappresentate dagli studi Parasite 2.0 e I Ludosofisici.

Questa breve indagine fatta con gli autori del XX secolo ci ha portato principalmente a considerare il gioco come elemento ludico da tavolo, o comunque da ambiente chiuso. Sappiamo benissimo che le categorie di gioco sono infinite, basta pensare agli eventi sportivi, al gioco d’azzardo, alla caccia o alla pesca, ma a noi interessava approfondire ciò che abbiamo accennato all’inizio di



[g] Lorenzo Bravi, *Un Sedicesimo 44* Corraini, Mantova, 2017.

questo capitolo sulla *paidia* e il *ludus*, quindi l'aspetto fantasioso e incontrollato del gioco, e il suo opposto che costringe il soggetto a regole chiare, disciplinate, che portano al superamento di ostacoli e ottenere un risultato. Abbiamo messo a confronto l'arte con il gioco.

I giochi da tavola sono degli esempi principe, capaci di contenere entrambe le caratteristiche: la fantasia e la disciplina, il caso e la regola. Gli scacchi a quanto pare, con la loro peculiarità di un'alta preparazione, hanno affascinato molte generazioni (di artisti e non), ma tra i giochi da tavolo in molti sono di tradizione antichissima, come ad esempio il Backgammon o la dama, anche qui ci vuole destrezza oltre che fortuna. Entrambi sembrano giochi nati da un ceto sociale che può permettersi il tempo necessario per lo studio e la preparazione, il cosiddetto allenamento prima della partita.

Vorremmo adesso focalizzare nei prossimi capitoli l'attenzione su quei giochi dove non è necessaria una preparazione strategica, perché il caso e la regola sono gli unici elementi che definiscono l'esito finale della vittoria o della sconfitta. Sono quei giochi dove veramente anche un bambino di pochi anni può competere con un adulto o un vecchio, uomo o donna che sia. Giochi che hanno sì affascinato i ceti medio-alti della società, arrivando ad avere vincite o perdite in denaro, ma anche alla portata dei ceti popolari meno abbienti.

Tra questi giochi il più diffuso e antico è senz'altro quello dell'oca, è antichissimo ed ha percorso tutta la storia dell'umanità almeno dal tempo degli Egizi, avendo la capacità di trasformarsi ed adattarsi ai costumi che andavano cambiando, alle tecniche di stampa e diffusione, al contenuto grafico. Data la sua lontana origine, sembra perfino impossibile che le sue caratteristiche formali di base abbiano avuto delle variazioni minime, dove la

sostanza è restata pressoché inalterata. Forse perché meglio di altri, nella sua semplicità, riesce a fingere di esprimere la metafora di un percorso esistenziale.

Del resto il gioco dell'oca, che sia fatto di 90 o 63 caselle, nella sua circolarità fa pensare alla vita di un giorno dove il sole sorge, in un certo momento si trova al centro del cielo e comincia a discendere fino a tramontare. In fondo, nell'arco della giornata, la vita di un essere umano si carica di sorprese, positive e negative.

Il Gioco dell'Oca

Il divertimento che nasce dalla semplicità della competizione è forse l'elemento che rende il gioco dell'oca uno degli svaghi più utilizzati nella lunga storia dei giochi, dove gli elementi *regolae casorivestono* un ruolo fondamentale.

L'oca è un gioco da tavolo nel quale non serve una preparazione, infatti possono entrare in competizione il giocatore "esperto" e colui che si accinge a farlo per la prima volta. Non esistono né categorie né condizioni gerarchiche: è sufficiente gettare due dadi e seguire un percorso numerico a sorpresa contrassegnato da caselle o case.

Tuttavia la banalità che coinvolge colui che si appresta a sfidare la sorte sul percorso, scompare davanti al patrimonio di simboli che si manifesta nel gioco. Comunque sia, l'oca non è uno strumento che semplicemente stimola il divertimento, nei suoi elementi simbolici raffigurati nelle varie caselle vive la ricerca di significati profondi legati alla vita, quindi sono da considerare documenti e fonte di studio riferiti all'epoca in cui una società li ha prodotti e utilizzati.

La forma grafica delle sue tavole può svilupparsi su temi storici, politici, di viaggio, religiosi, geografici (monumenti e città), vicende militari, propaganda e mezzi di comunicazione, costume, sport, musica, fumetti, ecc... Con un pò di creatività ogni aspetto della nostra vita umana può essere ripreso come soggetto delle tavole, non c'è da meravigliarsi quindi se in tutta la sua lunga storia si è trasformato continuamente adattandosi alla sua contemporaneità.

Sono pochi i giochi che sono stati in grado di rappresentare la vita quotidiana nei suoi vari ambiti come quello dell'oca, pur restando fedeli alla regola originaria, alla struttura di base. Forse perché in questo gioco diventa evidente la trasformazione simbolica

di un percorso condizionato dal risultato numerico del lancio dei due dadi.

E in questo percorso, per certi aspetti iniziatico, si presentano momenti di stallo, di retrocessione fino addirittura a ritornare al luogo di partenza, o altri di avanzamenti più o meno accelerati. La regola e la simbologia del percorso nascondono difficoltà o elargiscono premi sotto l'assoluto dominio del caso, in un gioco che finge di condizionare la sostanza stessa della vita umana.

Questo dualismo alla base del gioco, tra dadi e percorso ben definito, sembra speculare rispetto al concetto di regola e caso che sostiene tutta l'arte del XX secolo a cominciare dalle sue avanguardie storiche. Nonostante la diversità di obiettivi, come tutte le forme di espressione culturale, alla base del gioco dell'oca c'è il bisogno di trasformare qualcosa di complesso nella semplicità espressa dal risultato finale, al quale tutti possono giungere.

In questo capitolo analizzeremo il gioco dell'oca attraverso la sua storia, la simbologia ed il significato, così come si è sviluppato nel tempo, nel tentativo di far emergere l'evoluzione dei diversi temi collegati alla società che li ha prodotti attraverso le tecniche di stampa e di diffusione. Il tutto arricchito con una corposa documentazione iconografica finale che si presenta come un vero e proprio catalogo visivo, accompagnato da un dettagliato regesto tecnico.

La società vista attraverso il Gioco dell'Oca

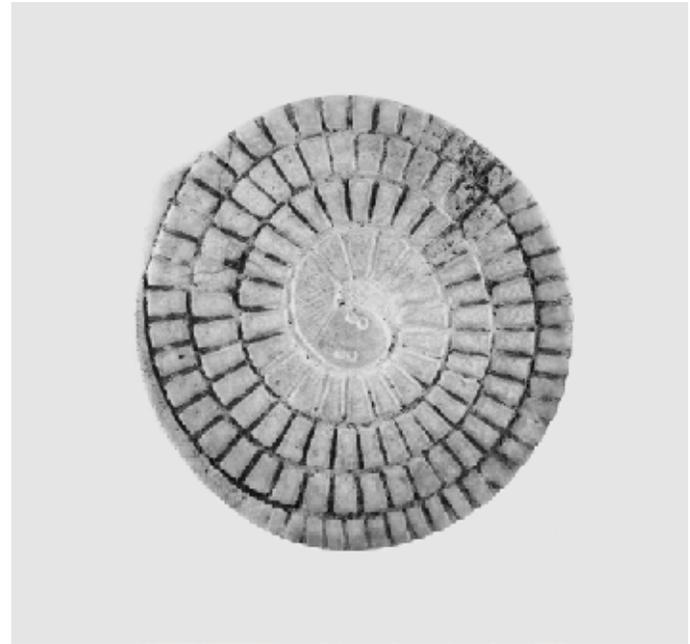
Per un'analisi storica del gioco dell'oca siamo partiti dalla nostra esperienza personale che ci ha visti coinvolti fin da bambini e che in questa fase pandemica si è ripresentato nella nostra memoria dal passato come un ricordo vivo. La cosa non era senz'altro voluta, ma durante questi mesi è riemerso in mezzo ai giochi da tavolo che ancora conserviamo. Tra i nostri giochi dell'oca ne abbiamo rispolverati ben quattro, tutti con caratteristiche e di periodi diversi. Il più vecchio risale agli anni '50 del XX secolo ed è quello con il quale hanno giocato i nostri genitori e nonni (*Gioco dell'oca*, prodotto da Marca Stella) [pp. 252], ma anche noi nell'infanzia e, giocandoci recentemente, abbiamo constatato che appassiona ancora i bambini più piccoli. Intorno al tavolo c'erano giocatori che andavano dai 90 ai 6 anni. Questo è l'esempio più concreto di quanto ancora oggi il gioco dell'oca possa tenere insieme più generazioni. Tra i giochi che abbiamo ritrovato ve n'è un altro edito da Marca Stella, di poco successivo al precedente, ma che si chiama *Il Giuoco del giro del mondo*, poi il *Gioco dell'oca* della Ravensburger stampato nel 1987, e in ultimo *Marcopoli, il gioco del Milione*, riferito al viaggio di Marco Polo in Cina, prodotto dalla Fondazione Bellonci negli anni 2000.

Questo aspetto di trovare lo stesso percorso a spirale e le stesse regole applicate a soggetti e temi molto diversi tra loro (anche a pochi anni di distanza), dimostra quanto uno stesso concetto ludico sia riproducibile all'infinito. La nostra curiosità ci ha stimolato a ricercare in modo più approfondito il significato storico-antropologico alla base di questo gioco.

Anche se la prima citazione nota sul gioco dell'oca risale al XVII secolo, non è facile ricostruire la sua

origine. Alcuni addirittura fanno risalire la paternità al greco Palamede, già ideatore del gioco dei dadi e della dama, durante l'assedio della città di Troia. La leggenda vuole che, nell'intervallo tra una battaglia e l'altra, per l'ideazione del gioco l'intelligenza del greco trovasse ispirazione dalle mura geometriche della città assediata. In effetti se ci pensiamo bene questo riferimento non è casuale, visto che lui stesso ha inventato il gioco dei dadi, regolato dalle imprevedibili leggi del caso.

Ci sono altri esempi parimenti antichi che mantengono la struttura a spirale e l'idea di percorso iniziatico: il *Gioco della Promozione*, fatto dai mandarini in Cina, il *Gioco della Rinascita* diffuso nel Tibet e il *Gioco del Serpente Arrotolato*, che è stato ritrovato in alcune tombe egizie, forse il più antico. Riguardo al gioco egizio è stata ritrovata una tavoletta circolare risalente al 2868 a.C. circa [fig. h], appartenuta ai membri regali della Prima e della Seconda dinastia, il suo diametro è di 41 cm ed è intagliata a forma di serpente avvolto nelle sue spire. Le incisioni verticali che raffigurano le scaglie costituiscono le caselle su cui giocare, ma essendo strettamente connesse al dio Mehen (serpente), piuttosto che ad un passatempo fanno pensare ad una funzione religiosa, forse un rituale tra il dio e il defunto, il quale, se avesse vinto la partita, si sarebbe salvato dal morso velenoso. La forma a spirale, le caselle, la presenza di un punto di partenza e di uno di arrivo però fanno pensare anche al gioco dell'oca. Qui è espresso il motivo di un viaggio che va compiuto attraverso il destino consegnato ai dadi, che possono far incontrare l'animale sacro (l'oca) e superare difficoltà quotidiane rilanciando nuovamente i dadi. Si vince raggiungendo il Giardino dell'Oca, il regno dei Beati dove si arriva dopo la morte. Questo esempio



[h] Mehen, periodo predinastico, Egitto. III°/II° a. C., Oriental Institute Museum di Chicago

di gioco egiziano consiste nel tradurre delle simbologie complesse in forme geometriche come la spirale, che fossero di auspicio al raggiungimento di una crescita, sia interiore che sociale.

Va considerato come significativo anche l'esempio del gioco cinese *Shing jun t'o*, probabilmente risalente alla dinastia Ming (1368/1644), descritto per la prima volta da Thomas Hyde nel suo libro *De Ludis Orientalibus* (Oxford, 1694) come *Gioco della Promozione dei Mandarinini*. Questo gioco di corte è stato così diffuso da sopravvivere durante tutta la Dinastia Ch'ing (1644/1912), seppur con qualche variante. A quanto racconta la tradizione sono gli stessi dignitari imperiali che si disputano l'onore di poter giungere a stretto contatto con il Signore dei Diecimila anni su di un tavoliere suddiviso in 98 caselle. Le stanze Proibite si trovavano al centro del percorso e rappresentano l'obiettivo da raggiungere mediante il lancio di sei dadi. Il gioco, formato da caselle quadrate, rettangolari e di forme varie, durante la partita permetteva la composizione di percorsi spiraliformi che si concludevano nella grande casella centrale.

Uno schema pressoché analogo al *Gioco della Promozione dei Mandarinini* è quello rappresentato dal *Gioco della Rinascita Tibetana* un gioco di tavoliere con 104 caselle (8 traverse, 13 colonne) disposte da destra a sinistra e dal basso in alto, dall'inferno al nirvana, Praticato generalmente per trarre oroscopi di vario genere relativi a vicende quotidiane o ai sei stadi di possibili rinascite legate alle credenze del buddhismo tibetano.¹

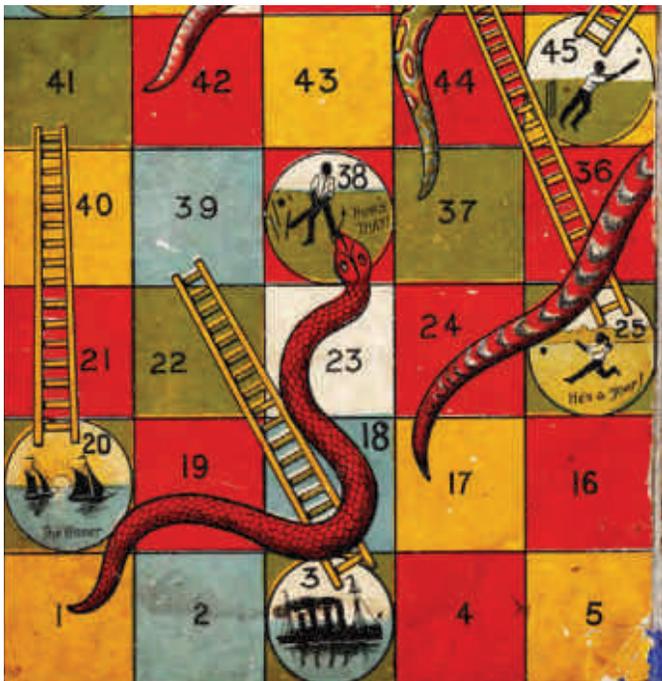
Anche in questo caso, come nel precedente, sono manifestate delle affinità con il gioco dell'oca, non solo per quanto riguarda la suddivisione del percorso in caselle fortunate e sventurate, ma anche per un evidente concezione di cammino indirizzato verso la crescita interiore. Probabilmente è proprio con questo spirito che il venerabile Sa-Pan (1182/1231 d.C) ideò un tavoliere che raffigurava dei precetti religiosi da tramandare alle nuove generazioni. Appaiono inoltre significativi collegamenti con il simbolismo numerico del gioco dell'oca perché anche in questo ha una particolare importanza la ricorrenza del numero sei, del tre e del cinque.

Su questa linea possiamo citare, anche se di più recente apparizione rispetto ai precedenti, il gioco da tavoliere *Snakes and Ladders (Serpi e Scale)* [fig. i] che nello schema traduce in termini laici le caratteristiche del più antico *Moskha-Patanu* di origine indiana, un gioco tantrico utilizzato per la meditazione sulle modalità di ascensione al nirvana. *Snake and Ladders* compare in Inghilterra per la prima volta in epoca vittoriana nel 1892 e, pur avendo avuto variazioni rispetto all'originale, si compone di uno schema di 100 caselle disposte attraverso lo sviluppo di traverse numerate da percorrere in modo alternato da sinistra a destra e viceversa.

Partendo da questi esempi si può evidenziare un tratto comune che lega il pensiero umano, indipendentemente dal tempo e dal luogo, il cui scopo è la traduzione in simboli universali dei meccanismi stessi che si trovano nella vita e della ricerca interiore, per tramandarli e comprenderli meglio. Il gioco, la sua realtà, sono elementi privilegiati grazie ai quali le sofferenze e le vicissitudini della vita possono trovare una ragione nella trasposizione ludica di un percorso definito dal caso.

Il Gioco dell'Oca è testimoniato per la prima

1 — Giampaolo Dossena, *Enciclopedia dei Giochi* UTET, Torino, 1999.



[1] Anonimo, *Snakes and ladders*, 36,5 x 36,5 cm, Cromolitografia su carta incollata su cartone ripiegato, Inghilterra, 1900

volta nel libro di Pietro Carrera *Il Giuoco degli Scacchi* (Militello, 1617), siamo a Firenze intorno al 1580, alla corte di Francesco I Medici, il quale ne fa omaggio al sovrano di Spagna Filippo II. Carrera parla anche della reinvenzione di un gioco spagnolo (*Filosofia corteggiana* 1587) da parte di Alfonso de Barros, dove le caselle sono accompagnate da proverbi morali. Questo documento, basato sulla carriera e sulla vita dell'uomo d'arme, è importante perché per la prima volta vi sono riportate parte delle modalità e delle regole di svolgimento che poi ritroveremo nell'Oca.

È significativo notare come questo soggetto venga già rappresentato in precedenza come "gioco d'azzardo" nel quadro *Il Trionfo della Morte* (1562) [fig. 1] di Pieter Bruegel il Vecchio, un'artista che trattava spesso temi legati alla vita quotidiana e alla cultura popolare, anche nella loro forma ludica che diviene assoluta protagonista nel quadro *Giochi di bambini* del 1560. Nonostante questo breve accenno rimane una scarsa documentazione attestante con precisione la nascita del nuovo gioco, solo nel 1597 si ripresenta a Londra iscritto nello Stationer's Hall, dove si parla esplicitamente de *Il nuovo e molto dilettevole giuoco dell'Oca*, riferendosi ad una tavola di mastro Hartwelles. Sempre con questo nome lo si descrive nel catalogo di immagini profane scritto da Michael Angelo Vaccari nel 1614.

Il gioco diventa di moda e affascina le corti e il mondo aristocratico nel XVII secolo, quando sembra che sia stato uno dei passatempi preferiti dell'ancora bambino Luigi XIII, Delfino di Francia.

Il successo di questo gioco è dimostrato anche dalla sua apparizione nella letteratura attraverso le opere di Molière e di Charles Perrault con la raccolta di fiabe *I racconti di Mamma l'Oca*. Il Gioco dell'Oca risulta essere stato molto amato anche da Jean-Jacques



[1] Pieter Bruegel il vecchio, *Trionfo della morte* (dettaglio), 1562 c., olio su tela, 117 cm x 162 cm, Museo Del Prado, Madrid

Rousseau in una sua particolare variante chiamata *Franc-carreau*, la stessa che François Rabelais cita tra i numerosi divertimenti di Gargantua. Il Gioco dell'Oca non lega la sua fortuna alla moda di un momento, ma grazie al suo modello originario, si dimostra estremamente adattabile, capace di trasformarsi e di arricchirsi grazie alla moltitudine di varianti che sono finalizzate di volta in volta a trasmettere valori e conoscenze collegate ai più svariati campi della vita quotidiana. Se ogni volta “il percorso viene adattato alle esigenze del tema e infine, accanto a un pubblico indistinto, si cominciano a definire “destinatari” privilegiati per grado di istruzione e interesse culturale”,² il successivo passaggio al suo sfruttamento come mezzo di propaganda politica e pubblicitaria sembra quasi scontato.

L'aspetto positivo di questo avvicinamento ad un pubblico sempre più vasto ed eterogeneo è il coinvolgimento di eccellenti disegnatori e stampatori che realizzarono prodotti grafici di indiscussa qualità. Si va dalle stampe silografiche del XVII secolo alle incisioni su metallo e arrivare, nel XIX secolo, alla litografia. A questo punto le tavole a noi pervenute sottolineano la grande diffusione del gioco, dove:

gli elementi iconografici di contorno al gioco rispecchiano soggetti cari alla tematica popolare: pianeti, cicli stagionali, maschere come motivo simbolico delle feste più importanti, proverbi figurati e rappresentazioni della fortuna, accanto a una ricca varietà di elementi ornamentali che compaiono negli angoli, delimitano le case, incorniciano la spirale. É probabile che

inizialmente fiere e sagre fossero i migliori punti di distribuzione quando i fogli appesi alle cassette dei venditori ambulanti, si mescolavano alle immagini devozionali, agli almanacchi e ai calendari³

Mentre i suoi precursori traducevano in immagini ludiche gli aspetti aleatori della vita e della propria coscienza interiore, nel Gioco dell'Oca, ormai diventato famoso, il suo percorso a spirale si adattò anche a raffigurare come soggetto l'arte della guerra. Anche i capi di stato e i grandi strateghi militari devono accettare l'azione del "caso", quindi nelle varie caselle adesso troviamo le gesta di alcuni generali e rappresentate le tecniche belliche che finiscono per snaturare la sua struttura originaria. Questo a dimostrazione di quanto la sua capacità di adattamento del percorso si potesse piegare di fronte alle esigenze politiche, militari e propagandistiche dei governi.

Citeremo ad esempio l'epoca in cui il Re Sole faceva entrare il Gioco dell'Oca nella sua Reggia di Versailles come educatore dei giovani dell'aristocrazia francese che erano tutti destinati alla carriera militare. Il nostro gioco si trasforma in *Le jeu de la Guerre*, che non era altro che un manuale illustrato sulla tattica militare, trasformandosi completamente, tanto che dell'iniziale spirito ludico non resisteva altro che il supporto cartaceo, somigliante più ad una cartina militare piuttosto che ad un percorso a spirale. La grande specializzazione degli stampatori delle botteghe parigine produce, prima esclusivamente per la corte reale, e successivamente per tutta la popolazione, suggestionata dalla moda dei nobili così infervorata con questi nuovi giochi di guerra da

tavola: il *Jeu des Exercices Militaires* e il *Nouveau jeu de la Marine*. La conseguenza di questa evoluzione del gioco portò ad una diffusione del concetto di senso della patria e del coraggio in battaglia, due elementi che si mantennero fondamentali, anche se adattati, al nuovo clima politico legato alla Rivoluzione Francese e al successivo periodo napoleonico. Nel *Jeu des Guerrieres Francais* o nel successivo *La Guerra, Giuoco di Napoleone Bonaparte* si trovano strutture tematiche che presentano scarse varianti rispetto a quelle di corte al tempo del Re Sole, anche se tendono a banalizzarsi in immagini di bandiere, cannoni, divise militari. Tutto questo consente a un'epoca rivoluzionaria e restauratrice di entrare nell'intimità delle case della gente comune grazie a queste nuove tavole, riscoprendo il gusto del gioco. È in questo periodo che il gioco diventa largamente popolare. Anche dopo la disfatta di Napoleone Bonaparte, quasi con una vena nostalgica, emergono giochi a lui dedicati: il *Jeu historique de la vie de Napoleon* o il *Jeu du Grand-Homme*.

La rivoluzione industriale porterà a una grandissima trasformazione sociale che toccherà direttamente anche l'Oca, infatti la nascente industria a capitale pubblico e privato utilizzerà questi fogli a fini commerciali e pubblicitari per avere la più grande diffusione popolare possibile e trasmettere la nuova fiducia nella tecnica. Queste aspirazioni tradotte in forma ludica sono evidenti nel nostro *Giuoco del tramway* [pp. 190], così come nel francese *Le Chemin de fer* (1880), dove il percorso originario muta e si sdoppia in binari, scambi, curve, e una locomotiva trasporta persone, bagagli, animali e oggetti lungo 63 caselle.

Nonostante le prime tracce riscontrate nella corte fiorentina di Francesco I Medici, la diffusione del Gioco

dell'Oca in Italia si può far risalire al periodo dell'Unità nazionale. Era presente anche prima, ma chiaramente nella frammentazione politica italiana non ha permesso ai temi patriottici di condizionare l'iconografia del gioco. Ad emulazione delle imprese degli eroi del vicino stato francese, in Italia si contrappone la raffigurazione satirico-grottesca del pretenzioso Spiantamondo, un goffo e ridicolo combattente di una strampalata "armata Brancaleone": *Giuoco del Sig.ri Soldati Spiantamondo con le sue cariche e soprannomi*. È solo con la nascita del Regno d'Italia che appaiono i primi esempi di nuove rappresentazioni di questo gioco da tavola tradotte in sfide politiche tra fazioni progressiste e conservatrici.

Il gioco *L'Italia del Secolo decimonono*, il nuovissimo giuoco dell'Oca inventato da Puff e disegnato da Don Ciccio compare all'indomani della proclamazione del Regno d'Italia (1861), qui il percorso è suddiviso in 61 caselle, la maggior parte delle quali rappresentano immagini dei personaggi che diedero vita al Risorgimento italiano: Camillo Benso di Cavour, Vincenzo Gioberti, Ugo Foscolo, Giuseppe Giusti, Giuseppe Garibaldi, Giuseppe Mazzini, Vittorio Emanuele II di Savoia.

Insieme alla funzione propagandistica cresce l'utilizzazione del gioco legata alla didattica e all'educazione, dove la struttura si adatta alle varie discipline e ai vari metodi di insegnamento con intenti pedagogici. Troviamo infatti esempi che trattano gli episodi della storia romana, come il *Giuoco nuovissimo per dilettevole istruzione della gioventù dell'800* l'insegnamento della geografia con il *Mappe Monde, Tableau du Jeu* [pp. 138], risalente ai primi anni del XIX secolo, oppure l'educazione ai precetti religiosi, dove al posto delle normali immagini compaiono le

raffigurazioni di processioni, gli attributi di Cristo e della Madonna, gli elementi legati alla mentalità cattolica, come possiamo notare nel *Chemin de la Croix* (XIX secolo) e nel più antico *Rècreation Spirituelle per le religiose Orsoline* del 1640. Nella società ottocentesca, dove i valori della borghesia andavano diffondendosi (decoro, sobrietà, educazione, religiosità, rigore, generosità), vengono frequentemente rappresentati in percorsi costituiti di vizi e virtù. Per contrapposizione vediamo il francese *Jeu familiar de la civilté* o il nostro *Giuoco del tesoro delle famiglie. Dono annuale pel 1876* dove il fanciullo/a in sole 20 caselle affronta le tappe dell'educazione morale e civile attraverso un percorso composto di regole, ammonizioni, norme, messo a confronto con il *Gioco Novo d'Amore* [pp. 94], dove l'amore è invece restituito come illusione e svago in maniera innocentemente ludica e non ci sono riferimenti a tristezze o ai doveri della vita matrimoniale, che probabilmente veniva utilizzato per favorire gli incontri tra uomini e donne.

In Italia il gioco acquista una grande popolarità con l'avvento della società di massa tra la fine del XIX e l'inizio del XX secolo. Le tavole vengono stampate da piccole tipografie locali, ma anche da editori nazionali come allegati, pubblicati da riviste e giornali che si vendono in modo capillare in strada o presso le edicole. Con l'avvicinarsi della Grande Guerra in una tavola italiana del 1916 l'oca diventa a due teste, come lo stemma dell'Impero austro-ungarico, l'odio di fondo è espresso nel tono generale di 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, stolda, che squarta, sgozza, scuoa, che ha la forca per gruccia, ed

ha per cuoco il boia”⁴. Questa è l’oca, mentre nelle caselle i soldati austriaci al contrario sono rappresentati come vigliacchi: “stanchi di alzare i pié, poveri cani, gettano le armi e alzano le mani”⁵.

La propaganda patriottica si erge a contrappeso sul disprezzo del nemico: “o cittadin, per cacciar via quei rettili è necessario fabbricar proiettili,” e gli si rivolge un chiaro invito incitandolo a finanziare la guerra con i ricavi del gioco d’azzardo fatto con l’oca, “i soldi che nel gioco hai guadagnati, versali per la lana dei soldati”⁶.

Dopo la Grande Guerra il nuovo rapporto tra base sociale e classe dirigente politica si trasforma in una regola per ottenere consenso, che, seppur evolvendosi, durerà fino ai giorni d’oggi. Se facciamo un confronto con gli strumenti di comunicazione attuali siamo in un campo ancora fortemente ingenuo, ma è importante sottolineare come ogni occasione sia buona per raggiungere l’immaginario popolare; il Gioco dell’Oca è semplice e le possibilità grafico-illustrative che lo caratterizzano sono infinite. Il fascismo sfrutterà a fondo le sue potenzialità, tante sono le tavole che vedono come personaggio un giovane Balilla, sempre impegnato in nuove avventure, in numerose varianti del Gioco dell’Oca incentrate sul tema del viaggio. Nel *Gioco delle 3 Oche* del 1945 [pp. 248], il fascismo utilizza il gioco anche per screditare i suoi avversari, racchiudendo in ogni casella la summa dei temi ideologici nazifascisti. Diventano tema del gioco da tavola anche le guerre coloniali, come in *La Conquista dell’Abissinia* [pp. 242] dove l’entrata di Badoglio in Addis Abeba è

4 — Franco Milanese, David Lanari, *Il Gioco dell’oca nei tempi Pro Loco* Mirano, Ed. CentroOffset srl, Mestrino, Padova, 2001.

5 — Ibidem.

6 — Ibidem.

preceduta, in un lungo percorso nella forma di serpente tricolore, da scene di battaglia e immagini patriottiche.

È solo alla fine della Seconda Guerra Mondiale che il messaggio ideologico diminuisce come tema del percorso, anche se per le elezioni politiche del 1948 la campagna elettorale assume toni aspri tra gli schieramenti politici, documentati dai manifesti e cartelloni pubblicitari, e tradotti anche in forma ludico/educativa ne *Il gioco dell’oca del vero italiano*. Nel percorso la casella più ricorrente è rappresentata dalla statua della libertà, mentre le immagini di Mazzini e di Cavour si alternano a quelle di Marshall e a bandierine USA piantate tra i campi di grano; invece i pericoli sono sempre collocati in caselle che hanno uno sfondo rosso. In queste tavole si nota un’involuzione del Gioco dell’Oca che si impoverisce graficamente nei tratti e nelle idee, condizionando anche le versioni classiche dove appare la consueta oca.

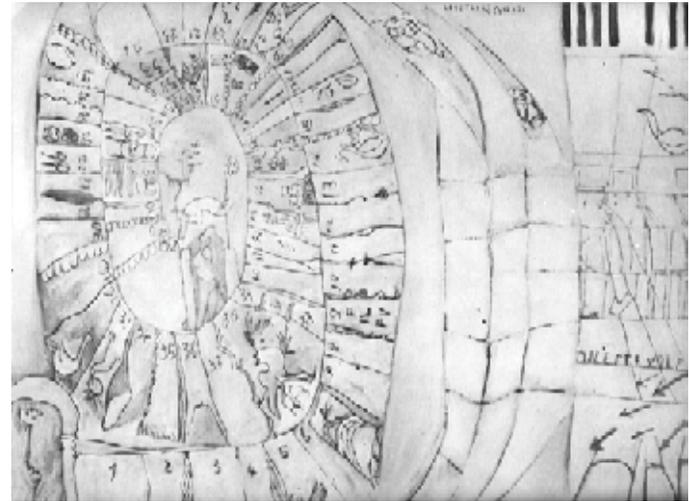
Durante gli anni ‘70 stampano Giochi dell’Oca anche il sindacato della Cisl, o i partiti della DC, PCI, PLI [pp. 270, 272], PSI [pp. 284]. L’Oca ogni volta si adatta ad ogni corrente o ideologia. Producono giochi direttamente i consigli di fabbrica, addirittura esiste un percorso ideato dalle BR [pp. 288].

Parallelamente ai temi politici, che arriveranno fino agli attuali partiti e movimenti politici, il gioco si è sviluppato anche trattando i temi di costume di una società che dopo il boom economico sta cambiando così velocemente, come possiamo osservare dal *Gioco di Ocanzonissima* [pp. 282], o quelli di natura sportiva legati al Giro d’Italia [pp. 254], alle sfide calcistiche [pp. 274, 276], dove, per fare un esempio, la vittoria italiana del primo Campionato del mondo di calcio viene sfruttata

per reclamizzare prodotti commerciali nel tavoliere. Il Gioco dell'Oca viene quindi utilizzato anche per fissare e diffondere l'immagine di un marchio aziendale (Pirelli, Michelin, Lion noir) [pp. 226], la gratuità della distribuzione e la ripetizione del messaggio ad ogni occasione di gioco portano ad una grande efficacia del mezzo presso la popolazione (possibili acquirenti), garantendo una diffusione capillare dei fogli che, nonostante spesso siano di bassa qualità, hanno durata temporale più lunga rispetto a dei semplici volantini pubblicitari.

Il gioco riacquista una sua qualità e valore espressivo grazie anche al lavoro di reinterpretazione, il più delle volte satirico/umoristico, fatto da fumettisti come Benito Jacovitti [pp. 274], Alfredo Chiappori con *Il gioco del L'ockkeed* [pp. 286] e il francese Georges Wolinski con il *Gioco dell'Oca Sexy Playmen* del 1971. Se pensiamo ai romanzi a fumetti possiamo osservare la diffusione di numerose varianti del gioco che hanno come protagonisti le avventure dei loro personaggi, come ad esempio i più recenti *Zagor contro Zagor* [pp. 306] *Il tesoro dei Mohawk* o *Il Gioco di Tex, L'idolo del Potere*, entrambi del 2019. Il Gioco dell'Oca ha mantenuto le sue caratteristiche di forte duttilità coinvolgendo tutti gli ambiti della società, non a caso se ne sono interessati anche diversi artisti.

Sono emblematici gli esempi di Gastone Novelli, che realizza delle opere d'arte incentrate sulla struttura del percorso a spirale del gioco e sui dadi (*Il gioco dell'oca*, 1963 [fig. m] e *33 dadi da gioco* 1967), e altri come lo scenografo e illustratore Emanuele Luzzati (*Il Dilettevole Giuoco della Gazza Ladra con Pulcinella sua moglie e i Carabinieri*) o Mario Mariotti (*Il Gioco di Ulisse* del 1969, un gioco sull'Odissea di Omero prodotto per le edizioni Calderini di Bologna), che invece ne hanno reinterpretedo in modo originale l'iconografia di gioco da tavola.



[m] Gastone Novelli, *Il gioco dell'oca*, 1963 tecnica mista su tela, 118 x 150 cm, Collezione Roland Gibson Gallery, The State University of N.Y.

Struttura e regole

All'inizio il Gioco dell'Oca doveva affidarsi soltanto a regole trasmesse oralmente, perché veniva giocato, probabilmente nelle corti, da un numero ristretto di persone. Le regole sono aggiunte sulla tavola in un periodo successivo, con molta probabilità quando il gioco comincia ad avere un'ampia diffusione. Lo scopo del gioco è chiaro: vince chi arriva per primo alla fine del percorso, e le regole scritte fissano come raggiungere esattamente l'ultima casella del percorso numerato sommando, di volta in volta, i punti ottenuti con il lancio dei due dadi (in alcuni casi la regola prevede l'utilizzo di un solo dado). Quando il punteggio supera l'ultima casella del percorso si ritorna indietro per il numero di quelle eccedenti. Se ci fermiamo in caselle "negative" si subiscono delle penalizzazioni:

alla casella 6 (il ponte) il concorrente paga e va alla numero 12, alla casella 19 (la locanda) vi resta fermo per due turni, alla 31 (il pozzo) vi resta fermo finché un altro arrivandovi non ne prende il posto, alla casella 42 (il labirinto) retrocede alla casella 39 (o alla 37), alla 52 (prigione) si 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 un'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. [fig. n]

Nel corso del tempo le regole hanno subito variazioni dettate dalle abitudini di un determinato luogo o paese, pur rimanendo il gioco immutato nella sua struttura complessiva e nelle sue modalità. La caratteristica principale rispetto ad altri giochi a percorso sta senz'altro nella regola che permette di replicare il punteggio una volta che si arriva nella casella positiva che raffigura l'oca. Non a caso è chiamato il Gioco dell'Oca.

Con il passare dei secoli sono nati altri giochi sulla base di questo modello, ma diversi negli argomenti proposti, raggiungendo la caratteristica di gioco a tema politico, sociale, storico, pedagogico; sparisce il segno dell'oca ed appaiono altri simboli collegati al tema. Questi simboli però mantengono l'aspetto favorevole che aveva l'oca: scimmie, tram, treni, mongolfiere, comandanti e condottieri, politici, ecc.. Nelle varie epoche cambierà anche la lunghezza del percorso che dal numero originario del 63 arriverà a 90, o comunque adattabile alle esigenze dell'argomento, ad esempio con il gioco *Giro del mondo in 80 giorni*, tratto dal romanzo di Jules Verne, terminerà con il numero 80. Tutte queste varianti, sia nel numero che nei temi, trasformeranno il tradizionale percorso a spirale e alcune modalità di svolgimento.

Nel Gioco dell'Oca ci sono molti elementi simbolici che ricorrono sin dalle tradizioni più antiche: la struttura a spirale, l'oca, il ponte, il labirinto, la morte, il pozzo, la prigione. Tutti questi elementi fanno presupporre una natura esoterica celata da un linguaggio simbolico, dal significato diverso e più profondo rispetto al semplice gioco. In fondo la vita umana è una metafora che esprime un percorso sempre presente nella tradizione culturale delle civiltà classiche, medievali e successive, fino ad oggi; anche se attualmente il gioco ha perduto il suo significato esoterico e religioso, e le caselle rappresentano solo dei simulacri per le difficoltà che l'uomo affronta nella vita.

Il significato di partenza di ogni gioco è fondato sul principio di imitazione della realtà. Questo ha valore anche e soprattutto per i giochi da tavolo e per il Gioco dell'Oca in particolare, visto che il suo percorso non è altro che una riproduzione miniaturizzata della realtà espressa dal bisogno umano di avere il controllo sulla propria esistenza. I giochi da tavolo sintetizzano la finzione di una sfida tra due parti rivali in competizione: giocatore e caso. Come afferma la ricercatrice Patrizia Giamminuti:

In quanto gioco di percorso, oltre al tavoliere e ai dadi, il Gioco dell'Oca e i suoi affini necessitano anche di pedine, spesso arrangiate, che in qualità di estensione del giocatore compiono un percorso sul tabellone in analogia col trascorrere della vita umana. Nel suo celebre testo relativo all'indagine sulla natura del gioco, Roger Caillois afferma che il Gioco della Campana o il Gioco del Mondo "rappresentava, molto probabilmente, il labirinto in cui da principio si smarriva l'iniziato" e ancora "un labirinto all'interno del quale si spinge una pietra -



[n] Caselle del Gioco dell'Oca, dall'alto a sinistra: la locanda, il ponte, il pozzo, il labirinto, la prigione, la morte.

l'anima - verso l'uscita. [...] Si tratta di far arrivare l'anima (di spingere il ciottolo) fino al Cielo, al Paradiso, alla Corona o alla Gloria.". L'affermazione di Caillois, che pure si riferisce a un gioco di percorso in cui il giocatore è fisicamente coinvolto, ben si adatta alla natura stessa del Gioco dell'Oca che nella sua struttura manifesta un richiamo alla vita umana tesa al raggiungimento di una meta.⁸

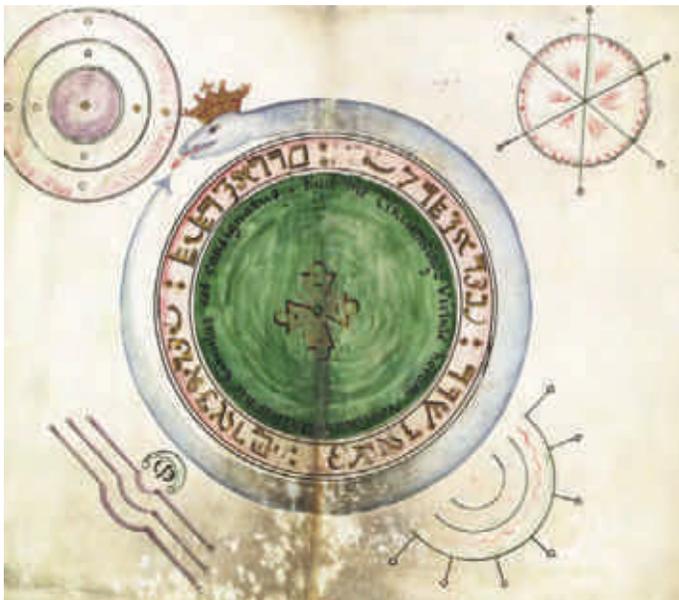
Entriamo adesso dentro i significati dei vari elementi simbolici. *Il ponte*, che nella realtà permette il passaggio da una riva all'altra di un fiume, nella simbologia è inteso come una metafora dell'attraversamento dell'essere verso uno stato superiore. *L'osteria* (o la locanda) simboleggia la pausa creativa permette l'evoluzione ad un nuovo livello, mentre *il pozzo*, essendo l'unione di tre elementi quali acqua, terra e aria è il simbolo della conoscenza. L'immagine della *prigione* rappresenta lo spazio fisico della morte dell'uomo "vecchio" e la nascita dell'uomo "nuovo", che si rigenera attraverso il potere della *morte*, figlia della notte e sorella del sonno. Infine *il labirinto*, che ha il significato di una difesa contro chi vuole violare l'intimità delle relazioni tra uomo e divino.

L'intera simbologia iconografica delle caselle è raccolta nel percorso a spirale del tavoliere. La spirale che già per Archimede è il movimento costante, continuo e immutabile del tempo. Il legame tra la morte e la rinascita sono strettamente legati al simbolo della spirale perché significa lo sprofondamento dell'uomo nelle acque della morte causato dal movimento di un gorgo che

richiama la geometria spiraliforme. La forma geometrica spirale del gioco porta a fare associazioni anche con l'*uroboros* [fig. o] (Samsara per i buddhisti), un serpente, o in alcuni casi due, che si morde la coda creando un cerchio senza inizio né fine. Nel processo alchemico questo è un simbolo di rinascita e rigenerazione, che rappresenta la successione ciclica di distillazioni e condensazioni necessarie per portare a perfezione la "Materia Prima" da cui ha avuto origine il mondo e ottenere la pietra filosofale, capace di risanare la corruzione della materia e convertire i metalli vili in oro (*rubedo*). Come la spirale anche il labirinto, oltre ad una tradizione che si perde nella notte di tempi, denota una mancanza di intersezioni di vie, poiché "è essenziale come figura di movimento non la linea disegnata del muro, ma lo spazio delimitato dalle linee".⁹

La similitudine tra la spirale e il labirinto si può trovare anche nella strada che da un punto di partenza dirige al centro del disegno, malgrado la sua tortuosa geometria che non lascia al giocatore nessuna possibilità di scelta, è possibile giungere alla fine. L'evidenza di un'unica via da percorrere che escluda qualsiasi alternativa anche più facile, sono un chiaro ammonimento che obbliga a sottostare a determinate regole imposte dal gioco:

Il labirinto, rappresentato per mezzo di meandri e spirali, era un luogo di giri viziosi, ma non un luogo senza via d'uscita, pur potendo diventare un luogo di morte. [...] A Cnosso il corridoio conduce alla principale fonte di luce del palazzo: un cortile circondato da sette colonne. Questa situazione rivela cosa significasse da-pu-ri-to per i Minoici: un cammino verso la luce.¹⁰



[o] M. L. Cyprianus, *Il serpente Uruboro circonda un cerchio con scritte in latino ed ebraico*, tratto da *Clavis Inferni sive Magia Alba et Nigra approbata Metratona*, tardo XVIII secolo, Wellcome Library, London

Il giocatore avanza dentro il tracciato del Gioco dell'Oca tramite la casuale ricaduta di due dadi; sono questi che insieme alla tavola e ai contrassegni costituiscono gli strumenti necessari allo svolgimento. Quindi ai dadi, come abbiamo già accennato in precedenza, va riconosciuto il concetto di caso, di imprevedibilità. In realtà i primi oggetti ad essere utilizzati come i dadi sono stati gli astragali, dei manufatti ottenuti dalle ossa delle capre o dei montoni, già al tempo degli Egizi (era diffuso anche tra i greci ed i romani). Nell'antichità gli astragali evocavano l'influenza delle stelle legate insieme alla catena d'oro dell'armonia cosmica e annunciavano una speranza di resurrezione fondata su una concezione cosmologico-religiosa. La parola dado ha origine greca da *kubos* che non era altro che il termine arabo utilizzato per gli astragali. L'invenzione del gioco dei dadi si fa risalire al mondo ellenico grazie al mitologico Palamede. Il gioco dei dadi era così diffuso in Grecia tanto che lo stesso Omero narra di come i pretendenti di Penelope fossero soliti intrattenersi davanti al palazzo reale di Ulisse giocando. Non deve meravigliarci che un oggetto così strettamente legato alle leggi del caso, visto che per il mondo ellenico alla figura geometrica del cubo sono riconducibili valori che gli provengono dall'espressione simbolica delle tre dimensioni del quadrato, a sua volta "simbolo di tutto ciò che è saldo e durevole"¹¹. Il quadrato e il cubo simboleggiano l'elemento terrestre, e sono in netta contrapposizione alle figure del cerchio e della sfera, legate alle potenze celesti.

Nonostante oggi abbia subito un netto svuotamento dei significati, in passato all'oca veniva assegnata una profonda importanza e una valenza simbolica. Erodoto

narra che essa veniva venerata come sacra dagli Egizi, l'oca del Nilo aveva un proprio geroglifico "ka" (simbolo del Faraone), che stava a significare figlio di re. Il volo di quattro oche diretto verso i punti cardinali veniva considerato un rito cosmico che celebrava l'arrivo di un nuovo Faraone: come l'arrivo dell'oca annuncia l'arrivo della nuova stagione, il suo ruolo simbolico veniva così messo in relazione alla rifondazione magica del regno e del cosmo stesso. Questo uccello divino associato alla nuova stagione era simbolo profetico anche per il mondo celtico e germanico, dove sono promosse a protettrici della casa per il loro ruolo di guardiane e avvisatrici. L'oca condivide con il cigno anche il ruolo di simbolo della donna soprannaturale, la Grande Madre da cui ha origine tutto. Nei popoli gaelici della Spagna settentrionale attribuivano al maestro l'appellativo di oca, perché rappresentava una sapienza superiore, una guida inviata dagli dei. Mentre i maestri costruttori delle cattedrali medioevali adottavano la zampa d'oca come simbolo di creatività (Fuentes). In questi esempi, che potrebbero essere innumerevoli, l'oca sembra acquistare un significato fortemente positivo, è simbolo di guida in un cammino individuale e iniziatico.

Se quindi nella tradizione antica l'oca aveva un valore divino-spirituale e al tempo stesso culinario, quello che resta nella società contemporanea è solo la parte "materiale". Siamo partiti da un ragionamento legato all'iniziazione come concetto spirituale, dove era intrinseco anche il significato che aveva nel vissuto quotidiano, e dobbiamo constatare che con l'avvento della società di massa solo quest'ultimo senso riesce ad avere un valore. Ma in fondo l'oca così si avvicina al concetto di gioco della società in cui viviamo, e continua a racchiudere in sé l'idea di un ciclo completo della vita.

Tecniche di stampa

L'infinita varietà iconografica e di contenuti del Gioco dell'Oca riguarda anche le modalità di stampa e di diffusione, determinandone in modo significativo anche l'evoluzione degli aspetti formali. La produzione stampata dei giochi inizialmente è destinata a "pochi", solo in seguito amplierà la sua diffusione con l'utilizzo di tecniche progressivamente più evolute, ma anche più semplici e meno costose, più adatte alla riproduzione in serie.

È solo grazie all'invenzione della stampa che il Gioco dell'Oca si diffonde su larga scala nella società e gli stampatori arrivano a realizzare tavole di grande complessità e raffinatezza grafica, dove il testo e le immagini dialogano all'interno del percorso.

Nel XVII secolo i tavolieri erano prodotti generalmente tramite la xilografia su legno, oltre all'incisione sui metalli, mentre alcuni esemplari più antichi venivano realizzati con la silografia, costituita da un'incisione su matrici di legno, deteriorabili velocemente, che nella stampa producevano un tratto pesante e impreciso.

Nei Giochi dell'Oca successivi venivano utilizzate maggiormente matrici prima di rame e poi litografiche, che permettevano un'incisione più precisa e dettagliata, oltre ad una migliore conservazione nel tempo e quindi ad un maggiore utilizzo.

Queste matrici di diversa natura venivano realizzate da incisori o litografi, e in seguito inchiostrate e stampate con una pressa da un tipografo-stampatore, prima solo in bianco e nero, solo successivamente anche a colori. In alcuni casi le tavole venivano anche colorate a mano.

Inizialmente i Giochi dell'Oca erano distribuiti durante le fiere e le sagre di paese, dove venivano venduti insieme alle immagini devozionali, agli almanacchi, ai calendari. È solo con la nascita di vere e proprie attività di tipografi/editori che iniziano ad essere venduti nelle botteghe. La stampa popolare arriva così in breve tempo ad un successo diffuso che porta alla nascita di veri e propri centri specializzati in Francia ed in Italia, dove sarà rilevante l'attività degli italiani Soliani e Remondini. È significativo segnalare che il Gioco dell'Oca resterà sempre presente nella produzione di queste due botteghe, a differenza ad esempio di altri giochi da tavolo come il Biribissi e il Pela Chiu, che scomparvero già alla fine del XVIII secolo.

Una fondamentale importanza l'avrà la fabbrica d'Epinal (dal XVIII al XIX secolo), che divenne famosa in tutta la Francia per la distribuzione, grazie ai venditori ambulanti, di stampe di grande qualità tecnica e grafica, realizzate con le tecniche di impressione, incisione su legno e su rame, oltre alla colorazione a stampa, che tuttora rimane come caratteristica fondamentale e radicata della casa produttrice.

Era consuetudine che le matrici dei giochi di maggior successo passassero da editore a editore come merce di scambio per arricchire e variare il repertorio di una bottega, in particolare dall'Inghilterra e soprattutto dalla Francia verso paesi con un sistema meno strutturato come l'Italia. In questi passaggi alcune matrici erano parzialmente restaurate e il nome della stamperia d'origine veniva sostituito con quello della successiva che acquistava il gioco.

Con la fine del XIX secolo le tecniche si sviluppano più rapidamente ed anche nei fogli stampati si assiste al

graduale passaggio dalla litografia colorata ai diversi tipi di cromolitografia, che contribuirono ad una diffusione di massa dei giochi. L'introduzione della macchina Aquatype per la coloritura acquerellata a maschera dei fogli porterà una rapidità esecutiva molto superiore alla coloritura manuale. L'Aquatype era enormemente più veloce, ma la coloritura ne riusciva un più piatta e spenta con colori più acquosi, per permettere il corretto funzionamento automatizzato.

L'introduzione di procedimenti fotografici di incisione nell'ultimo decennio del 1800 e all'inizio del '900 rese la produzione dei giochi più flessibile e di conseguenza più economica, grazie anche alla nascita di veri e propri editori specializzati.

A partire dai primi decenni del XX secolo il Gioco dell'Oca diviene strumento di promozione pubblicitaria. L'industria, pubblica e privata, sfrutterà la funzione sociale e culturale ormai riconosciuta al gioco. Infatti, di pari passo con l'aumentare dello spazio dedicato alla reclame nel gioco, si affievoliscono i contenuti e l'iconografia: si preferisce appiattire l'idea di percorso metaforico del "viaggio", per esaltare la parte più prettamente commerciale.

Ecco allora la realizzazione di giochi dove la segmentazione iconica delle caselle non guidava il giocatore verso un mondo parallelo ed immaginato, speculare al reale, ma bensì lo attraeva nel mondo patinato del prodotto del momento. Vi sono esemplari di gioco dove le caselle del percorso, non sono altro che asettiche immagini di prodotti di una tale azienda, piuttosto che creme da scarpe di diversi colori o prodotti per l'igiene della casa; alcuni esemplari stravolgono completamente

l'impianto originale di un gioco antico, del quale riprendono la matrice, sostituendo ad alcune caselle l'immagine dei prodotti reclamizzati.¹²

Questo percorso attraverso le tecniche di produzione e diffusione viene sintetizzato dalla già citata Imagerie d'Epinal, presente ancora oggi sul mercato internazionale, che può essere considerata un simbolo della continuità della pratica collettiva alla progettazione dei giochi da tavolo, ma anche dell'attuale immobilità di questo mercato.

L'evoluzione tecnica e la creatività legata alla digitalizzazione, infatti, non sembrano essere l'attuale cuore della produzione di Epinal, mentre durante tutto il XVIII, il XIX e il XX secolo, l'Imagerie aveva fatto proprio dell'innovazione tecnica legata alla resa grafica la sua caratteristica fondamentale. L'azienda è stata la prima a immettere sul mercato il concetto della riproducibilità industriale dei giochi stampati e a strutturare un vocabolario segnico condivisibile e riconoscibile dai giocatori.¹³

12 — Isabella Patti, tavolieri digitali e percorsi videoludici, AIS Design, / web/htdocs/www.aisdesign.org/home/aisd/wp-includes/class-wp-hook.php

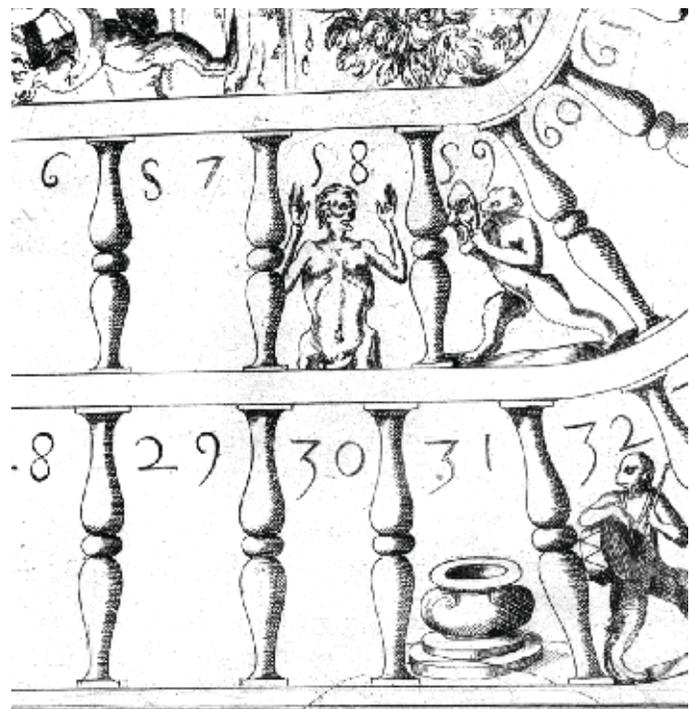
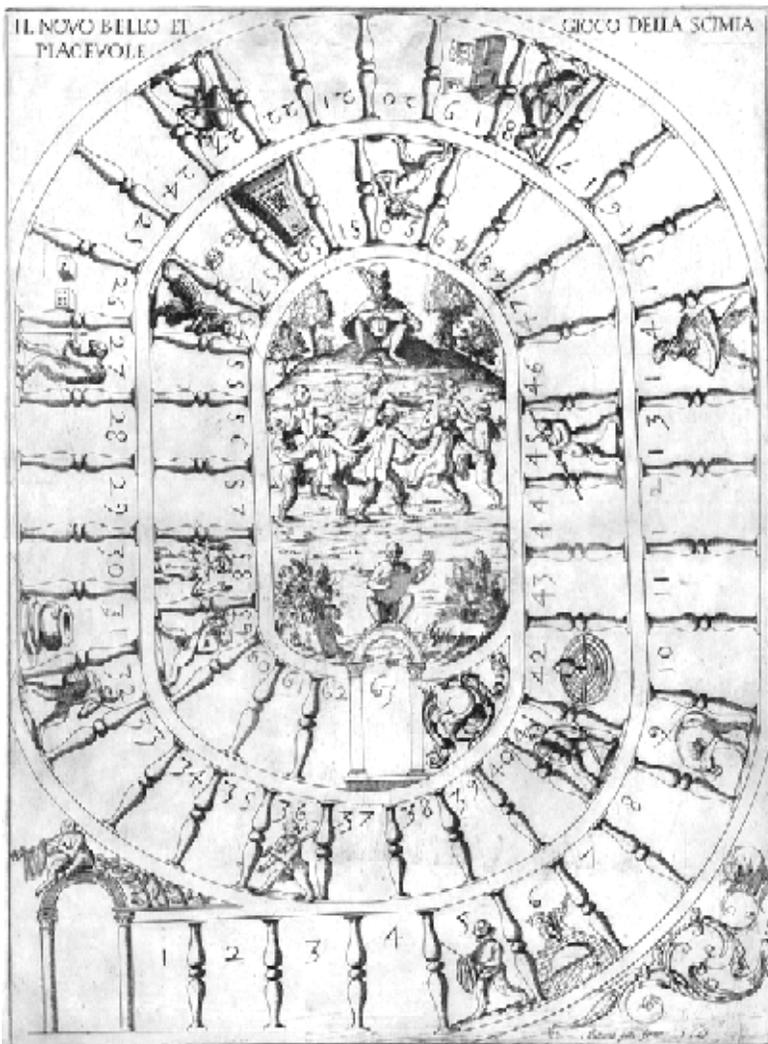
13 — Isabella Patti, *Il gioco dell'Oca e la sua storia. Progetti, immagini e simboli attraverso il tempo* Prospettiva Editrice, Civitavecchia (RM), 2012.

Apparato iconografico



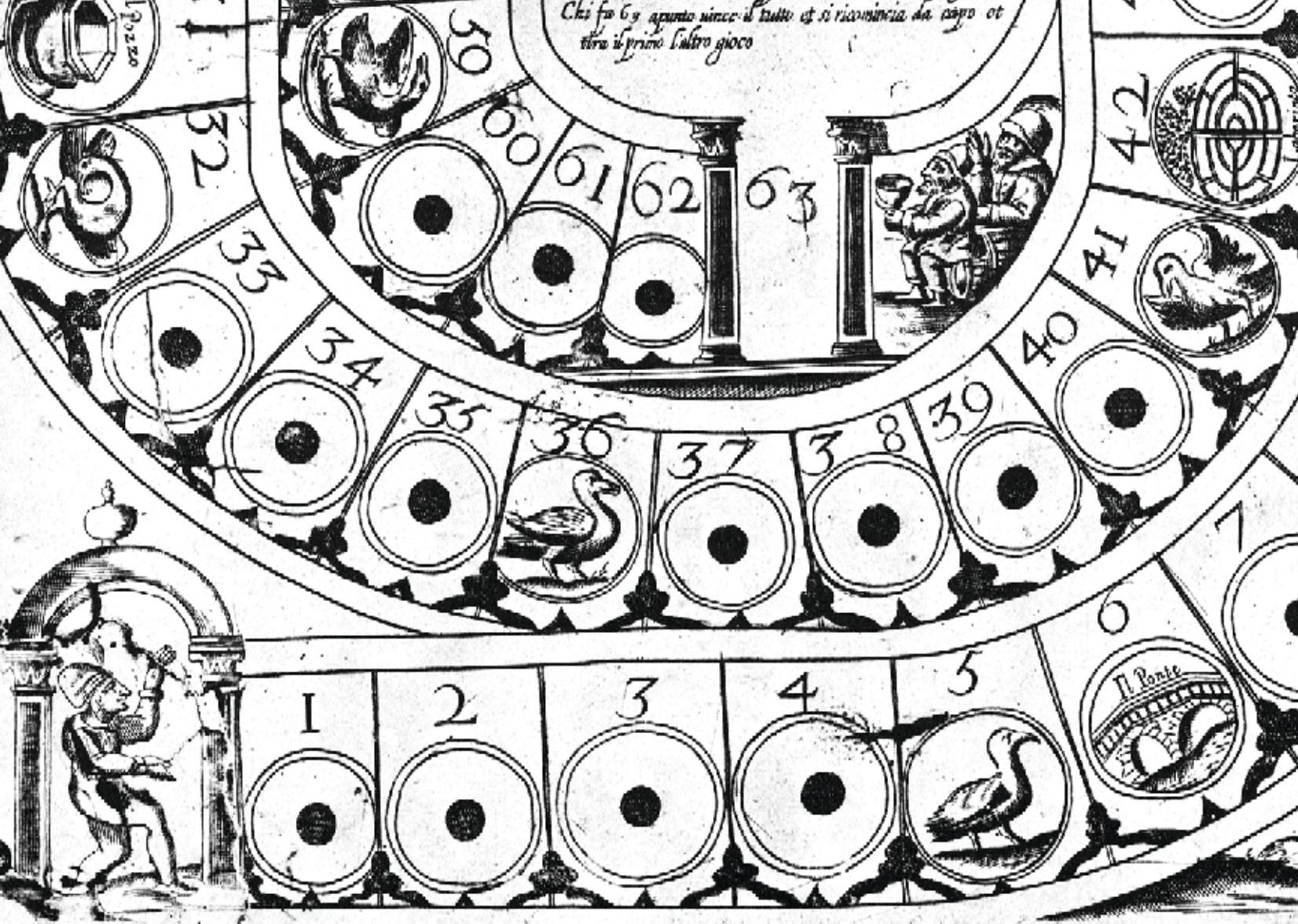
GIOCO DEL OCHA.







Parla di Angelo Bruni
 rovar il pote di far h
 nella figura di c h d
 es- a il governa
 nel ch al gar nuova sc
 im da trar tu trer
 gontan ancor starai al d
 ta vuol dir- E paga o g
 ero di quelli per si cent



Chi fa 67 apunto vince il tutto et si ricomincia da capo et tira il primo l'altro gioco

L'ozzo

Il Ponte

1 2 3 4 5

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

50

60

61

62

63





e
 quanti
 punti
 fara
 tornera
 in bietro
 Chi del Punto
 entrera
 doue e il pissaro
 tirera la posta
 E chi andera al
 53 doue e il barone
 e Baronesa tutti del
 gio co li darano doi
 quatrini

Rame di Angelo Bravin



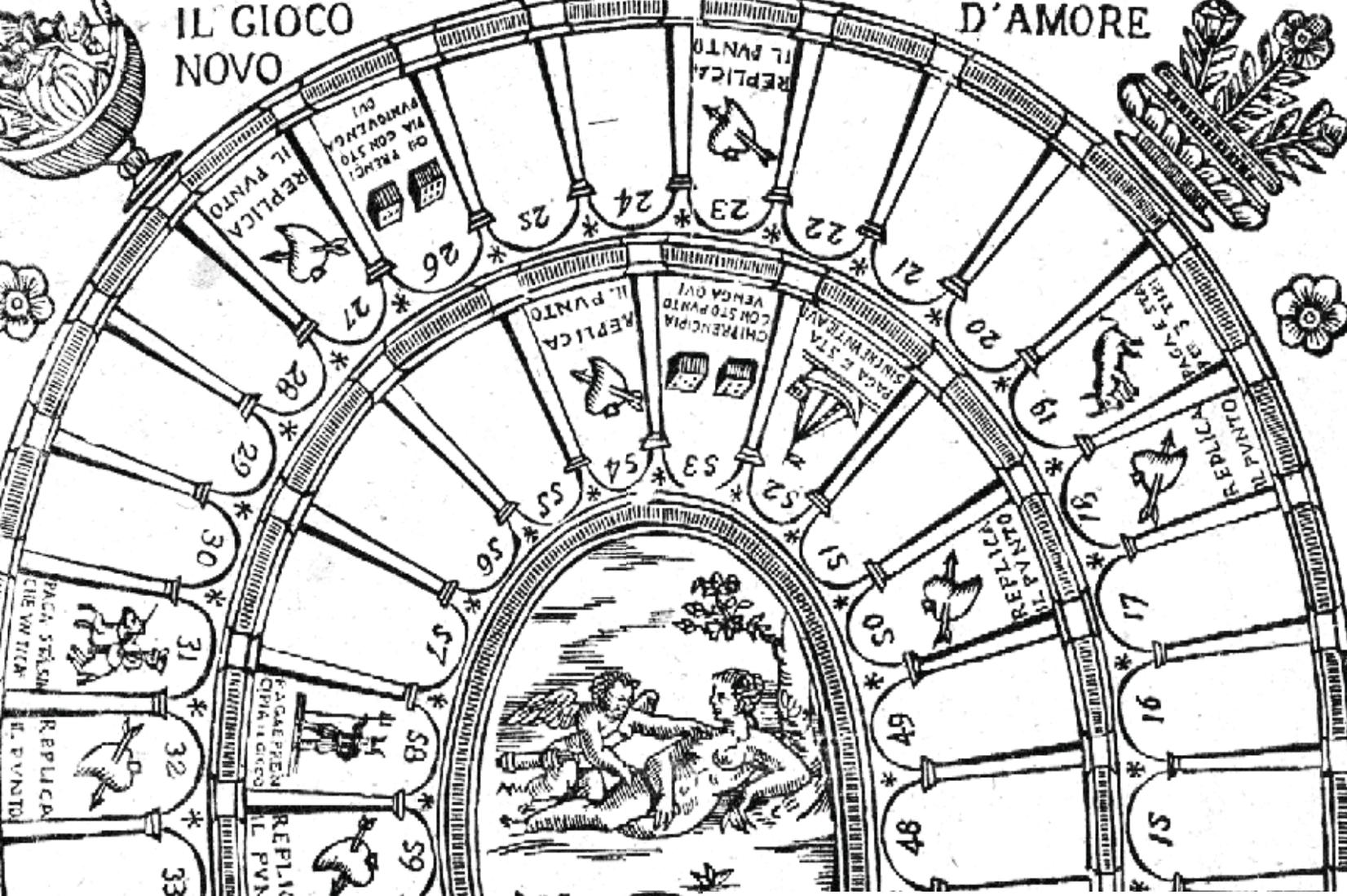
LOIX DV IEV

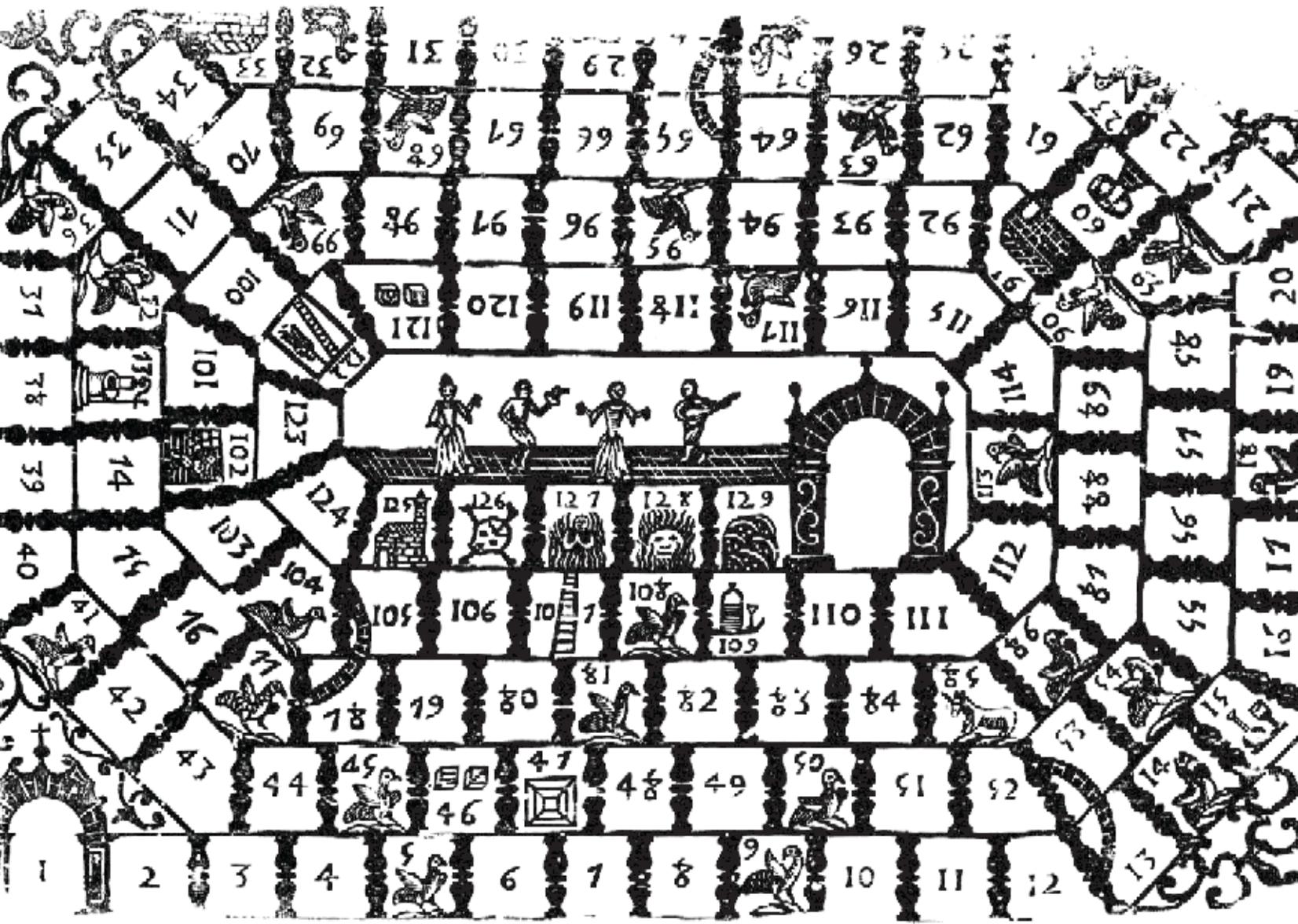
*Qui sera rencontré d'un autre
 ira prendre sa place, et luy cederà
 la sienne ; Qui arrivera en France gagnera
 la partie, que sil menoit plus de points qu'il ne faut, il
 retournera en arriere d'autant de points qu'il aura de trop.*

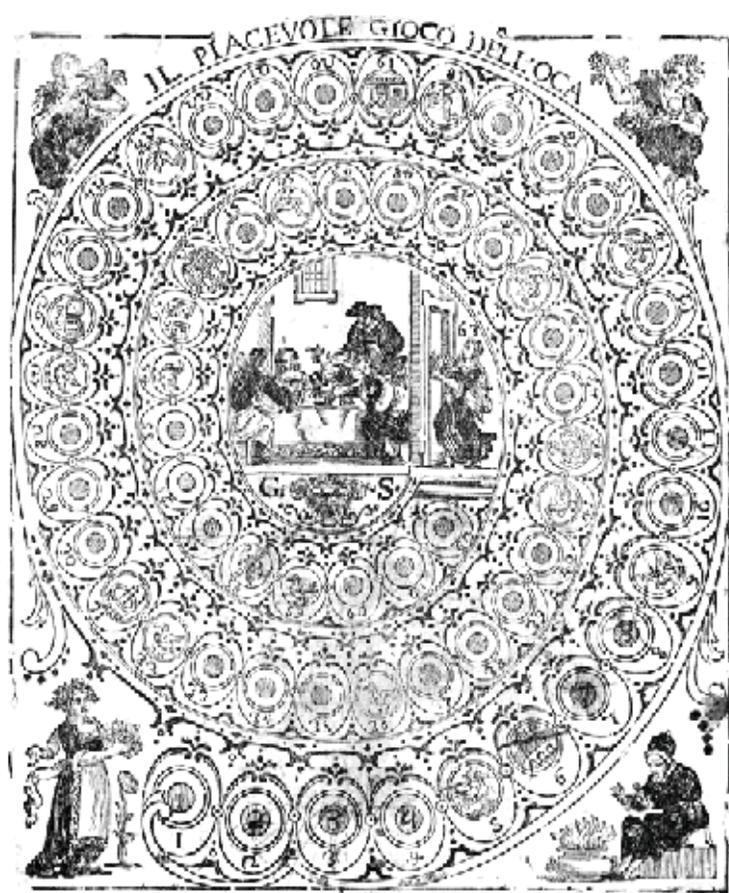
A. Paris chez l'auteur P. Du Val d'Abbeville. Avec Priuillage du Roy 1645 Et se vendent Rue S^t Jacques a l'Esp

IL GIOCO
NOVO

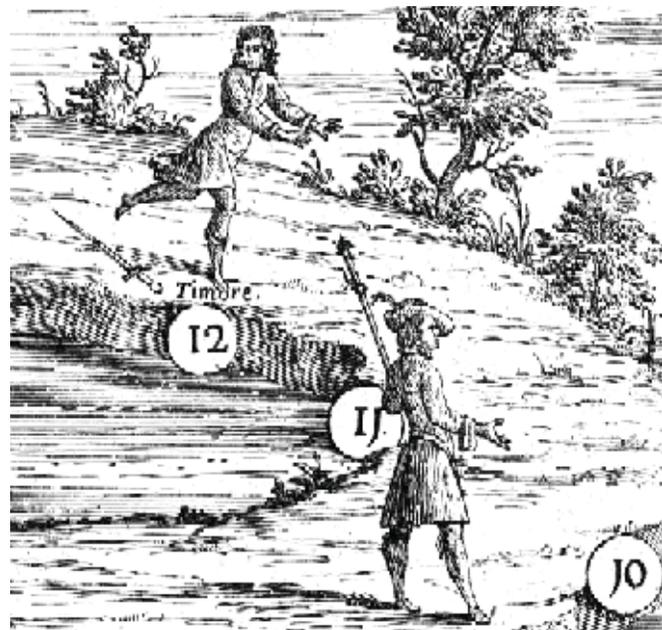
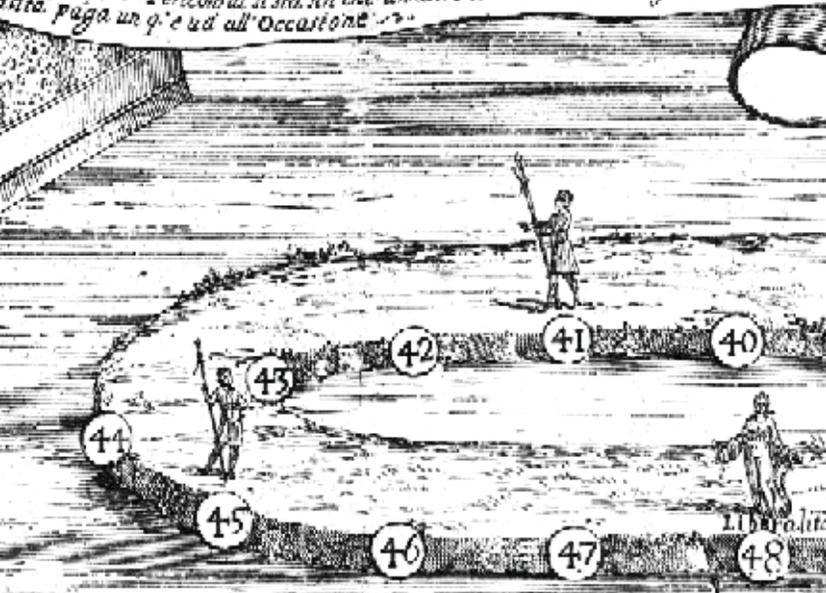
D'AMORE







TEVOL GIOCO DEL PELLEGRINAGGIO D'AM
*di douendo ciascuno hauere il suo segno, o marca, per mouerlo su i punti che a
 uari su i Pellegrini, ma cadendo su quelli si raddoppia il punto fatto, e chi primo a
 principio si cacha 6 e 3 si uia alla Fortuna di 26, e facendolo 5 e 4 si uia all'Occas
 ni il seguente ordine, cioè la Speranza si uia all'Inquietudine. Inquietudine all'
 pie si torna indietro sei punti al 6. Consiglio si ferma un tiro. Esperienza si fo
 paga un quai. Pericolosi si sta sin che un altro li caui. Inuidia si ferma un tiro. R
 alla. paga un q' e ud all'Occasione.*



STV FFOLA



BATTI LI DENTI

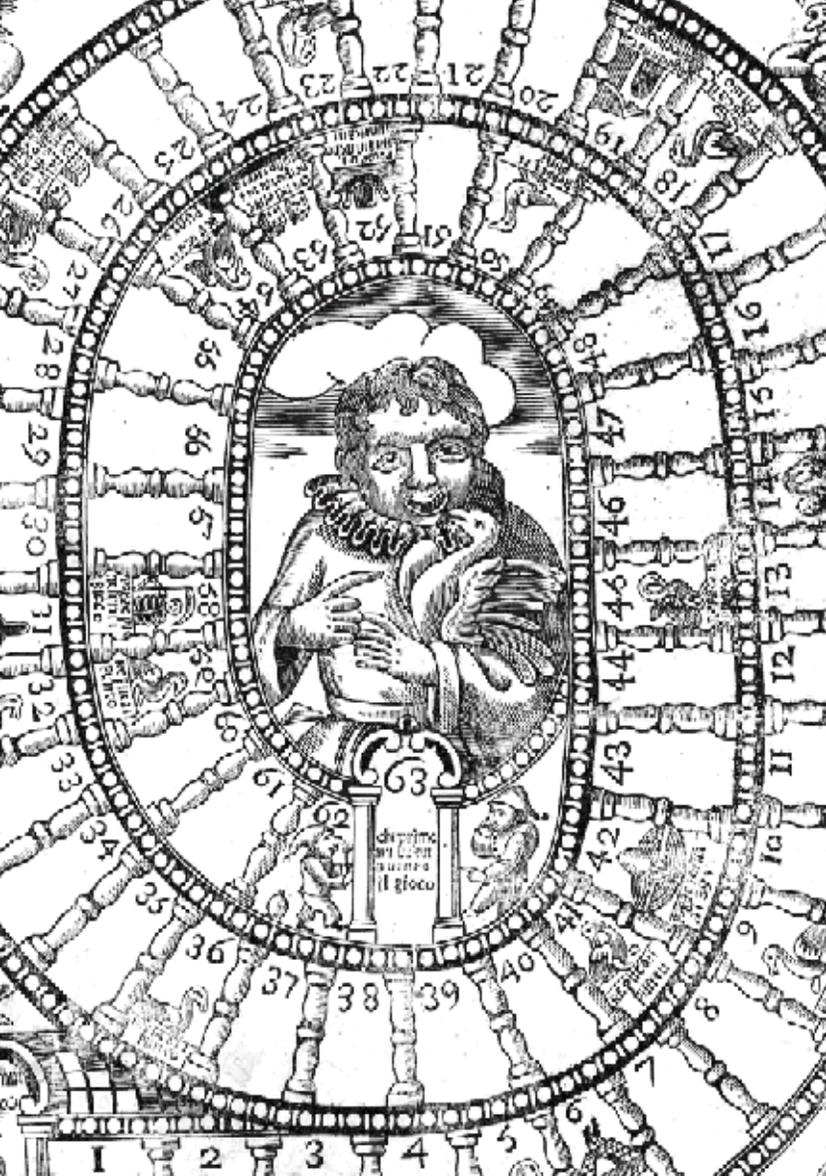


CANTA ETIRA TVTTI
LI QVATTRINI

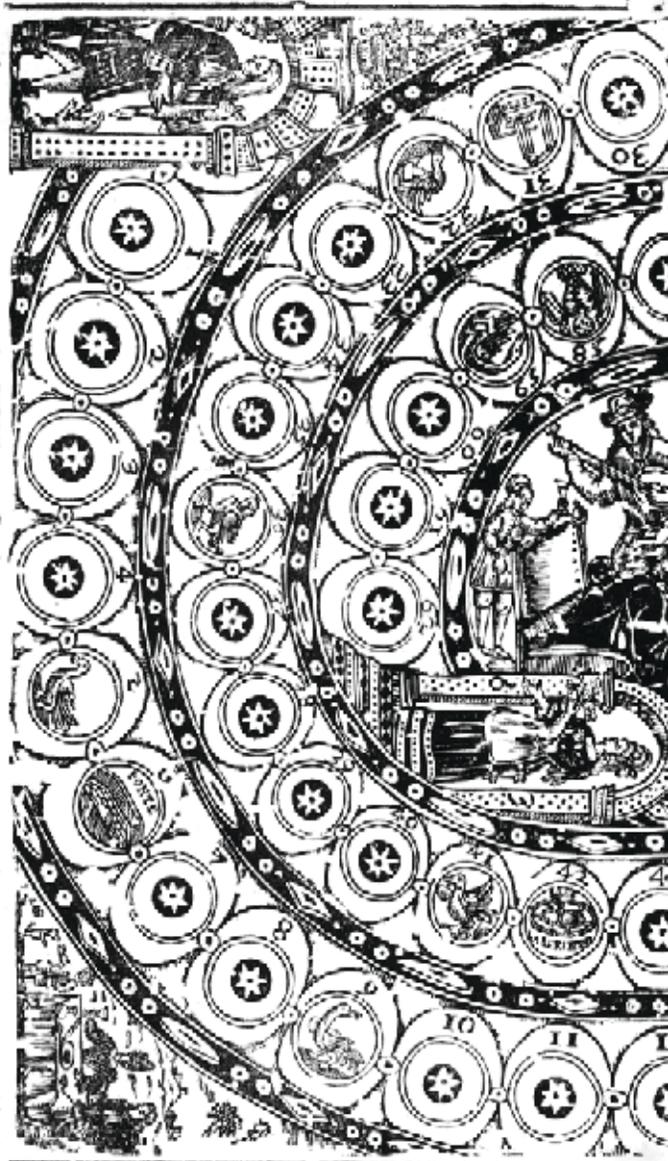


FARAI VN MOSTACCIO A
TVTTI





GIUOCO DELL' OCA



NUOVO GIUOCO DELL'OCA

ACCURSIUTO DI NUMERI

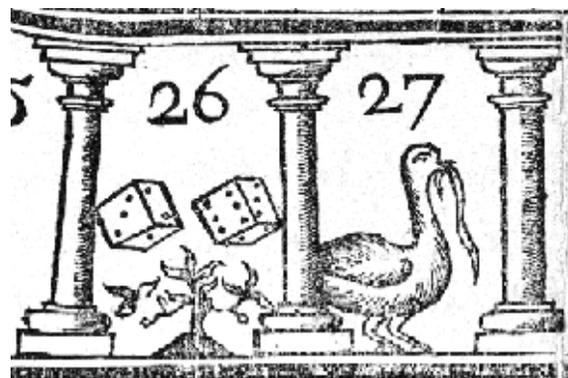
SI GIUCA CON DUE DADI

Avanti di giocare bisogna accurarsi di ciò, che si vuol pagare nel riscuota, ed occidanti.

1. Chi va al numero 6, dove trovasi un Vanto, paga il premio convenuto, e raddoppia il punto fatto.
2. Chi va al num. 11, dove trovasi un Cavallo, raddoppia il punto, e se al primo tratto, si partirà al num. 12.
3. Chi al primo tratto fa li due tre, paga il premio, e va al num. 13.
4. Chi al primo tratto fa 6, e 4, va al num. 21, dove trovansi due Dadi.
5. Chi al primo tratto fa il due 5, va al num. 20.
6. Chi al primo tratto fa 6, e 3, va al num. 26.
7. Chi al primo tratto fa 12, va al num. 30, dove sono due Dadi.
8. Chi andrà al num. 19, dove trovasi un Vascello, giuocherà due volte senza pagamento veruno.
9. Chi andrà al num. 31, dove trovasi un Palazzo, pagherà il premio, e starà quieto, finchè ognuno abbia giuocate due volte.
10. Chi andrà al num. 38, dove trovasi una Barriera, pagherà il premio, e ritornerà al num. 87.
11. Chi andrà al num. 44, dove trovasi una Peschiera, pagherà il premio, e vi starà, finchè venga rilevato.
12. Chi andrà al num. 60, dove trovasi una Camera, pagherà il premio, e tirerà un'altra volta.
13. Chi andrà al num. 70, dove trovasi una Torre, pagherà il premio, e vi starà, finchè venga rilevato.
14. Chi andrà al num. 76, dove trovasi un Mantone, pagherà il premio, e comincerà di nuovo.
15. Chi verrà incontrato, pagherà il premio, ed andrà ad occupare il sito di chi l'averà incontrato.
16. Se chi giunge alla porta del Giardino, ha fatta più volte del bisogno ritornerà addietro per tanti passi, quanti ne avrà fatto di più, e se nel ritornare addietro viene ad incontrare un'Oca, egli proseguirà indietro per la stessa quantità di punti.
17. Chi giugnerà alla porta del Giardino, cioè al num. 87, prechio, vincerà tutto il giuoco.

Chi andrà a fermarsi dove vi è l'Oca, replirà il punto fatto.

Si vende dai Librii Finazzo e Puzza in principio della Contrada di Po. 1803



LE JEU DE RENOUVELLÉ

L'Ordre qu'il faut observer au dit Jeu Premièrement, il faut aux rencontres et accidens Il est a noter que le dit Jeu est fait arrive à ce nombre final gagne le Jeu. Mais on n'arrive pas aisé plusieurs empêchemens se presentent avant qu'on y puisse abo-
 jette une fois, et autant de points qu'il s'en decouvre par les dits de
 différente monnoye afin que chacun reconnoisse la sienne. Mais il li
 et sion rencontre un nombre ou il y ait une Oye il faut redoubler le
 portent les dits de z et si de rechef on rencontre une autre Oye ou d
 d'Oye. Mais si celui qui sera arrive pres la porte du Jardin fait pl
 en arriere d'autant de points qu'il en a de trop et celui qui justen
 nombre 65, gagnera le Jeu de tous. Mais si au commencement
 sçavoir par 5 et 4, ou 6 et 5, d'autant que les Oyes sont dispose
 il faut que celui qui sera 6 et 5 aille au nombre 26. ou il va 2 de



Qui sera 6 et 5 ou il y a
 Qui ira au 26. ou il y a 2
 Qui au premier coup sera
 Qui ira au nombre 26
 autre fois sur le nom
 Qui ira à 4 ou il y a
 Qui ira au nombre 3
 Qui au premier coup
 Qui ira au nombre 26
 Qui sera rencontré

venant pour y arriver il faut qu'il revoie
 à port du Jardin de l'Oye c'est à dire au
 a feron y qui se peut faire en 2 maneres.
 et redoublant le nombre on viendra à 65.
 a 5 et 4 aille au nombre 53 on sera 2 de z

Le premier est de se en nombre 26. pour se faire voir. le Point
 est de remonter et se representer tous les dits de z
 Le 26. est un nombre parfait. 26 de z
 est le plus commun et demeure le plus à ce qu'on
 en a le plus de celui qui l'a à dire 1.
 ce le plus commun et est au nombre 30
 ce pour le plus commun et y restera plus 2
 ce l'un est de
 au nombre 53. au point 2. de z
 Mais pour le plus commun et 3
 Le nombre
 ce pour le plus commun.
 de z



FABLE

Un oiseau se perd
 et s'en va
 A tout son plaisir se perd
 Que chacun en veut avoir
 car qu'il arriverait sans fault
 Mais est plus que ce qui l'a
 Elle s'en va d'un point

LE JEU DE LOYE RENOUVELLE 1

Jeux de grand Plaisir & de Récréation,

Comme aujourdhui les Princes & Grands Seigneurs le jouent & li

L'Ordre qui se doit tenir & observer audit Jeu. Premièrement, il faut convenir qu'on doit payer aux rencontres & accidens. Il est à noter que ledit Jeu est 63, & celui qui le premier atteint le nombre final, gagne le jeu: mais on n'atci c'est-à-dire, au nombre 63; car plusieurs empêchemens se présentent avant ce Jeu, on prend deux dez, que chacun pour soi jette une fois, & a autant lesdits dez; il doit mestre son sein, les marquant tous avec différentes monnoye, afin que fait entendre que jamais on ne peut prendre pied sur les Oyes; & si on rencontre un n redoubler le point & passer outre, recomptant autant de points que portent lesdits dez; autre Oye, on doit redoubler le point jusqu'à ce qu'on ne rencontre point d'Oye. M porte du Jardin fait des points davantage, qu'il redouble son point & retourne en arriere la porte du Jardin de l'Oye, c'est au nombre 63, gagnera le jeu de tous. Mais si au com 9 qui se peut faire de deux manieres; à sçavoir 5 & 4 ou 6 & 3, d'autant que les Oyes redoublant le nombre on viendroit à 63; il faut que celui qui fera 6 & 3 aille au nombre & celui qui fera 5 & 4 au nombre 53, où sont deux autres dez portaits.

Qui fera 6 où il y a un Font-paye le prix convenu, & aille au nom
Qui ira au 19, où il y a une Hôellerie, paye le prix convenu,
Compagnons aura tie deux fois.
Qui au premier jet sera 8 & 5, aille au nombre 16, où font m
Qui ira au nombre 31, où il y a un Puits, paye le prix accord
Ledit le même point son veine, & lui ira en la même p
Qui aura 42, où il y a un Labyrinthe, paye le prix convenu, de
Qui va au nombre 31, où il y a une Prison, paye le prix accord
En veine.
Qui du premier jet sera 5 & 4, aille au nombre 53, où font 1
Qui ira au nombre 58, où il y a une Mort, paye le prix accordé
Et qui sera rencontré, paye le prix convenu & aille au nombre 1

A ORLEANS, Chez BRASSERIE-LASSARD, Libraire à la Croix-B



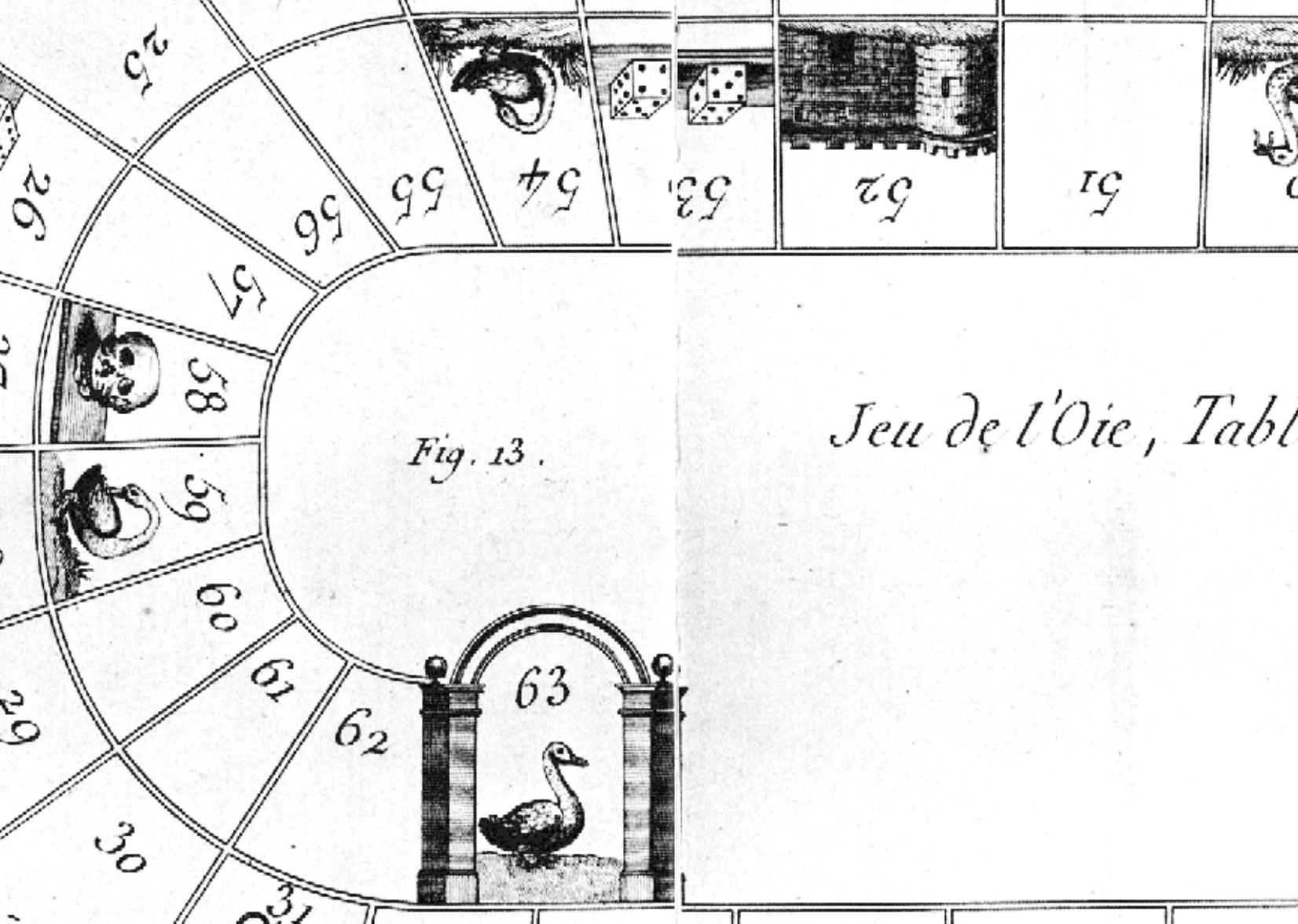
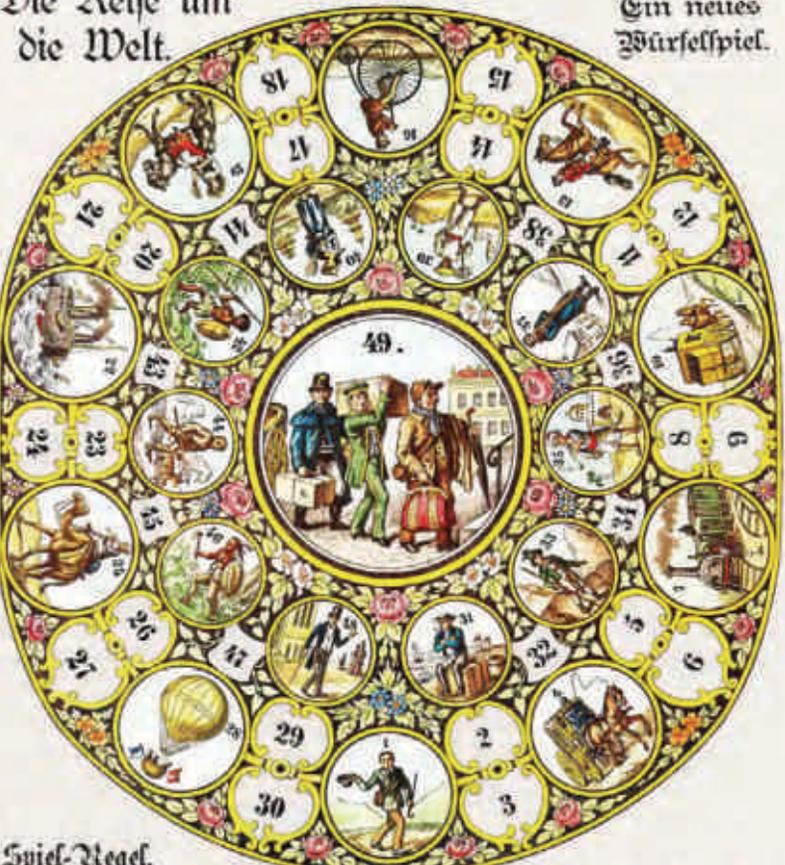


Fig. 13.

Jeu de l'Oie, Table

Die Reise um
die Welt.

Ein neues
Würfelenspiel.



Spiel-Regel.

Das Spiel, bei der Reise umzuwerden soll, wählt 10 Marken in die gewöhnliche Reihenfolge. Dann liegt man mit einem Würfel der Reihe nach zu spielen an und legt sich Zeichen, wobei es der Würfel bestimmt. Wer auf ein Bild trifft, gewinnt 2 Marken, wer auf eine Nummer ohne Bild zu setzen kommt, verliert hier 10 Marken, bis ein anderes Bild schlägt oder er wählt 2 Marken Strafe. Wer auf den Schenker oder den Götter kommt, erhält extra noch 2 Marken. Wer aber auf den Schenker oder den Götter kommt, muß werden bis ihn ein anderer schlägt. Man wählt auf 49 kommt, erhält die ganze Reise.

Verlag des Verlegers in Berlin bei Klotz & Bartsch.



IL BELLISSIMO GIOCO DELLA BIRBA

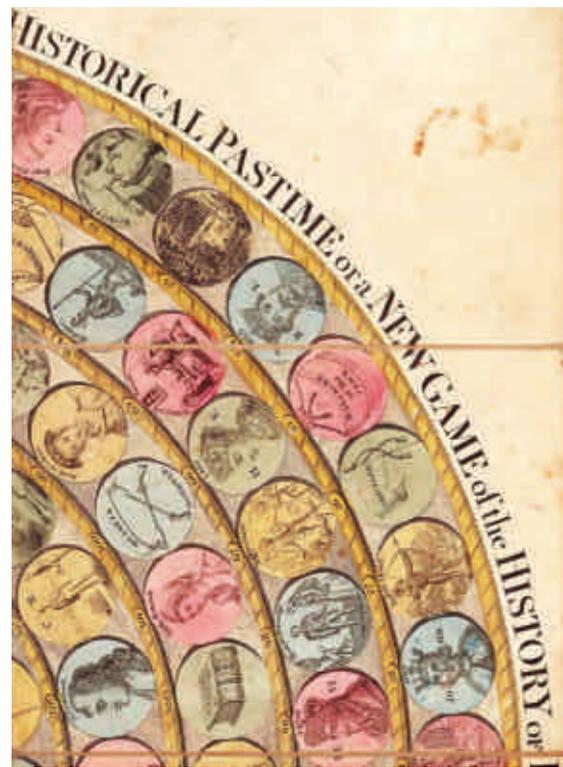


Gioca con due dadi, come nel giuoco del
A passa da un punto all'altro come si uede
per uia di numeri sotto le figure.

ll'hosteria, nella prigione, è nel porto
za una moneta. Solamente però qu
si ua dal Venurigo all'Hosteria, dal
lla Prigione, e dalla Naue al Porto.

ambaro torna indietro, e riorna da Cap
oministere il giuoco.

il Birbante tira una moneta del giuoco
ultimo tira tutto e uince il giuoco





Het nieuw vermakelijk Ganzenspel

Voor eerst zet men een bepaald goud flesje in, daarna werpt men wi spelen zal; die de hoogste oogon werpt, speelt eerst.

Die in de eerste werp 6 en 3 heeft, gaat tot 26, die 5 en 4 werpt, gaat Die op eene GANS komt, telt nog zoo veel voort als hij geworpen Die op de BRUG komt, betaalt een flesje, doch als men dubbel 1 gaat men tot 12.

Die in de HERBERG komt, betaalt den Inzet, en moet zijne beu laten voorbij gaan.

Die in den PUT komt, betaalt inagelijks den Inzet, en blijft zit hij verlost wordt.

Die in den DOOLHOF komt, moet den Inzet betalen en telt 3 ters Die in de GEVANGENIS komt, betaalt een flesje Sluitgeld, en wa hij verlost wordt.

Die op den DOOD komt, moet weder van voren beginnen, en betaalt des Die door een ander wordt ingehaald, gaat in deszeifs plaats ter betaalt al of niet, naar dat te voren besproken is.

Die over 63 komt, telt terug; komt men op eens GANS, zoo telt men zoo veel terug als men geworpen heeft.

Die op 63 komt wint het Spel, heeft in het volgende Spel N° 1, gaat het verder met de Zon om.

Le nouveau jeu d'Oie.

Le jeu se joue à deux. Dès que les joueurs jettent tour à tour, Quiconque jette la première fois 6 et 3 place sa fiche au nombre 2 conque jette 5 et 4, la place sur 53.

Quiconque aboutit à une OIE avance autant qu'il a jeté. Celui qui aboutit au PONT, paie une fiche, mais si l'on veut en deux, on avance à 12.

Celui qui aboutit au LOGEMENT, paie la mise, et passe une fois son. Celui qui arrive au Puits, paie et y reste jusqu'à ce qu'on le délivre. Celui qui aboutit au DEDALE, paie et retourne 3 en arrière.

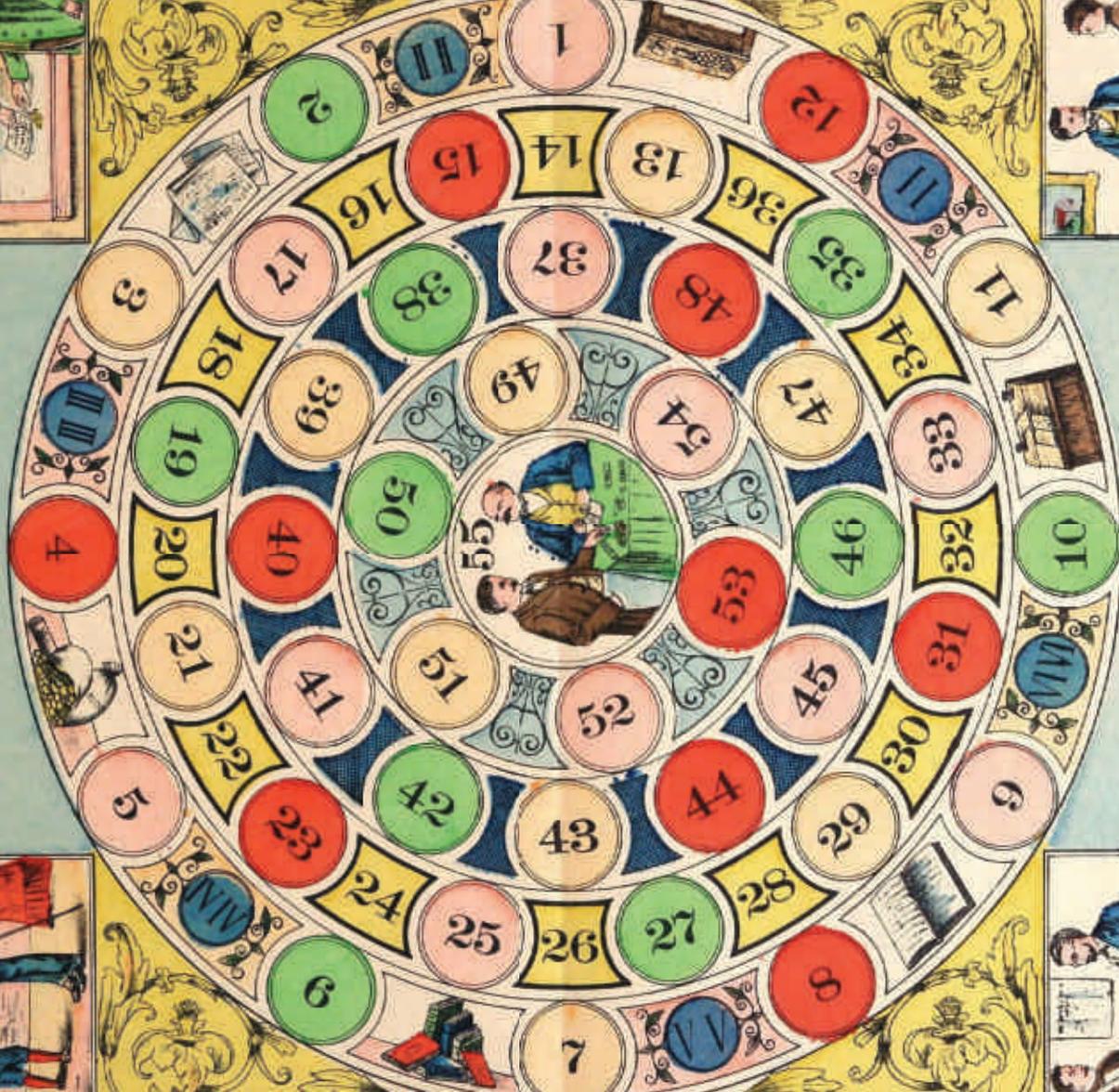
A la PRISON, on paie, et l'on attend délivrance. A la MORT, on recommence le jeu et l'on paie la mise. Celui qui aboutit à la fiche d'un autre change de place avec lui.

Celui qui dépasse le nombre 63, rétrograde; s'il aboutit à une rétrograde encore d'autant. Celui qui aboutit justement au nombre 63, gagne la partie et premier dans la partie suivante.





Allernyeste Lotterispil

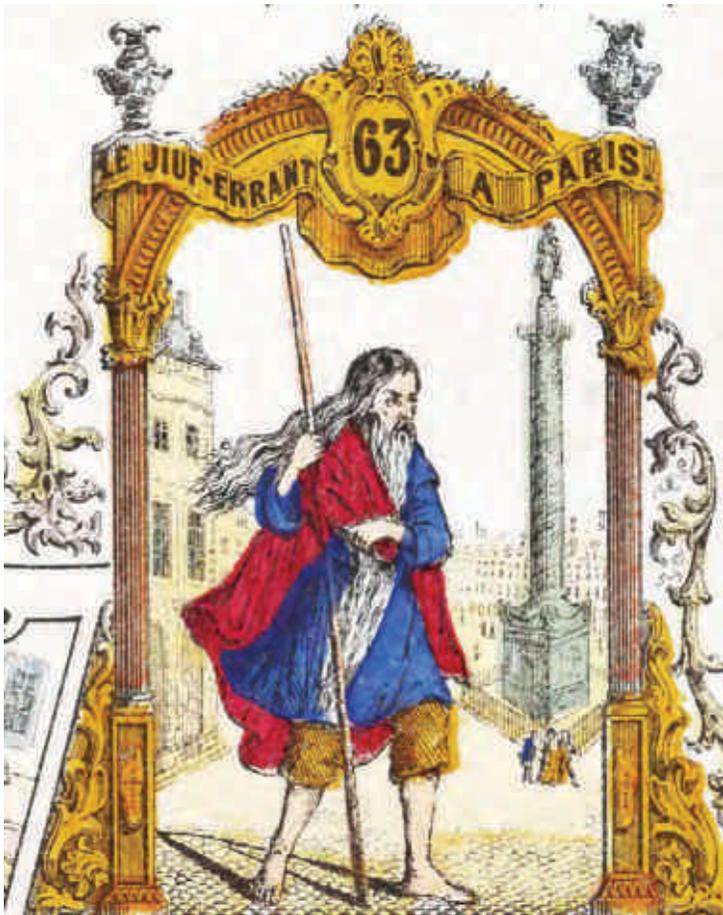


Dette Spil bliver spillet ved to Ugenes. Sammenlæg Brovener som vil
 kan deltage deri. Hver Medspiller betaler 9—10 Mynter eller Fyrtroisdirer i
 Kassen og fornyer sig midt et Ugen til at vende paa No. 1 bagt-het og rykker
 sammenlæg Belikere frem, som Gjæmme paa Tærningens ^{og} gygve. Træffer nogen
 paa en allerede besat Betik, gæser han 4 Belikere tilbage. Den som kommer
 paa en grøn Betik rykker frem til den næste grønt Betik, den som kommer paa
 en rød Betik, gæser tilbage til den næste røde Betik. Hvem der kaster at Dobbel-
 tal, besætter det med at særskilt Mærke indkassen vindes af den som har besat
 alle 6 Dobbeltal eller næst No. 35 og midt besat 3 Dobbeltal. Den som
 nær No. 35 og ikke har besat mindst 2 Dobbeltal faar kun det halve af
 Indtægten.

... hasta al 12. En la Venta paga y no
 el Pozo paga y no sale hasta que
 el Laberinto paga y vuelve al 39.
 y no juega tres veces. En la Muer-
 pezar. Desde el 60, con un dado,
 ás, hasta venir justo, y se gana.











JEU DU CONSCRIT.

Premièrement, pour jouer à ce jeu, qui est composé de soixante-trois cases, à prendre du n°1 on est représenté en conscription, jusqu'au nombre 63, où il y a un Maréchal de France, qui en l'endroit où il va pour gagner la partie, il faut que chaque joueur ait une marque distinctive, afin de ne pas se tromper avec celle de son adversaire, pour marquer sur la case le nombre de points que l'on aura amené, mais il n'est d'arriver au Maréchal de France, car plusieurs empêchements se présentent avant qu'on puisse y parvenir. Pour jouer à ce jeu, il faut avoir deux dés que chaque joueur jettera à son tour, et autant de points que les dés auront marqué sur le jeu avec sa marque. Il faut bien faire attention que l'on ne peut s'arrêter sur les 6 et 9, ainsi donc, si vous arrivez à un 6 ou à un 9, redoublez le nombre des points que vous avez amenés jusqu'à ce que vous n'en rencontrez plus. Si on marquant et enfin celui qui arrive juste au nombre 63, gagnera la partie.



OBSERVATIONS.

Si du premier coup que l'on tire les dés, l'on faisait 9, qui peut se faire de plusieurs manières, savoir 3 et 6 ou 6 et 3, il faut que celui qui fera 6 et 3, aille au 26, ou est représenté la médaille militaire, et celui qui fera 3 et 6, au nombre de la croix de la légion d'honneur.

Celui qui fera 6, ou s'il y a un soldat en faction, paiera le prix convenu, et ira au point pour se retirer sous le pont-levis.

Celui qui ira au nombre 12, ou est la salle de police, y restera jusqu'à ce que les joueurs aient tiré chacun deux fois.

Celui qui ira au nombre 3, ou s'il y a un puits, paiera le prix convenu, et restera ce qu'un autre, arrivant au même nombre, vienne l'en délivrer; alors celui qui a le puits, ira occuper la place qu'avait celui qui est venu le remplacer.

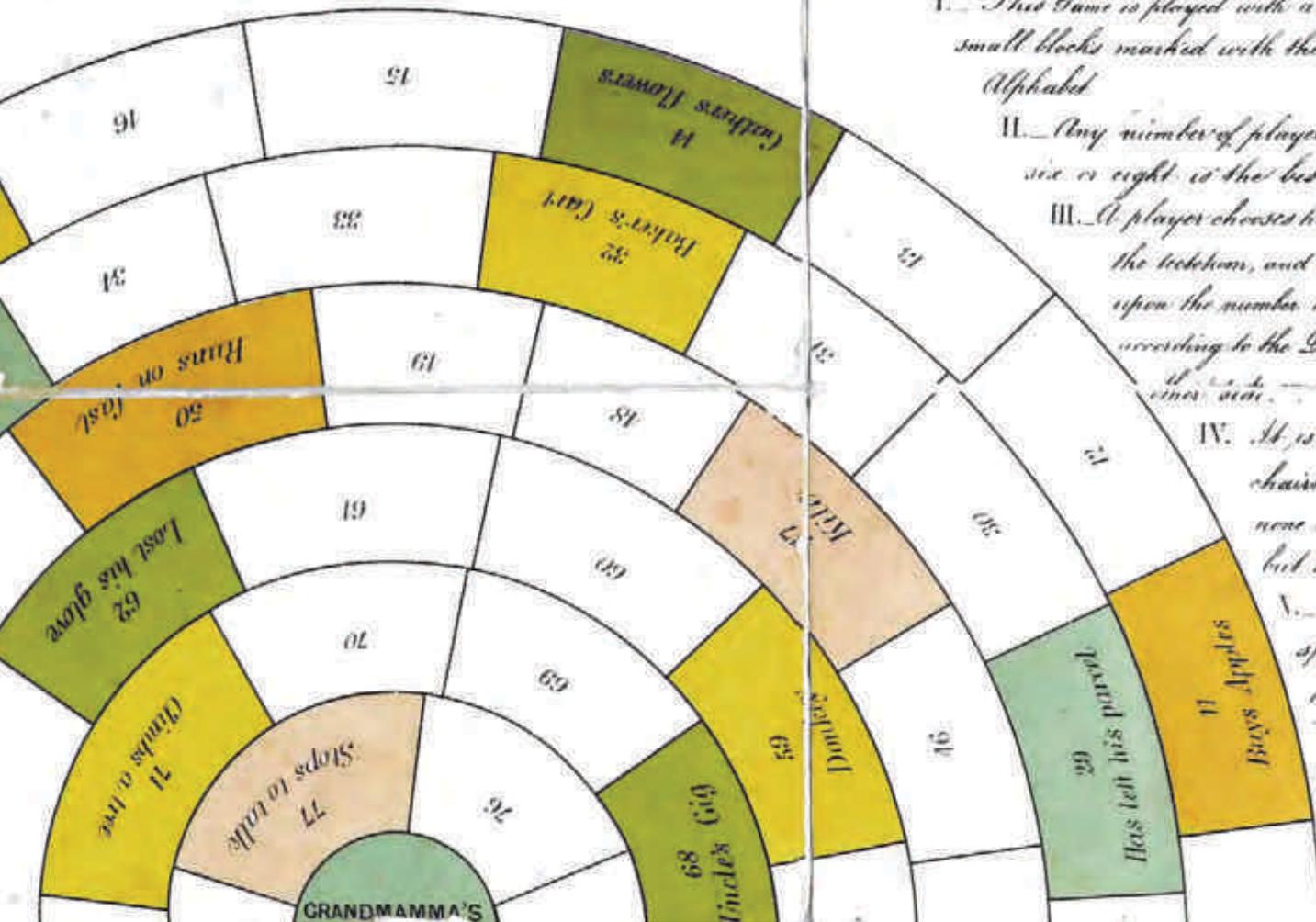
Celui qui ira au nombre 4, ou le conscrit fait sa promenade, paiera le prix convenu, et ira au nombre 30.

Qui arrivera au nombre 32, ou s'il y a une prison, paiera le prix convenu, et restera ce qu'un autre l'en retire.

Quand on arrivera au nombre 54, ou à l'ouïe une caréction militaire, on paiera le prix convenu, et on recommencera la partie.

Et celui qui sera rencontré par un des joueurs, paiera le prix convenu, et ira se mettre à la place.

WILLYS WALK TO SEE GRANDMAMMA.



RULES.

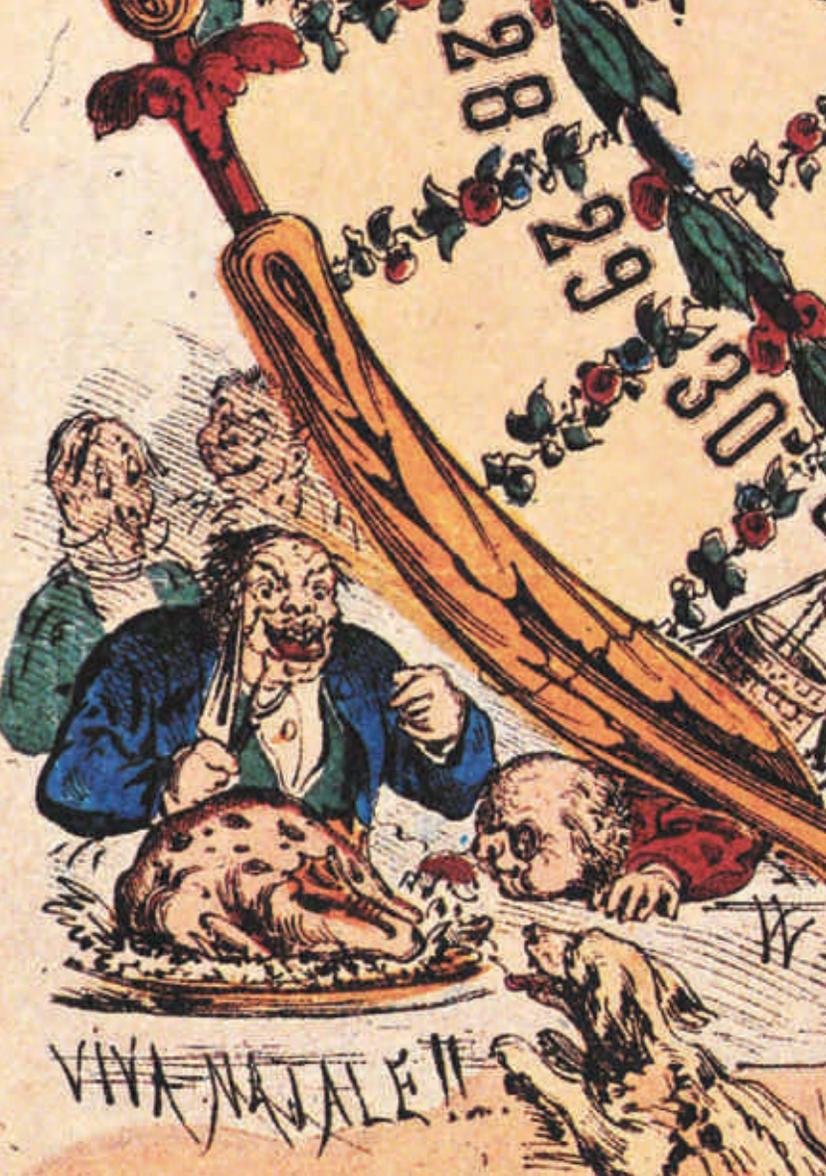
I. *This Game is played with a Totebom, and small blocks marked with the Letters of the Alphabet*

II. *Any number of players are allowed, but six or eight is the best.*

III. *A player chooses his letter, then spins the totebom, and his block is placed upon the number turned up, of course according to the Directions on that other side.*

IV. *It is best to choose a chairman, and allow none to touch the blocks but him.*

V. *As each player spins he should call out to see "A" or "B" for "A" or "B" and no person should spin till the former spinner more has been*

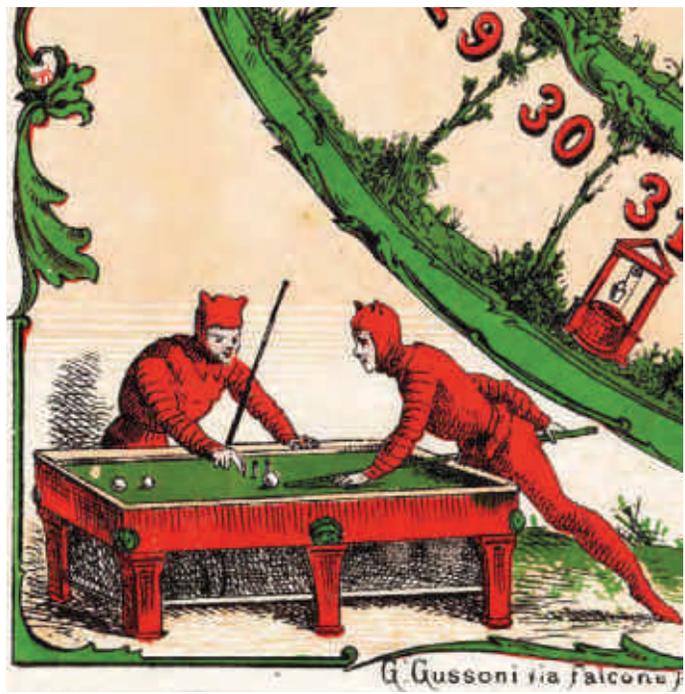
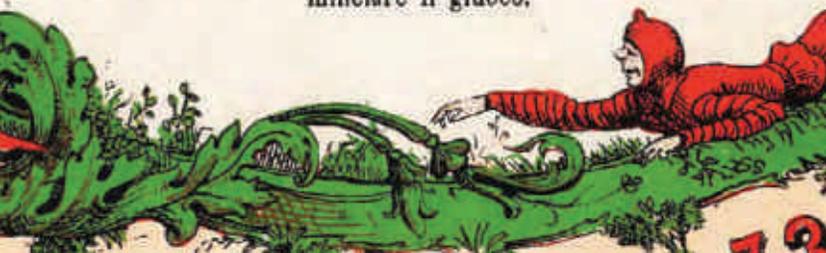




GIUOCO DELL' OCA

SPIEGAZIONE PER GIUCARE

Si pigliano due Dadi numerati dall'uno al sei cadauno, e poi si fa chi primo debba tirare e si mette la moneta che conviene. — Chi va al **12** va sino al **89** e può tirare per una sol volta con un Dado solo, caso sortisse l'uno vince il giuoco, e se un altro fa il **12** va al **89** ed il Banco. — Chi va al **71**, dove vi è la Fontana, non paga ma ritornando gli tocca di tirare la sua volta, tornasse al **71**, ritornerà di bel nuovo al **82** dove vi è la Torre paga e vi starà rinchiuso senza più tirare il numero lo cavi e vi resti in suo luogo, pagando il convenuto, ed il posto dov'era il secondo. — Chi oltrepassa il numero **90** torna indietro e succede di bel nuovo. — Chi arriva al numero **90** vince tutto per intiere. — Il giuoco si pratica come si praticava in addietro nell' antico giuoco dell'Oca. — Il Banco, dell'Osteria, del Pozzo, del Laberinto, della Nave e della Morte, è il centesimo, o quello che si pattuisce, e questo si pone in Banco sino alla fine del giuoco. — Si può anche giuocare non oltrepassando il numero **63**, e questo secondo che si pattuisce prima d'incominciare il giuoco.







45
PERD 2

75

69

53

44

46
GAG 2

52

67

68

51
PERD 2

66

50

65
GAG 3

64

49
GAG 1

63
H

56

57

43

47
H

48

55
GAG 4

42

41

54
H

38
GAG 2

40
H

37

39
+

H
36

35





LE GRAND JEU DE L'AMOUR



LES CLOCHES DE CORNEVILLE

LA PIERRE AUX PRAYERS

LES CLOCHES DE CORNEVILLE

LES CLOCHES DE CORNEVILLE	LA PIERRE AUX PRAYERS	LES CLOCHES DE CORNEVILLE
<p>1. ...</p> <p>2. ...</p> <p>3. ...</p> <p>4. ...</p> <p>5. ...</p> <p>6. ...</p> <p>7. ...</p> <p>8. ...</p> <p>9. ...</p> <p>10. ...</p> <p>11. ...</p> <p>12. ...</p> <p>13. ...</p> <p>14. ...</p> <p>15. ...</p> <p>16. ...</p> <p>17. ...</p> <p>18. ...</p> <p>19. ...</p> <p>20. ...</p> <p>21. ...</p> <p>22. ...</p> <p>23. ...</p> <p>24. ...</p> <p>25. ...</p> <p>26. ...</p> <p>27. ...</p> <p>28. ...</p> <p>29. ...</p> <p>30. ...</p> <p>31. ...</p> <p>32. ...</p> <p>33. ...</p> <p>34. ...</p> <p>35. ...</p> <p>36. ...</p> <p>37. ...</p> <p>38. ...</p> <p>39. ...</p> <p>40. ...</p> <p>41. ...</p> <p>42. ...</p> <p>43. ...</p> <p>44. ...</p> <p>45. ...</p> <p>46. ...</p> <p>47. ...</p> <p>48. ...</p> <p>49. ...</p> <p>50. ...</p> <p>51. ...</p> <p>52. ...</p> <p>53. ...</p> <p>54. ...</p> <p>55. ...</p> <p>56. ...</p> <p>57. ...</p> <p>58. ...</p> <p>59. ...</p> <p>60. ...</p> <p>61. ...</p> <p>62. ...</p> <p>63. ...</p> <p>64. ...</p> <p>65. ...</p> <p>66. ...</p> <p>67. ...</p> <p>68. ...</p> <p>69. ...</p> <p>70. ...</p> <p>71. ...</p> <p>72. ...</p> <p>73. ...</p> <p>74. ...</p> <p>75. ...</p> <p>76. ...</p> <p>77. ...</p> <p>78. ...</p> <p>79. ...</p> <p>80. ...</p> <p>81. ...</p> <p>82. ...</p> <p>83. ...</p> <p>84. ...</p> <p>85. ...</p> <p>86. ...</p> <p>87. ...</p> <p>88. ...</p> <p>89. ...</p> <p>90. ...</p> <p>91. ...</p> <p>92. ...</p> <p>93. ...</p> <p>94. ...</p> <p>95. ...</p> <p>96. ...</p> <p>97. ...</p> <p>98. ...</p> <p>99. ...</p> <p>100. ...</p>	<p>1. ...</p> <p>2. ...</p> <p>3. ...</p> <p>4. ...</p> <p>5. ...</p> <p>6. ...</p> <p>7. ...</p> <p>8. ...</p> <p>9. ...</p> <p>10. ...</p> <p>11. ...</p> <p>12. ...</p> <p>13. ...</p> <p>14. ...</p> <p>15. ...</p> <p>16. ...</p> <p>17. ...</p> <p>18. ...</p> <p>19. ...</p> <p>20. ...</p> <p>21. ...</p> <p>22. ...</p> <p>23. ...</p> <p>24. ...</p> <p>25. ...</p> <p>26. ...</p> <p>27. ...</p> <p>28. ...</p> <p>29. ...</p> <p>30. ...</p> <p>31. ...</p> <p>32. ...</p> <p>33. ...</p> <p>34. ...</p> <p>35. ...</p> <p>36. ...</p> <p>37. ...</p> <p>38. ...</p> <p>39. ...</p> <p>40. ...</p> <p>41. ...</p> <p>42. ...</p> <p>43. ...</p> <p>44. ...</p> <p>45. ...</p> <p>46. ...</p> <p>47. ...</p> <p>48. ...</p> <p>49. ...</p> <p>50. ...</p> <p>51. ...</p> <p>52. ...</p> <p>53. ...</p> <p>54. ...</p> <p>55. ...</p> <p>56. ...</p> <p>57. ...</p> <p>58. ...</p> <p>59. ...</p> <p>60. ...</p> <p>61. ...</p> <p>62. ...</p> <p>63. ...</p> <p>64. ...</p> <p>65. ...</p> <p>66. ...</p> <p>67. ...</p> <p>68. ...</p> <p>69. ...</p> <p>70. ...</p> <p>71. ...</p> <p>72. ...</p> <p>73. ...</p> <p>74. ...</p> <p>75. ...</p> <p>76. ...</p> <p>77. ...</p> <p>78. ...</p> <p>79. ...</p> <p>80. ...</p> <p>81. ...</p> <p>82. ...</p> <p>83. ...</p> <p>84. ...</p> <p>85. ...</p> <p>86. ...</p> <p>87. ...</p> <p>88. ...</p> <p>89. ...</p> <p>90. ...</p> <p>91. ...</p> <p>92. ...</p> <p>93. ...</p> <p>94. ...</p> <p>95. ...</p> <p>96. ...</p> <p>97. ...</p> <p>98. ...</p> <p>99. ...</p> <p>100. ...</p>	<p>1. ...</p> <p>2. ...</p> <p>3. ...</p> <p>4. ...</p> <p>5. ...</p> <p>6. ...</p> <p>7. ...</p> <p>8. ...</p> <p>9. ...</p> <p>10. ...</p> <p>11. ...</p> <p>12. ...</p> <p>13. ...</p> <p>14. ...</p> <p>15. ...</p> <p>16. ...</p> <p>17. ...</p> <p>18. ...</p> <p>19. ...</p> <p>20. ...</p> <p>21. ...</p> <p>22. ...</p> <p>23. ...</p> <p>24. ...</p> <p>25. ...</p> <p>26. ...</p> <p>27. ...</p> <p>28. ...</p> <p>29. ...</p> <p>30. ...</p> <p>31. ...</p> <p>32. ...</p> <p>33. ...</p> <p>34. ...</p> <p>35. ...</p> <p>36. ...</p> <p>37. ...</p> <p>38. ...</p> <p>39. ...</p> <p>40. ...</p> <p>41. ...</p> <p>42. ...</p> <p>43. ...</p> <p>44. ...</p> <p>45. ...</p> <p>46. ...</p> <p>47. ...</p> <p>48. ...</p> <p>49. ...</p> <p>50. ...</p> <p>51. ...</p> <p>52. ...</p> <p>53. ...</p> <p>54. ...</p> <p>55. ...</p> <p>56. ...</p> <p>57. ...</p> <p>58. ...</p> <p>59. ...</p> <p>60. ...</p> <p>61. ...</p> <p>62. ...</p> <p>63. ...</p> <p>64. ...</p> <p>65. ...</p> <p>66. ...</p> <p>67. ...</p> <p>68. ...</p> <p>69. ...</p> <p>70. ...</p> <p>71. ...</p> <p>72. ...</p> <p>73. ...</p> <p>74. ...</p> <p>75. ...</p> <p>76. ...</p> <p>77. ...</p> <p>78. ...</p> <p>79. ...</p> <p>80. ...</p> <p>81. ...</p> <p>82. ...</p> <p>83. ...</p> <p>84. ...</p> <p>85. ...</p> <p>86. ...</p> <p>87. ...</p> <p>88. ...</p> <p>89. ...</p> <p>90. ...</p> <p>91. ...</p> <p>92. ...</p> <p>93. ...</p> <p>94. ...</p> <p>95. ...</p> <p>96. ...</p> <p>97. ...</p> <p>98. ...</p> <p>99. ...</p> <p>100. ...</p>

GIUOCO DELL'OCA



VERO GIUOCO DELL'OCA

REGOLE DEL GIUOCO

Si comincerà prima di quanto si vuol giocare, e questo dovrà pagare al secondo, per soma iniziale. Il Gioco è composto del Num. dall'1 al 63, giuoco con due dadi e in più persona, ma ciascuno ciascuna con differente segno. È il principio del giuoco sortiti con i dadi il N. 1 o 2, per i Numeri 1 e 2, sortiti il N. 3, 4 e 5, per i Numeri 3 e 4, sortiti il N. 5, 6, 7, 8, 9, 10, sortiti il N. 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, sortiti il N. 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, sortiti il N. 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, sortiti il N. 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, sortiti il N. 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, sortiti il N. 61, 62, 63. Il sortito di N. 63 ha sempre altre parti da scattare, all'indietro, essendo numero del 1' arca peccatrice.



UNO SPERANTO ARRIVA
QUESTO GIUOCO

PERICOLI

101 al primo che tira il cubo al suo 17. Che arriva al suo 20 non tira per due anni. Chi arriva 100 al 100. 21. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 841. 842. 843. 844. 845. 846. 847. 848. 849. 850. 851. 852. 853. 854. 855. 856. 857. 858. 859. 860. 861. 862. 863. 864. 865. 866. 867. 868. 869. 870. 871. 872. 873. 874. 875. 876. 877. 878. 879. 880. 881. 882. 883. 884. 885. 886. 887. 888. 889. 890. 891. 892. 893. 894. 895. 896. 897. 898. 899. 900. 901. 902. 903. 904. 905. 906. 907. 908. 909. 910. 911. 912. 913. 914. 915. 916. 917. 918. 919. 920. 921. 922. 923. 924. 925. 926. 927. 928. 929. 930. 931. 932. 933. 934. 935. 936. 937. 938. 939. 940. 941. 942. 943. 944. 945. 946. 947. 948. 949. 950. 951. 952. 953. 954. 955. 956. 957. 958. 959. 960. 961. 962. 963. 964. 965. 966. 967. 968. 969. 970. 971. 972. 973. 974. 975. 976. 977. 978. 979. 980. 981. 982. 983. 984. 985. 986. 987. 988. 989. 990. 991. 992. 993. 994. 995. 996. 997. 998. 999. 1000.



Le Jeu de l'Oie

A ce jeu on se sert de deux dés. — Chaque joueur doit avoir une marque distincte pour marquer d'une façon claire la place où l'on a amené les points obtenus. — Les joueurs fixent les enjeux aux différents accidents et font une mise. — Chacun jette les dés à son tour, puis compte le point obtenu, autant de cases que de points amenés et place sa marque sur le dernier de ces points. — Le premier qui arrive au N° 63 gagne la partie et encaisse le montant des mises et amendes. — Si un joueur tombe sur un accident, on redouble le point en retournant sur ses pas. — Tout joueur qui tombe sur un accident de 9 en 9, double son point jusqu'à ce qu'il n'en rencontre plus.

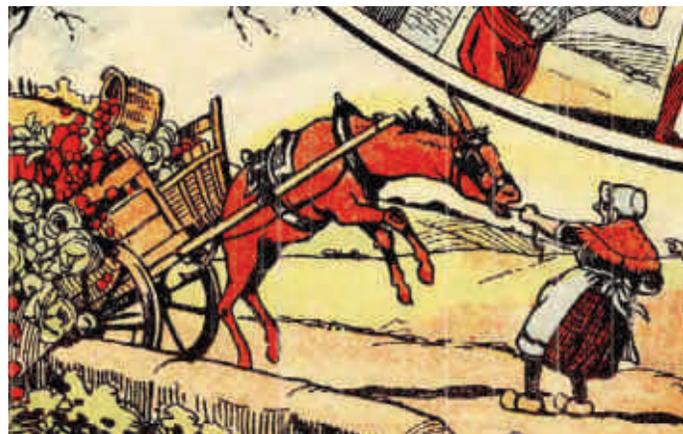
Si, du premier coup de dés, on fait 9, par 6 et 3, on va se placer au N° 26, ou par 5 et 4, au 33.

Si, du premier coup de dés, on amène 5, on se retourne sur ses pas et on va se placer au N° 12.

Accidents. — Celui qui arrive au N° 19, à l'hôtelier, paie l'amende et y reste jusqu'à ce qu'un autre joueur le retire; il reprend la place qu'il occupait. — Celui qui arrive au N° 31, où il y a un puits, paie l'amende et y reste jusqu'à ce qu'un autre joueur, arrivant à ce même nombre l'en fasse sortir; il prend alors la place qu'il occupait. — Celui qui arrive au N° 42, labyrinthe, paie l'amende et retourne au N° 30. — Celui qui arrive au N° 52, à la prison, paie l'amende et y reste jusqu'à ce qu'un autre l'en retire; il reprend la place qu'occupait ce dernier.

— Celui qui arrive à la mort, paie l'amende et recommence la partie.

Tout joueur rencontré par un autre paie l'amende et prend la place que vient de quitter ce dernier.





GIUOCO DEL TRAM

ISTRUZIONI

Il Numero del giocatore è indicato, e si divide in due parti. L'una serve in linea retta partendo dal N. 1. l'altra la stessa linea, in senso inverso, partendo anch'egli dal N. 1. Ogni numero con una ruota e si stabilisce la linea in cui si parteciperà l'importo della multa da pagare nella diversa circostanza. Per la sorte indico il senso dei giocatori delle due linee.

Il primo giocatore della linea rossa grida allora i dadi e pone la sua mossa sul punto fatto. Quello della linea nera lo altrettanto. Per il N. 1. il tram rosso, tutti il N. 2. il tram nero, e così di seguito. Chi il primo arriva al N. con 3 e 4, va a sotto-casse sotto ad Gianluca, se il ragazzino 5 con 4 e 5 si mette ad Alessandro Fida. Chi tra un punto di più lo colpiscono. Chi tra un punto di meno, paga la multa e muove. Chi cade fuori della rotta si fa il Manovale-ponte, paga la multa e passa ad un'altra giocata.

GIUOCO DEL TRAMWAY



III.
 Che la Pimpa o Sordida deve aspettare finché un giocatore dell'altra linea lo liberi secondo le mosse fatte. La partita può finire in due modi o a scavalco del patto. Il che arriva prima al suo numero o prima al suo punto maggiore, riparte il giocatore della linea del punto. Che se il punto maggiore deve essere indovinato, comincia il primo punto con quello che ha fatto la più.

MODO DI GIUOCARE

Si pigliano 2 dadi numerizzati da ciascuna parte, si tira a sorte chi è il primo a giuocare, indi si mette la posta convenuta.

Chi fa 6 e 3 va al 26 - Chi fa 5 e 4 va al 53.

Chi va ove trovasi un Leone, passa avanti e raddoppia i suoi numeri; fermandosi sopra un altro Leone, raddoppia di nuovo. - Al numero 6, al ponte del due Leoni, paga l'importo di un bicchiere FERRO-CHINA-BISLERI e va al numero 12. - Chi va al N. 19 dove c'è la succursale del Ferro-China-Bisleri, Corso Vittorio Emanuele, beve un bicchiere del gustoso e ricostituente liquore, paga l'importo e vi sta fin tanto che ognuno tira una volta. - Chi va al numero 31 ove trovasi lo Stabilimento Ferro-China-Bisleri in Via Savona, ritira una bottiglia dello stomatico Liquore, paga l'importo e vi sta fin tanto che un altro facendo lo stesso numero lo cavi. - Chi va al numero 42, ove trovasi l'insegna "Bibite Igieniche", beve un bicchiere di Ferro-China-Bisleri, paga l'importo e ritorna al 39. - Chi va al numero 52 dove trovasi il serraglio del Leone vi sta fin tanto che un altro facendo lo stesso numero lo cavi. - Chi va al 58 ove trovasi il sofferente, gli pagherà un bicchiere Ferro-China-Bisleri, e ritorna da capo al giuoco.

Chi sarà truccato da un altro, ritorna al luogo di quello che intrucca, pagando l'importo di un bicchiere Ferro-China-Bisleri.

Chi passa il numero 63, torna indietro, cavando quello che gli avanza; se capita in un Leone, torna indietro altrettanto quanto ha fatto e se incomincia da capo è il primo al giuoco.

Chi vincerà la partita farà la cura del FERRO-CHINA-BISLERI bevendone un bicchiere solo, all'acqua, al seltz, prima dei pasti.



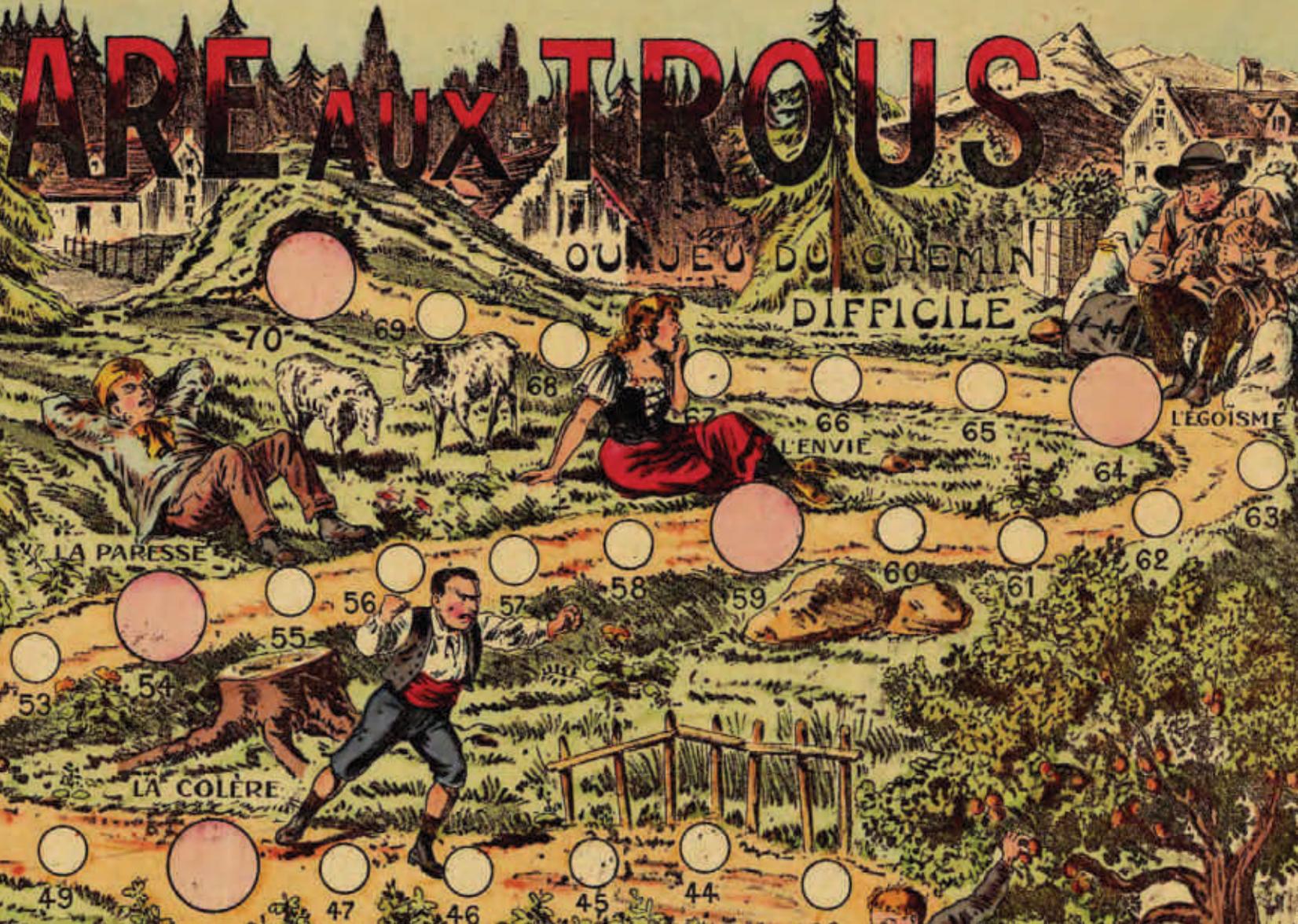
63



CHINA-BISLERI

PRIMA DEI PASTI BEVETE IL FERRO-CHINA-BISLERI

Volete avere dei figli robusti ??
Prima dei pasti fate prendere ai vostri figli il Ferro-China-Bisleri



ARE AUX TROUS

OU JEU DU CHEMIN
DIFFICILE

70

69

68

67

66

65

64

63

LA PARESSE

62

55

56

57

58

59

61

53

54

LA COLERE

49

47

46

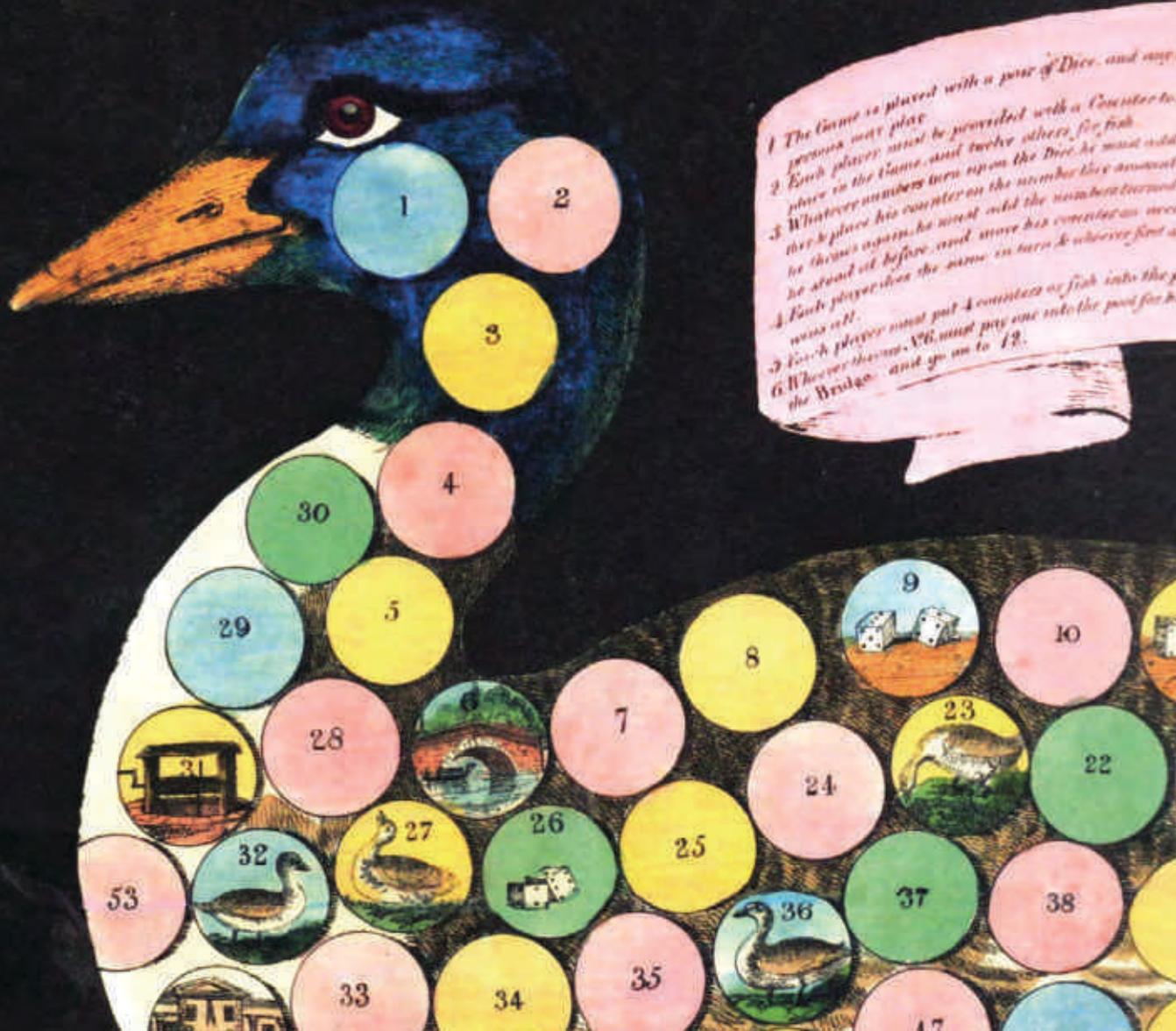
45

44

L'EGOISME

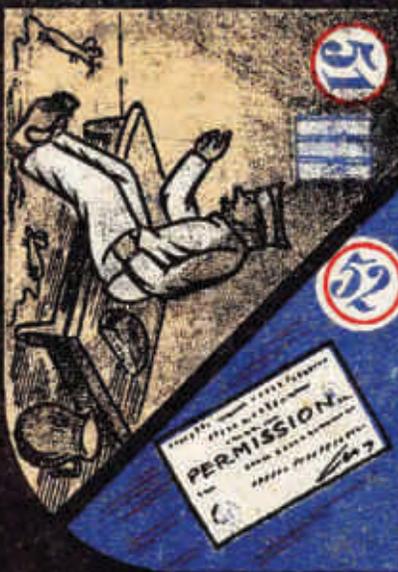
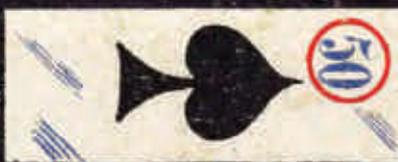
L'ENVIE

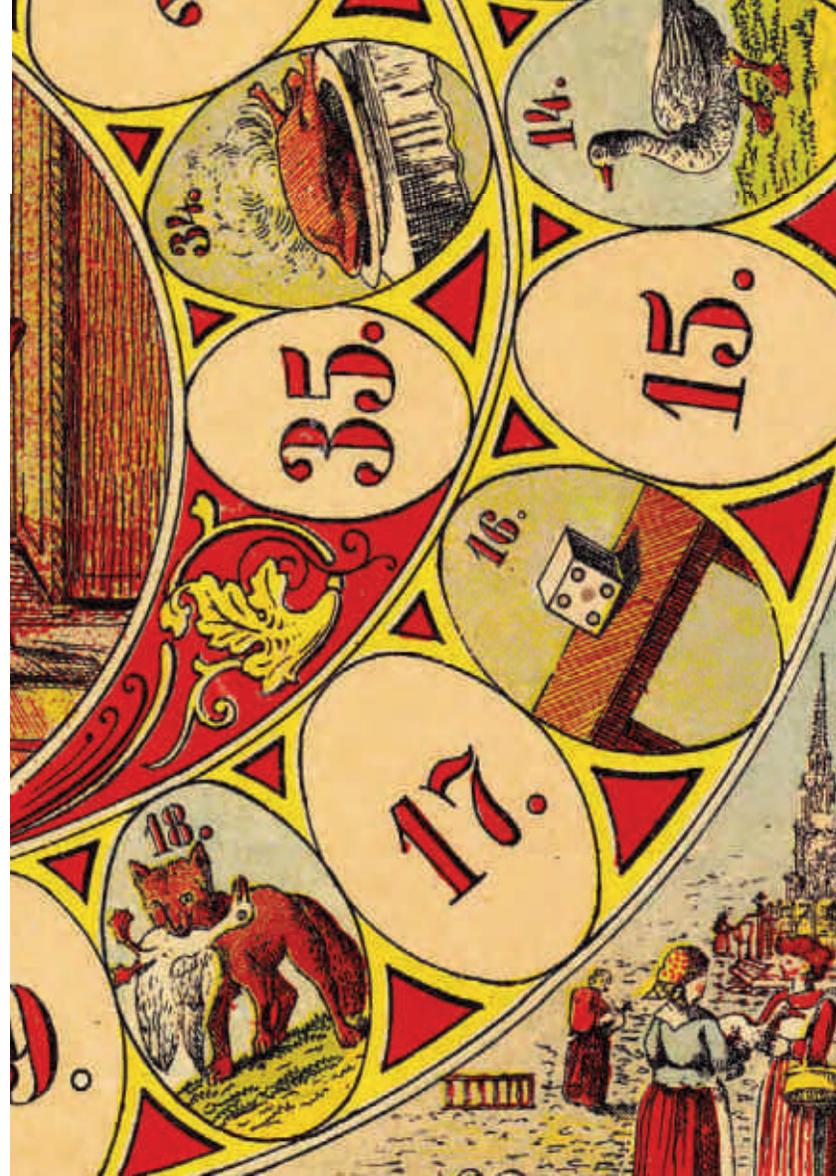


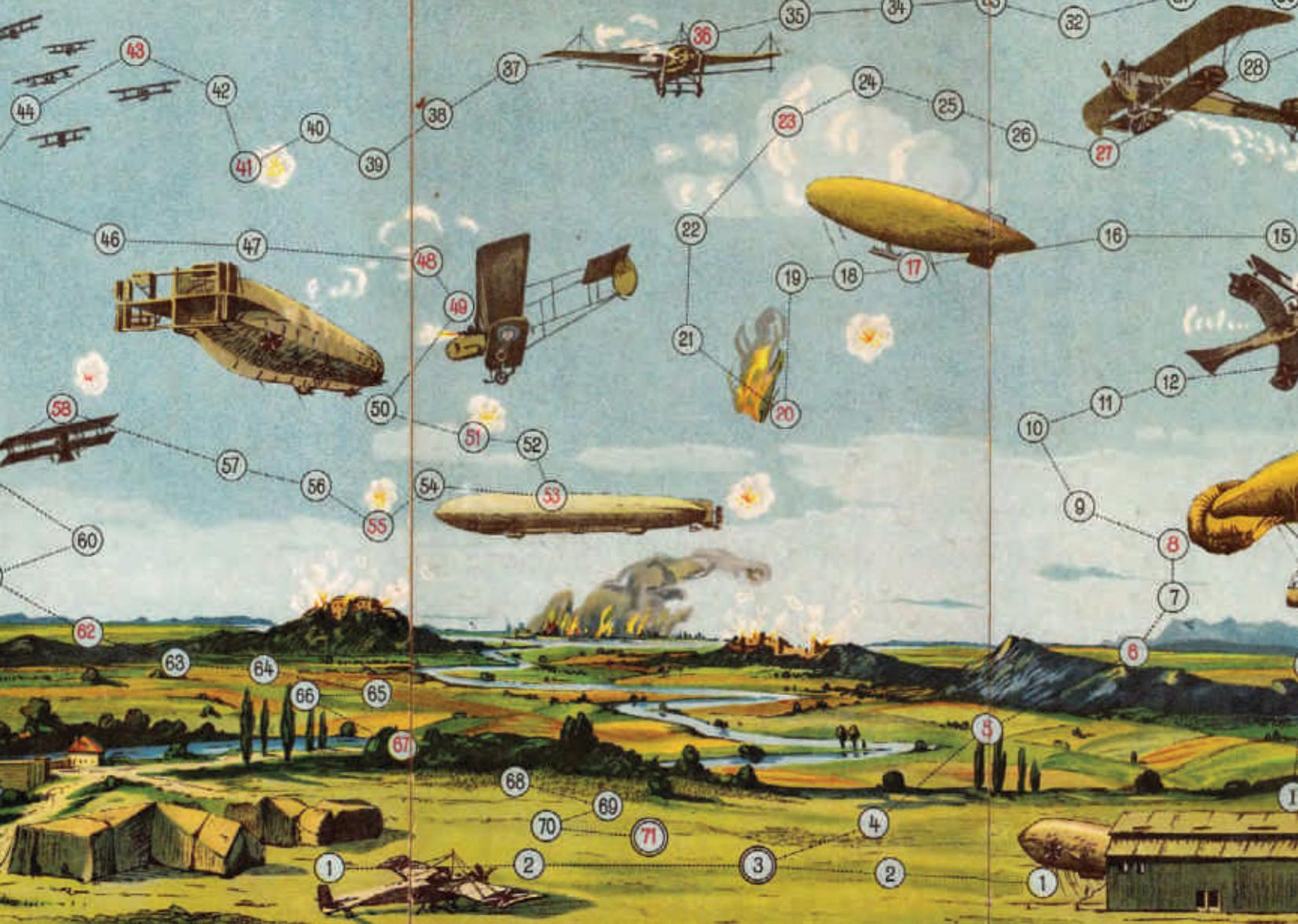


1 The Game is played with a pair of Dice, and any
 previous must be provided with a Counter to
 2 Each player must have twelve others, for fish
 3 Whatever number turn up on the Dice, he must add
 this to place his counter on the number like amount
 he stands upon, he must add the number to
 he stand at before, and move his counter as
 4 Each player has the same, in turn & whoever first
 wins all.
 5 Each player must put 4 counters or fish into the
 6 Whoever throws 36, must pay one into the pool for
 the Bridge, and go on to 12.





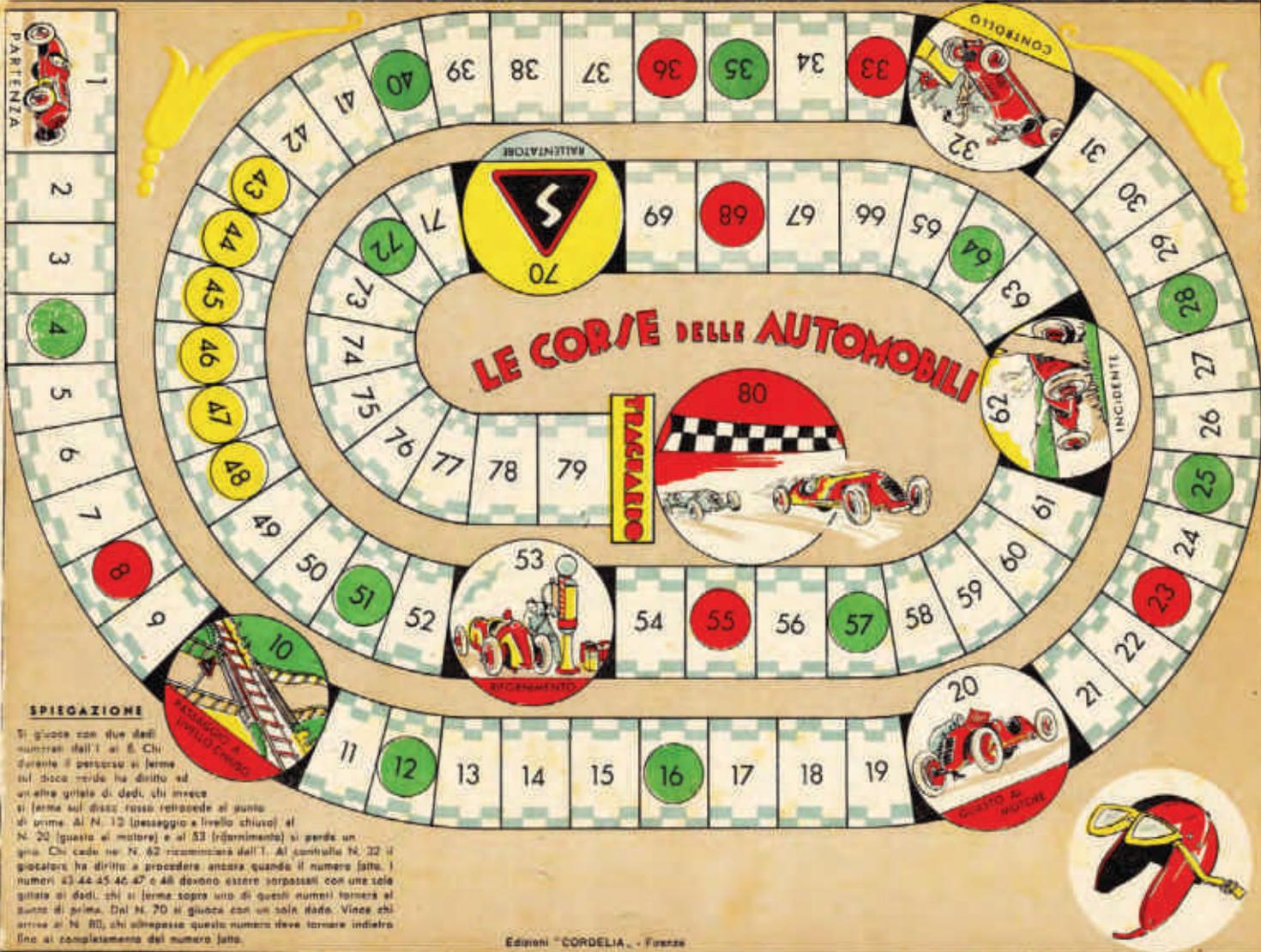




43
44
42
41
40
39
38
46
47
58
57
60
62
63
64
66
65
67
68
70
71
1

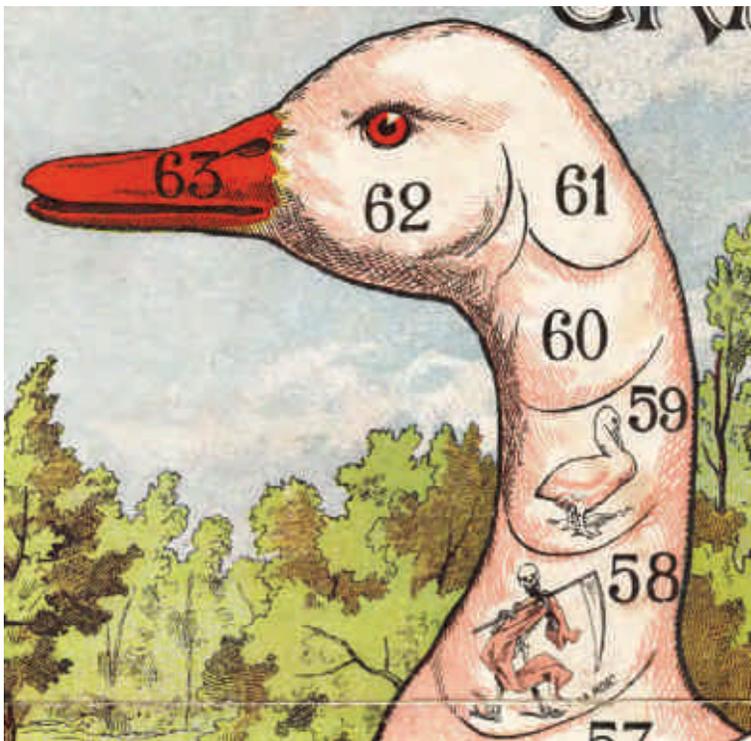
36
37
35
24
25
26
27
22
19
18
17
21
20
48
49
51
52
53
54
55
50
69
70
71
2
3

32
28
21
16
15
12
11
10
9
8
7
6
5
4
2
1



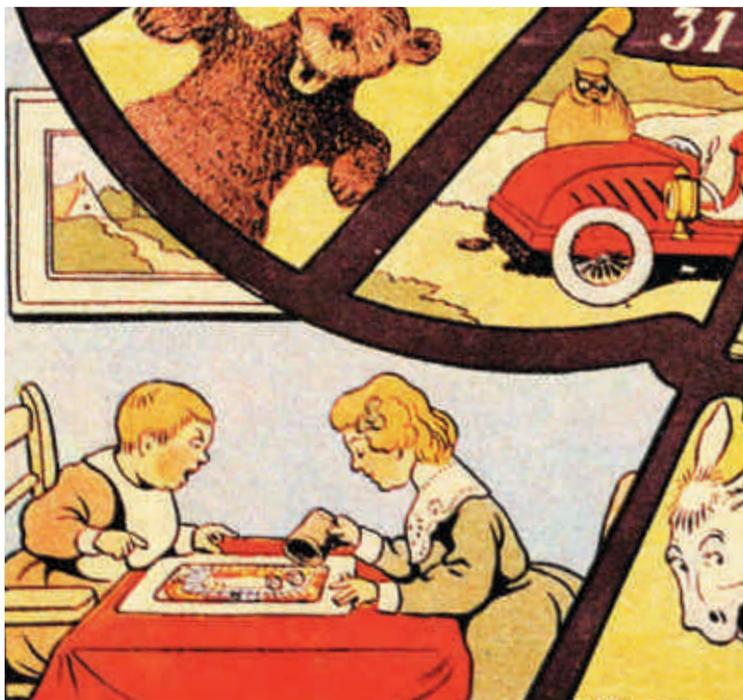
SPIEGAZIONE

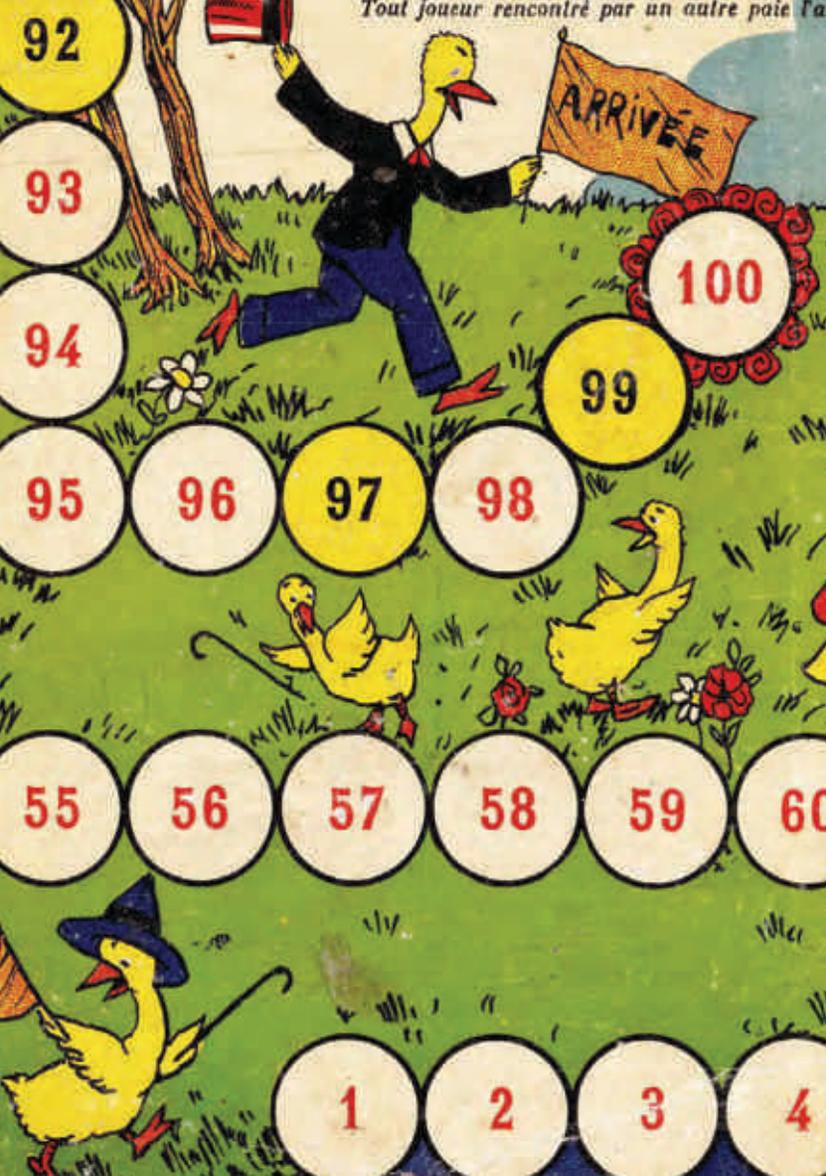
Si gioca con due dadi numerati dall'1 al 6. Chi durante il percorso si ferma sul doppio zero ha diritto ad un'altra gettata di dadi, chi invece si ferma sul disco rosso retrocede al punto di prima. Al N. 12 (passaggio a livello chiuso) e al N. 20 (guasto al motore) e al 53 (rifornimento) si perde un giro. Chi cade su N. 62 ricomincia dall'1. Al santuario N. 22 il giocatore ha diritto a procedere ancora quando il numero fatto, i numeri 43-44-45-46-47 e 48 devono essere sorpassati con una sola gettata di dadi, chi si ferma sopra uno di questi numeri tornerà al punto di prima. Dal N. 70 si gioca con un solo dado. Vince chi arriva al N. 80, chi oltrepassa questo numero deve tornare indietro fino al completamento del numero fatto.

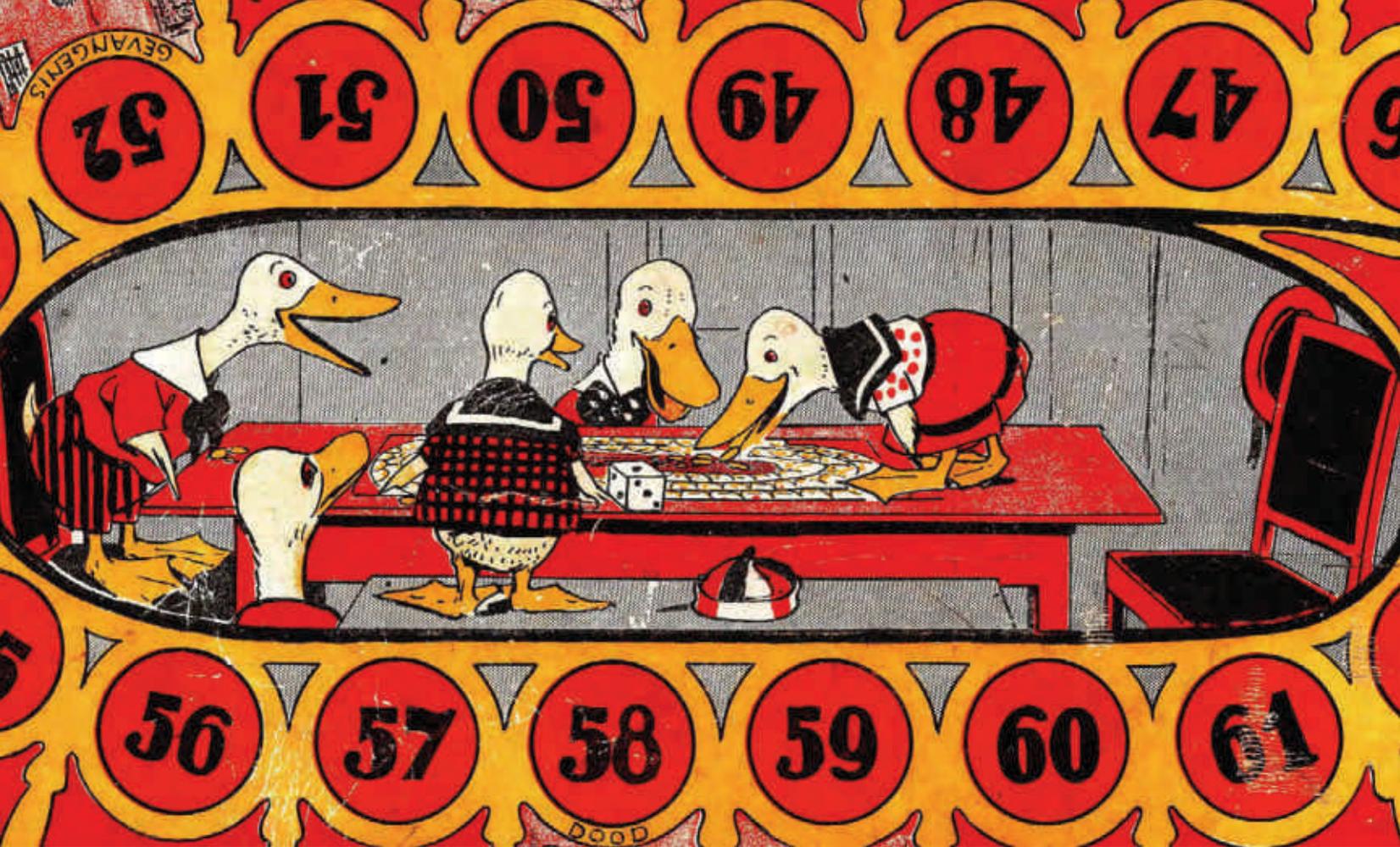


le prix convenu





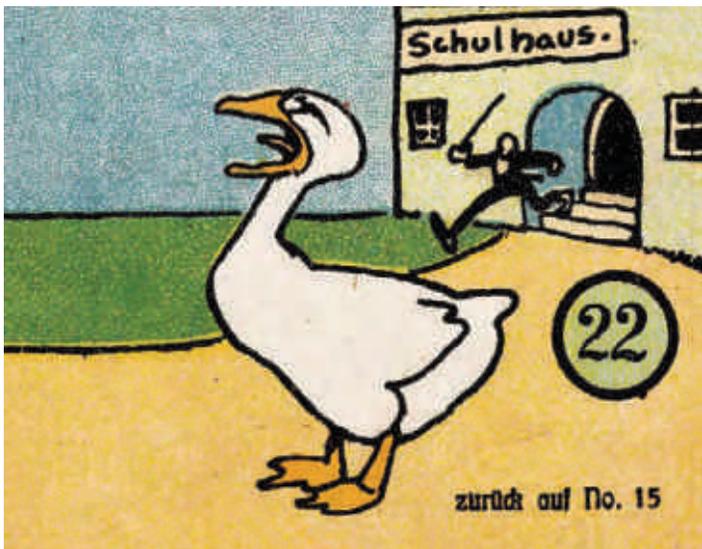


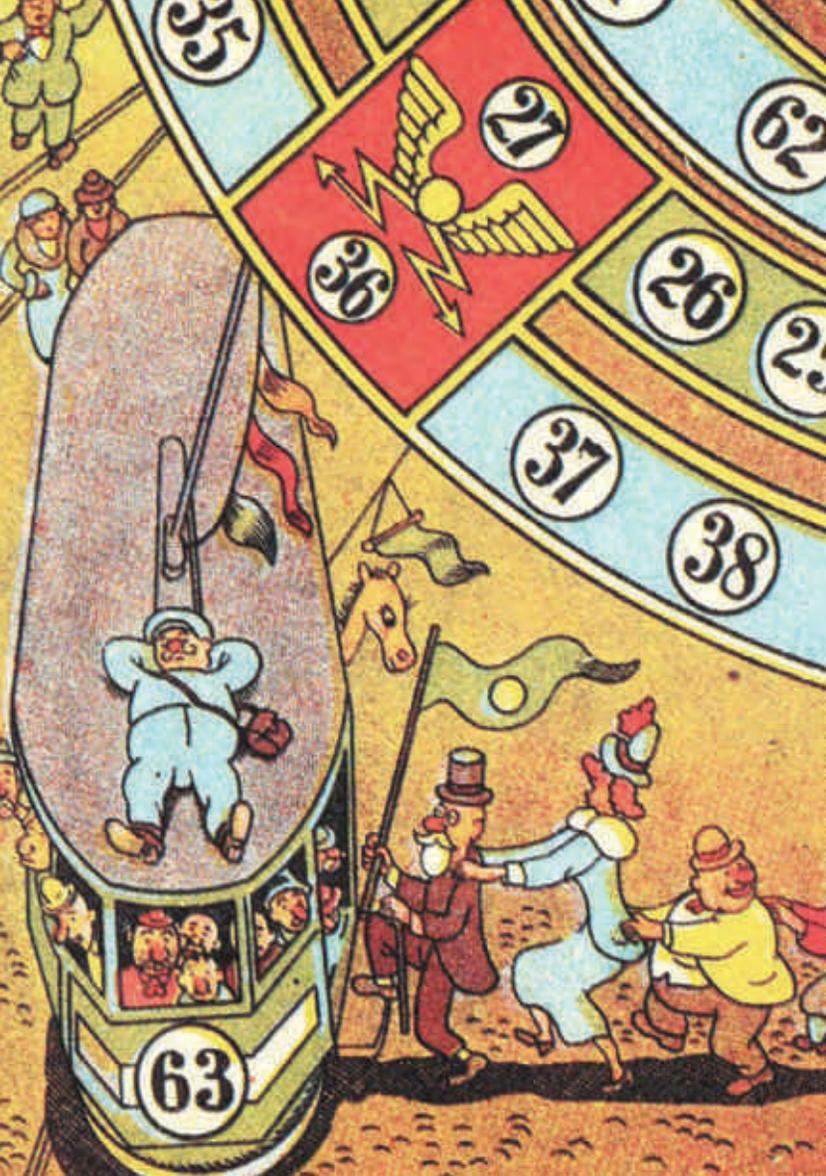


O D'ITALIA

NOIR







RÈGLE DU JEU

Ce jeu, basé sur le principe du JEU DE L'OIE, se joue avec deux dés.
Le nombre des joueurs est illimité. Chaque joueur lance les dés à son tour et avance d'autant de cases qu'il a amené de points ; puis il marque sa place avec un jeton.

Tout joueur rattrapé par un partenaire prend la place que vient de quitter ce partenaire.

- Lorsqu'un joueur arrive au n° 4 (le mauvais cirage), il saute au n° 7 (les chaussures abimées) mais reste deux coups sans jouer.
- Le joueur qui arrive au n° 8 (la boîte à ordures) paie un gage.
- Quand un joueur arrive à une case où il rencontre Frottinette (cases n° 9, 18, 24, 27, 35, 41, 45, 48), il double le nombre des points qu'il vient d'amener.
- Le joueur qui arrive au n° 32 (la mauvaise encaustique) reste à astiquer jusqu'à ce qu'il soit délivré par un de ses partenaires dont il prend la place précédente.
- Le joueur arrivant au n° 42 (la mort des insectes) paie un gage et recommence la partie.
- Le joueur arrivant au n° 44 (le linge usé par la brosse) paie un gage et avance d'une case pour connaître le Lion blanc.

Pour gagner, il faut arriver juste au n° 49 — les points supplémentaires, à l'arrivée, seront comptés en reculant.







GIUOCO DELL'OCA

SPIEGAZIONE DEL GIUOCO

Si pigliano due Dadi numerati dall'uno al sei medesimo, e poi si fa a chi primo debba tirare e si mette la moneta che conviene. - Chi fa il 12 va sino all'89 e può tirare per una sol volta con un Dado solo, che se a caso sortisce 1 uno vince il giuoco, e se un'altro fa il 12 va al 80 ed il primo resta in Banco. - Chi va al 71 dove vi è la Fontana, non paga ma ritorna dove era prima, e quando gli tocca di tirare la sua volta tortuosa al 71, ritornerà di bel nuovo al suo posto. - Chi va al 82 dove vi è la Torre, paga e vi stara rinchiuso senza più tirare finchè un'altro facendo lo stesso numero lo cavi e vi resti in suo luogo, pagando il convenuto, ed il primo che era nella Torre andrà al posto dov'era il secondo. - Chi oltrepassa il numero 90 torna indietro ed incontrando un'Oca retrocede di bel nuovo. - Chi arriva al numero 90 vince tutto per intero.

- Nel restante si giuoca come si praticava per in addietro nell'antico giuoco dell'Oca. - Le giubbe del Ponte, dell'Ostia, del Pozzo, del Laberinto, della Nave e della Morte, si paga un centesimo, o quello che si pattuisce, e questo si pone in Banco sino alla fine del giuoco.

- Si può anche giuocare non oltrepassando il numero 63, e questo secondo che si pattuisce prima d'incominciare il giuoco.





UNIONE



70 Milizi della Croce Rossa che trasportano un ferito.



71 Norma di Difesa. Rifugiarsi nelle camere. Il Giocatore passa al **73**.



72 Questi cittadini commentano un'incursione Aerea. Il Giocatore ritorna al **35**.



60 Apparecchio nautico colpito ed abbattuto.



61 Norma di Difesa. Camminare contro il vento. Va al **67**.



62 MASCHERA ANTIGAS



50 Centro Industriale colpito da un'attacco aereo.



51 Norma di difesa. Provvedere ad una scorta di alimenti di prima necessità. Il Giocatore va al **55**.



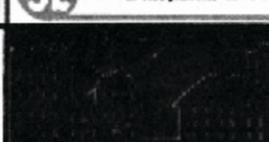
52 Apparecchio di ricognizione in volo.



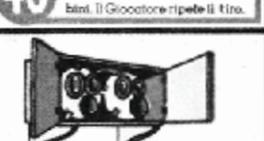
40 Norma di Difesa. Aiutare donne vecchi e bambini. Il Giocatore ripete il tiro.



41 Apparecchio da caccia in volo.



42 Città completamente oscurata.



30 Norma di Difesa.



31



32 Preparazione in una stanza.



43 MASCHERA ANTIGAS



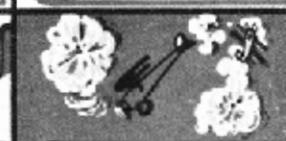
44 Norma di Difesa. Procurarsi una lampadina intercambiabile. Il gioco passa al **49**.



45 Combattimento Aereo nel vicinato di un Campo d'Aviazione.



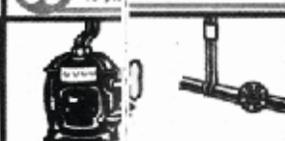
33 Norma di Difesa. Cercare di raggiungere il ricovero. Il gioco va al **49**.



34 Combattimento Aereo.



35 MASCHERA ANTIGAS



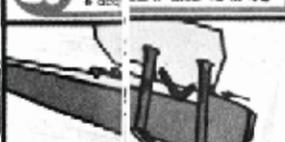
23 Norma di Difesa. Cercare di rubinare del gas. Il Gioco va al **43**.



24 Ecco come al nemico si presenta di notte una città se tutti osservassero le buone norme!



25 Fermarsi per le stigie è un'azione grave. Il Giocatore pagherà un'altra volta posta e ritorna al **1**.



13 Apparecchio da caccia penetrare in azione.



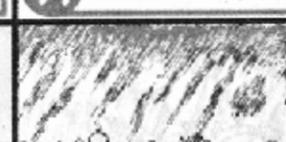
14 Apparecchi in lontananza sorvegliano la compagnia.



15 MASCHERA ANTIGAS



3 Norma di Difesa. Cercare di entrare in porta.



4 Pioggia di Gas su grosso abitato.



5 Accertano un'azione colpevole dalle antilofe infilate.

OMAGGIO DELLA FARMACIA H. ROBERTS

(CASA FONDATA IN ITALIA NEL 1848)

Società Anonima L. MANETTI - H. ROBERTS & Co. - Sede



Jagd auf Kohlenklau





78

79

80

65

6

18

Ed eccola tutto il nostro amore alla fantasia.

63

64

43

44

17

62

39

CAMPO DEI MASACOLI

41

42

43

16

40

Scuola che non scaccia!

41

12

GRAN TEATRO DEI BURATTINI

...oggi anche le marionette si affrettano a danzare e a recitare...

13

...Ma quando, in un certo momento, Geppetto si accorse che il suo pupazzo di legno aveva preso un'aria un po' strana...

14

15

La donna è stata!















Regole del gioco

Prima di giocare si dovrebbe fissare la posta, ma in questo gioco la posta è già fissata:

il l'avvento di tutti noi.
Si gioca tra due (due) numeri di uno a sei e il vantaggio è generico che deve essere per primo, facendo bene attenzione ai giocatori democristiani e socialisti democratici perché rispettano i risultati senza andare alle vicine politiche anticipate.

Chi fa 12 va direttamente all'88 e può giocare una volta con un solo dado.

Chi fa 8 al primo colpo con 5 e 4 va al 53, chi lo fa con 6 e 3 va al 25.

Chi sa dove c'è un simbolo P.S.I., avanza ricordando il numero scritto, se trova un altro simbolo, prende di nuovo con un altro radiologo.

Chi va al 2 è costretto per tutto il gioco a diventare il risultato dei suoi dadi.

Chi scappa al 3 o al 26, va al 81 e si resta chiusi finché non viene conquistato a liberarlo.

Chi va al 6 non lo ha ancora nessuno.

Chi va al 7, 11, 10, 20, 24, 26, 33, 36, 38, 42, 47, 51, 55, 60, 62, 64, 67, 70, 72, 76, 85, 88, può scappare di tutto ma è certo che non va più avanti almeno per questo giro.

Chi va al 9, scappa a fermarsi un giro e si è uno no.

Chi va al 12, non si fa più togliere dall'interrogatorio e arresti, fa gli effetti occorrono della carta 7, 17, 18, ecc.

Chi scappa al 15, se è fatto processare al 79 e si resta fino a liberare da altri.

Chi va al 17, si ferma indenne al 33.

Chi va al 18, si ferma un giro per la libertà e sta male tre giorni per il suo l'altro.

Chi va al 21, paga o sta atteso.

Chi va al 21, dovrebbe arrestare la verità tutta e invece si ritorna al 68.

Chi va al 24, deve occuparsi al 26.

Chi va al 20, dovrebbe andare al 52 e invece va in Svizzera.

Chi va al 43 o al 44, continua per tre giri ad andare su o giù. Da 43 a 44.

Chi va al 40, arriva dritto al 87.

Chi va al 48, può diventare sotto ingratia al bilancista e se gli si tiene anche nessuno dello stesso mercantile.

Chi va al 49, passa al 37 e si resta per tre giri.

Al 52 si vanno soltanto i parlamentari, e si restano tre giri, ma se uno è passato prima per il 24, per il 29 e per il 46, allora il 52 prima gli fa un patto se lo vuole.

Chi va al 58 il fortunato perché ha entrato il 57.

Chi va al 65 si resta fermo e gli corre viale Partini.

Chi va al 66 corre al 49 e si resta un giro a confuso.

Chi va al 69 si ritorna al 29.

Chi va al 74 si resta impantanato fino a quando qualcuno, avvisando al 80 non sfiora altri tutti.



**PSI UN VOTO
PER CAMBIARE**

45



46



14



15



26



27



55



82





REGOLAMENTO

Questo segno indica la **REVOLUZIONE**, chiunque cada nelle caselle contrassegnate dalla stella ha diritto a tradurre il numero uscito.



Questo segno indica la **CONSERVABILITÀ**, chiunque cada nelle caselle contrassegnate dalla stella avrà diritto di avanzare soltanto di tante caselle quante il numero uscito.

6 14 22 33 48 60 TRADUZIONE

Qualunque cada in una di queste caselle deve tirare i dadi al meno, se esce un numero pari avanza, se esce un numero dispari arretra (per retrocedi è su di 21 tante caselle quanto il numero uscito).

- 2 Nella **REVOLUZIONE** - Avanza 1 caso
- 31 Nella **CONSERVABILITÀ** - Ritorna 2 giri
- 64 Nella **REVOLUZIONE** - Ritorna 3 giri
- 40 **AVANZARE** & **REGRESSARE** - Avanza fino al 15
- 11 **CONSERVARE** - Ritorna al 2
- 12 **AVANZARE** CON ALTRI CASI - Avanza fino al 18
- 16 L'IMPRESA - Ritorna 3 giri
- 20 **AVANZARE** 1 caso e **AVANZARE** IL TRONCO - Ritorna al 29
- 29 **AVANZARE** 1 caso e **AVANZARE** IL TRONCO - Ritorna al 39
- 36 **AVANZARE** 1 caso e **AVANZARE** I CARCHEI - Ritorna al 39
- 39 **AVANZARE** 1 caso e **AVANZARE** I CARCHEI - Ritorna al 39
- 41 **AVANZARE** 1 caso e **AVANZARE** I CARCHEI - Ritorna al 39

- 44 **CONSERVARE** - Ritorna al 50
- 52 **CONSERVARE** - Ritorna al 50
- 54 **CONSERVARE** - Ritorna al 50
- 56 **CONSERVARE** - Ritorna al 50
- 58 **CONSERVARE** - Ritorna al 50
- 62 **CONSERVARE** - Ritorna al 50
- 68 **CONSERVARE** - Ritorna al 50
- 75 **CONSERVARE** - Ritorna al 50
- 78 **CONSERVARE** - Ritorna al 50
- 80 **CONSERVARE** - Ritorna al 50
- 82 **CONSERVARE** - Ritorna al 50
- 88 **CONSERVARE** - Ritorna al 50

Game board with 10 columns and 4 rows of numbered cells (4-90). Includes icons (star, shield, bus, dice, figures) and text boxes with instructions or descriptions.

Row 1:

- 4: Star icon
- 5: IL POTERE NASCE DALLA MANO DEL POPOLO
- 6: TRADUZIONE (Bus icon)
- 7: GRANDE È IL PENSIERO SOLO IL CIELO. LA SITUAZIONE SONGUE È ESCELLENTE
- 8: Shield icon

Row 2:

- 77: Un POPOLO CHE ARRIVA DI IMPETTO SI CONSTATTA CHE PERDÈ MA CHE SE VUOL VINCERE A NUOVO - OGGI DEL TUTTO PREFERIBILE SO ESSERE SCOPRITI E MORTE
- 78: Bus icon
- 79: PROSEGUIRE LANCIAUDO UN SOLO DADO (Dice icon)
- 80: Figures icon
- 81: LO STATO, LA REPUBBLICA, LA DEMOCRAZIA, TANTO SONO DI OPRESSIONE UNA CLASSE - METTA CLASSE

Row 3:

- 76: USARE PENSARE USARE LOTTARE USARE VINCERE
- 78: ERNANIMISMO IL MOVIMENTO DELLA DISTRUZIONE È INFERA LO STATO DI CUI. PRESIDENTE
- 79: Figure icon
- 80: ECONOMISTI E POLITICI SONO MENO UNO SAGGIE IN COMUNE LA SOSTA SONGUE ALLA SOSTANZA (LEMI)
- 82: Figure icon

Row 4:

- 73: Figure icon
- 74: LA REVOLUZIONE NON È UN TRACCO DI MANO
- 75: Figure icon
- 76: Figure icon
- 77: Figure icon
- 78: Figure icon
- 79: Figure icon
- 80: Figure icon
- 81: Figure icon
- 82: Figure icon
- 83: Figure icon
- 84: Star icon
- 85: Shield icon
- 86: Figure icon
- 87: Figure icon
- 88: Figure icon
- 89: Figure icon
- 90: Figure icon
- 91: Star icon
- 92: Figure icon
- 93: Figure icon
- 94: Figure icon
- 95: Figure icon
- 96: Figure icon
- 97: Figure icon
- 98: Figure icon
- 99: Figure icon
- 100: Figure icon



FAUTEUIL PRÉSIDENTIEL

passer un tour ; en 12, ils doivent recommencer tout le jeu. En case 30, les effets du scandale obligent tous les concurrents à retourner en case 14. En arrivant en case 38, le candidat doit recommencer tout le jeu. En case 36, l'argent frais profite à tous les joueurs qui ont alors le droit de relancer le dé.

FIN DE LA PARTIE : sera déclaré élu le premier candidat qui arrivera en case 40 avec le nombre précis de points nécessaires pour y parvenir ; sinon, le concurrent ira jusqu'à cette case, puis repartira en arrière du nombre de points restant à parcourir.

OBSERVATIONS : les candidats jouent à tour de rôle ; toutefois, lorsqu'un joueur est contraint par un de ses adversaires de reculer sur une case lui permettant de relancer le dé, il le fera immédiatement, avant que le jeu ne reprenne sa marche normale.

© IMAGERIE PELLERIN - IMAGES D'EPINAL
 Réalisation Ateliers Imagerie Pellerin
 B.P. 400 - 88010 EPINAL - CEDEX
 Imprimé en France - Dépôt légal 1^{er} trimestre 1981 N° 218



A L'ÉTRANGER



PROGRAMME



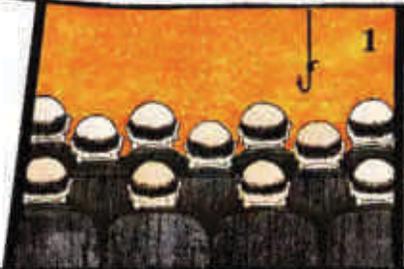
MOUTON



VIN D'HONNEUR



SAVOIR-FAIRE



RÉUNION ÉLECTORALE



VISITE D'USINE



UNE RUPTURE DE LA GAUCHE



500 SIGNATURES



5

5

ZOGO DEL'OCA DE MIRAN

QUESTO KE' EL PRIMO ZOGO DEL'OCA DEDICÀ A MIRAN

IDEASSION: SANDRO ZARA
 DISEGNI E SCRITURE: CARLO PRETT

EDISSION: BANGARELLA
 VIA XX SETTEMBRE MIRANO

MIRAN APRILE 1982

SPIEGASSION:

PER ZOGAR, SE CIARA DO DADI DAL 1 AL 6, SE SA EL TOCO DE CHI CHE SA DA TIRAR PAR PRIMO E SE DECIDE LA POSTA CHE FOI ESSER ANCA DE ROBB, MAGARI OMARA DE VIN O CARAMELE.

CHI FA 12 VA DE LONGO AL 62 E' L MOL TIRAR, NA VOCA SOLA CO UN DADO SOLO MA SE UN ALTRO EGORADOR FA 12 EL VA AL 62 ANCA LO E STAVUTO TORNA A LA PARTENZA.

CHI PASSA EL 65 EL TORNA INDRÒ DE TANTI FUNTI QUANT CHE S'HE VANDA E SE EL CASCA IN UN'OCA EL TORNA ANCOA INDIU DE QUANDO GEGRAVA I DADI, VADE LA PARTIA CHI RIVARER PRIMO AL 65.

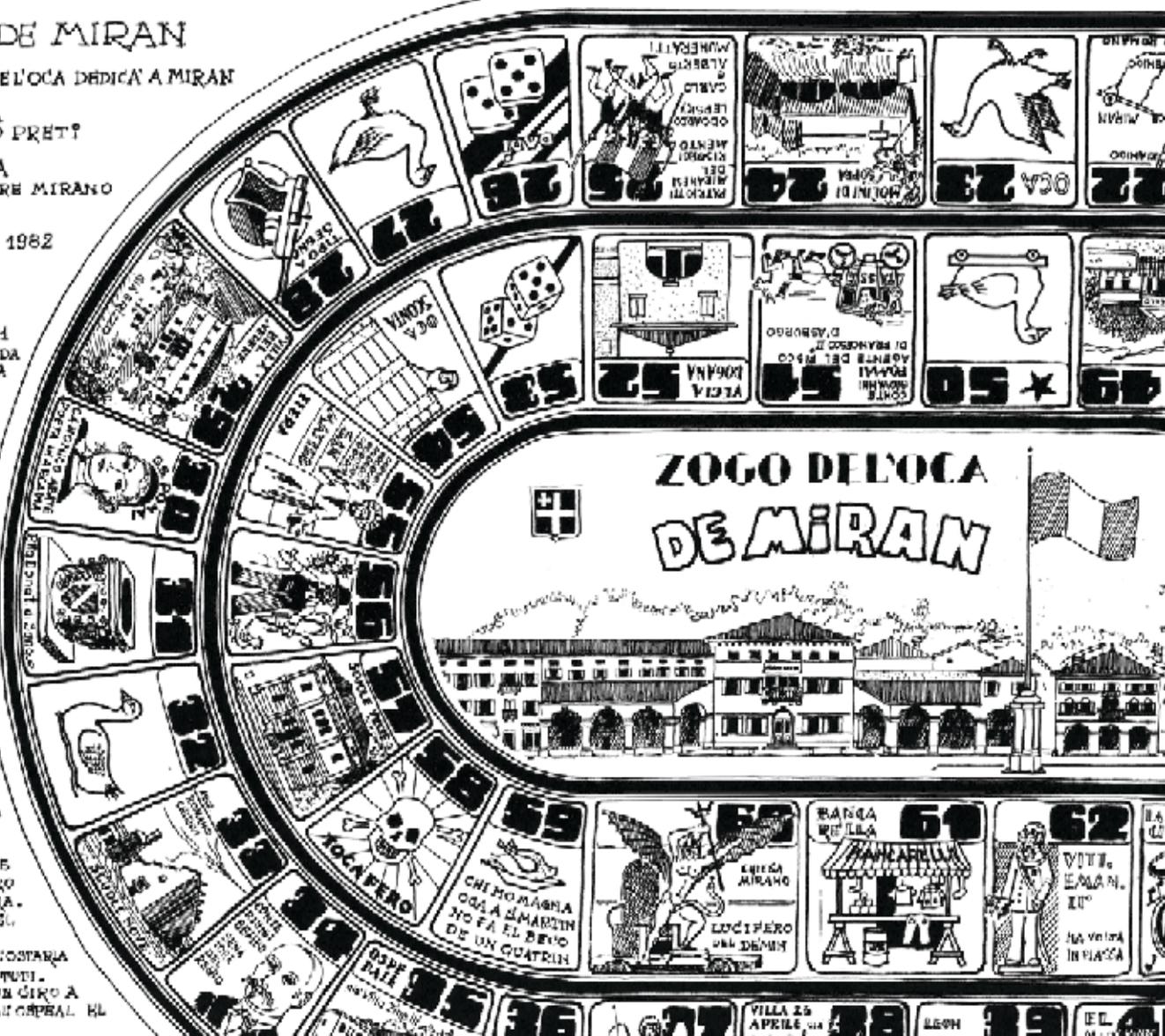
CHI SA 9 CON SE'S VA DE LONGO AL 26, O SA 8 CON SE 4 VA AL 55. CHI CASCA SU UN'OCA NO' SE FERMA, MA EL VA AVANTI CONTINUO EL NUMERO FATO; SE 'L TORNA UN'ALTRA OCA EL RALOPIA.

A LE CASALE DEL PONTI 6 DE LA ONTARIA 19, DEL CASTELO 43 DELA DOBANA 52 SE GA LA PACAR EL CONVENIUC.

CHI CASCA NEL TOGGO 51 EL CASCA E EL RESTA DENTRO SIN CHE UN ALTRO KOGADOR NOVVEN A TIRARLO FORA. INT TROVA LA MORIR 58 BASSA E EL SCOMENBRA EL ZOGO DE NOVO.

CHI CASCA 50, E TIRA DRITTO FIN ALONTARA DEL ANTO E PASSA LE OMARE PER TUTI.

CHI VA AL CASPAL SE SERMA UN CIRCO A CURARSE, MA SE VA DO VOLTE AL CASPAL EL TORNA INDRÒ AL 21.



ZOGO DEL'OCA DE MIRAN



22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----



38

CA DEMARRÉ !
BRANCHEZ-VOUS !

11



40



39



12

DITES DONC
POPEREN, ON VA
PRENDRE UN POT
APRES LE VOTE



15

CONSEIL DES
MINISTRES

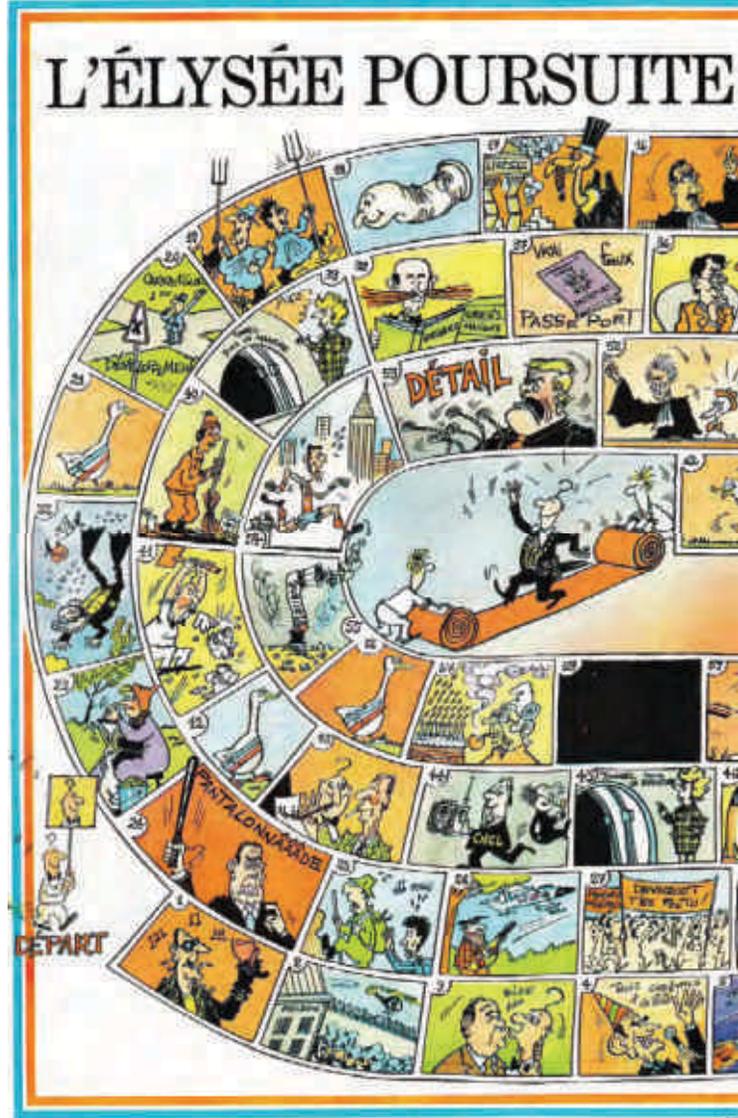
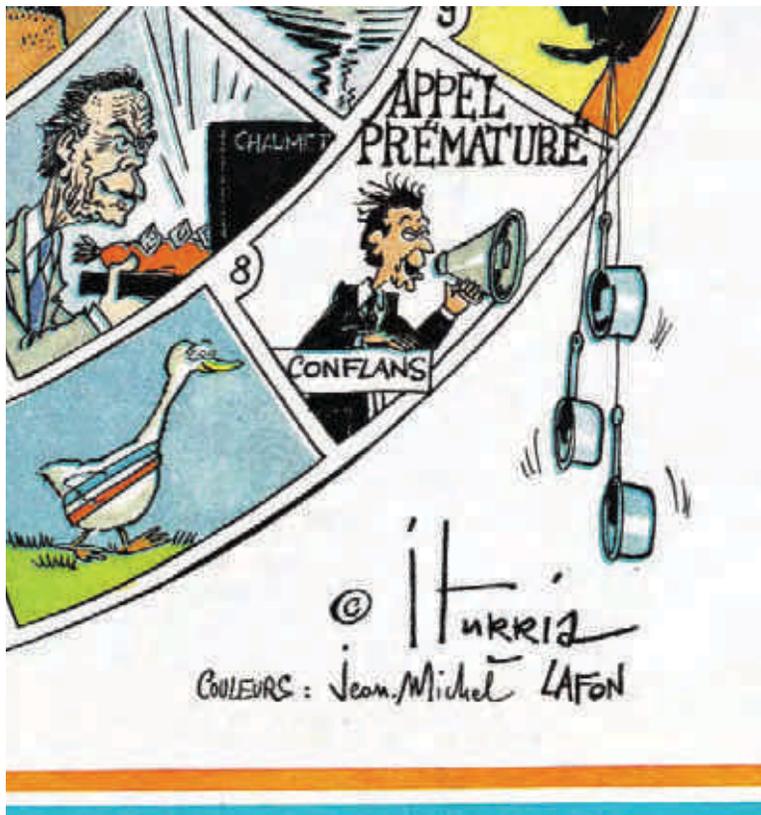
ILS SONT TOUT
JEUNE



14



13



91



41

42

43



49



50



13



14



15



54



38



39



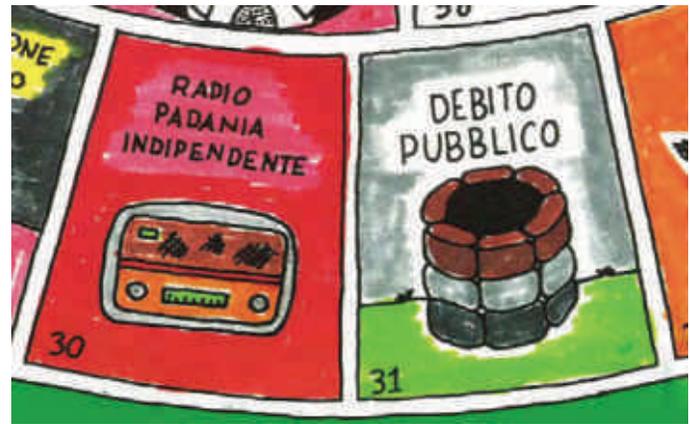
40

52



53





Caccia alla Legionella

Legionella hunting



Regole del gioco
Play rules

Giocatori: Due o più

Preparati il gioco:
 Un tabellone suddiviso in 52 caselle, alcune delle quali riportano simboli che corrispondono alle regole di gioco. Un segretaria per giocare. 1 die numerata da 1 a 6.

Intesa e scopo del gioco:
 Si gioca a turno che inizia per primo. Si gioca in senso orario. I giocatori silenziosi si raggruppano all'inizio del gioco (fianco della prima casella, cioè quella con il numero 1). Scopo del gioco è percorrere l'intera tabellone e raggiungere le caselle 52 prima degli avversari.

Play items:
 A playing board divided into 52 squares, some of them showing symbols describing the play rules. A play card for each player. Two dice 1 to 6 numbered.

Kick off and play purpose:
 The starter player is drawn lots. The play is clockwise. Players line up at the play cards before the number 1 square. Play purpose is to run the whole board and get first the 52 square.

63 Hal Vifro

Autenti Clienti Di Fiorano, Pavia Veterinary Technology, Conoscenza Qualità Affidabilità. www.fiorano.it info@fiorano.it



49 ClO₂ NO Legionella

48 NO Legionella

47 LITTAZIUM AZZURRA

46 NO Legionella

45 NO Legionella

50 NO Legionella

51 NO Legionella

52 NO Legionella

53 NO Legionella

54 NO Legionella

Segui le indicazioni: Alcune caselle presentano indicazioni che è obbligatorio seguire:
 1-16, 17-22, 28-37, 41-45, 41-46. Loro con Legionella la Legionella è stata trovata, rettifica il punteggio.
 2-32-54. Legionella forma 1 turno.
 4. Ponte vai al 12.
 9. Chi lo 9 al primo tiro va alla casella 12.
 19. All'arrivo Svedese fanno 2 turni.
 21. Ricco torna indietro di 3 caselle.
 42. Laboratorio torna al 31.
 52. Preghiera come fanno due a quante se altro racconta cambiare il punteggio su.

Come si gioca:
 A turno, si lanciano i dadi e si inizia in base alle caselle quando è uscito il due dati. Ogni casella può essere raggiunta da uno o più raggruppati.

Vincere la partita:
 Per vincere bisogna raggiungere la casella 52 con un lancio sotto. Altrimenti, si deve tornare indietro di tante caselle quanti siano i punti in eccesso.

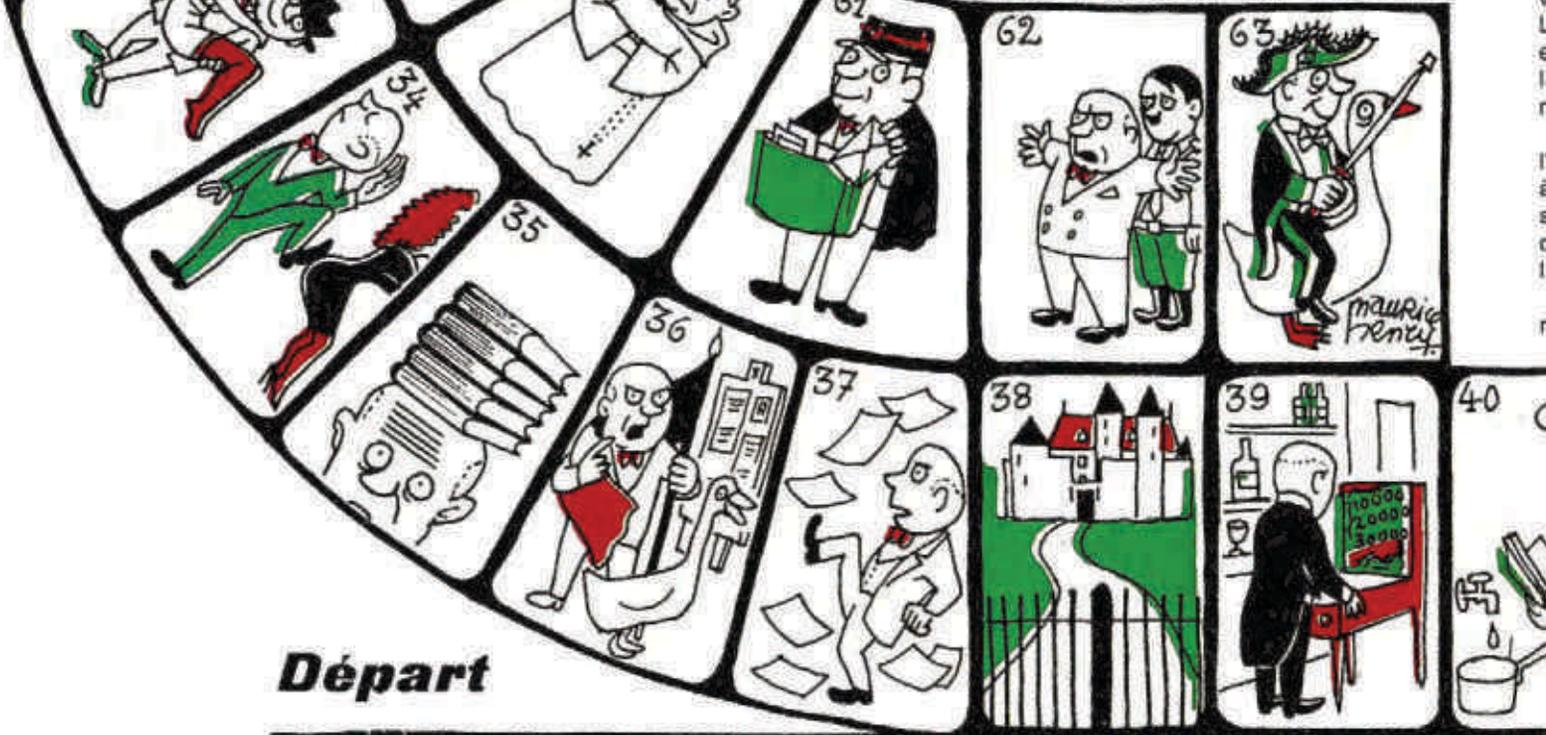
Strategia:
 L'andamento di una partita di Gioco dell'Oca dipende dall'andamento delle sorte, dal punteggio dei dadi, dalle indicazioni delle caselle che si incontrano al raggruppare. Questo è certamente il segreto del suo successo. Non esiste strategia ma solo fortuna, ed è diventato così!

Follow the instructions: Some squares show instructions which are mandatory to follow:
 1-16, 17-22, 28-37, 41-45, 41-46. Loro with Legionella: Legionella has been found double the score.
 2-32-54. Legionella: stop one hand.
 4. Bridge go to 12.
 9. Who got 9 at the first hand goes to square number 12.
 19. Swedish Hotel stop two hands.
 21. Well go back to 3 numbers.
 42. Lab goes back to 31.
 52. Just keep in place until another player will substitute you.
 58. Death stare again three square 1.

How to play:
 In turn, the dice are thrown and players step ahead as the die numbers show. No matter if the destination square is already occupied by game cards of some opponents.

To win the game:
 For winning the game it is necessary to get square number 52 with an exact dice throw. Otherwise the player must go back of as many squares as the number exceeds 5.

Strategy:
 The game outcome is fate based, by the dice score, by the square instructions. Surely this is the secret of its success. No strategy exists but only pure fate and it is fate like that.



Départ





Indice delle tavole

- 78 Giovanni Stradano, Gaspar ab Avibus, *Il Bello et Dilettevole Giuoco dell'Oca*, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 58 x 42,8 cm, Acquaforte su carta, edito da Gaspar ab Avibus Citadelenis formis Venetis, Venezia, 1567/80
- 80 Anonimo, *Il Dilettevole Gioco del Ocha*, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 46,5 x 34,5 cm, Incisione su legno stampata su carta, stampato da Soliani, Modena, 1580/1600
- 82 Altiero Gatti, *Il Novo Bello et Piacevole Gioco della Scimia*, Gioco dell'Oca variante, percorso di 63 caselle numerate, 51,5 x 38,3 cm, Acquaforte su carta, Italia, 1588
- 84 Ambrogio Brambilla, *Il Piacevole e Nuovo Giuoco Novamente Trovato Detto Pela il Chiù*, Gioco con i dadi, percorso doppio con immagini e combinazioni di dadi, 44,5 x 61,2 cm,
- Acquaforte su carta, stampato da Giovanni Battista di Lazzaro Panzera da Parma, Roma, 1589
- 86 Lucchino Gargano, *Il Nuovo et Piacevole Gioco dell'Ocha*, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 50,7 x 37,8 cm, Acquaforte su carta, Roma/Venezia, 1598
- 88 Anonimo, *Il Novo et Piacevol Giuoco dell'Occha*, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 58,0 x 41,6 cm, Xilografia su carta, Milano, 1625/50
- 90 Angelo Bravin, *Novo et Dilettevole Giocho del Barone*, Gioco di percorso, percorso di 76 caselle numerate, 49,1 x 37,7 cm, Acquaforte su carta, Venezia, 1625/75
- 92 Pierre Du Val, *Jeu du Monde*, Gioco di percorso, percorso di 63 caselle numerate, 40 x 51 cm, Acquaforte su carta, edito da A Paris chez l'auteur P. Du
- Val d'Abbeville. Et se vendent Rue S.t lacques a l'Esperance., Parigi, Francia, 1645
- 94 Anonimo, *Il Gioco Novo d'Amore*, Gioco dell'Oca variante, percorso di 63 caselle numerate, 57 x 44 cm, Incisione su legno stampata su carta, Italia, 1650/1700
- 96 Anonimo, *Joc de l'Oca*, Gioco con oca, percorso di 129 caselle numerate, Incisione su legno stampata su carta, stampato da Antigua Casa Guasp, Mallorca, Spagna, 1650/1700
- 98 Anonimo, *Novo Gioco del Barone*, Gioco con i dadi, percorso di 76 caselle numerate, 48 x 36 cm, Xilografia su carta, Milano, 1650/1750
- 100 Estienne Vouillemont, *Le Jeu de la Sphère ou de l'Univers selon Tyco-Brahe*, Gioco di percorso, percorso di 70 caselle numerate, 38 x 49,5 cm, Acquaforte su carta, stampato da A. De Fer dans l'Isle du Palais, à l'enseigne "La Sphere
- Royale" avec privilege du roi, Parigi, Francia, 1661
- 102 G. S., *Il Piacevole Gioco dell'Oca*, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 39,5 x 32,9 cm, Incisione su legno stampata su carta, Foligno (PG), 1675/1700
- 104 Giuseppe Maria Mitelli, *Il Dilettevol Giuoco del Pellegrinaggio d'Amore*, Gioco di percorso, percorso di 63 caselle numerate, 41,5 x 54 cm, Acquaforte su carta, Bologna, 1675/1718
- 106 Giuseppe Maria Mitelli, *Al zuogh d'la città d'Bulogna*, Gioco con i dadi, Gioco a vignetta senza tavoliere, 33 x 44 cm, Acquaforte su carta, Bologna, 1691
- 108 Giuseppe Maria Mitelli, *Gioco di tutte le Monete di Bologna*, Gioco con i dadi, percorso di 40 caselle numerate, 33 x 44 cm, Acquaforte su carta, Bologna, 1692
- 110 Giuseppe Maria Mitelli, *Gioco Nuovo da Ridere e Tirare e Pagare*, Gioco

- con i dadi, Gioco a 20 caselle senza tavoliere, 33 x 44 cm, Acquaforte su carta, Bologna, 1697
- 112 Anonimo, *Il Diletevole Gioco dell'Ocha*, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 49 x 36,8 cm, Incisione su legno stampata su carta, stampato da Piazza Pasquino N. 4, Roma, 1750/1800
- 114 Anonimo, *Giuoco dell'Oca*, Gioco dell'Oca classico, Gioco di 63 caselle numerate, 34,2 x 46 cm, Incisione su legno, Italia, 1750/1800
- 116 Anonimo, *Diletevole Giuoco del Oca con le Spiegazioni a suo luogo*, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 42,5 x 49 cm, Xilografia colorata in maschera su carta, stampato da "A spese di Antonio Re Libr.o" vicino alla Dogana in Torino, 1750/1800
- 118 Toloner Inc., *Nuovo Giuoco dell'Oca. Accresciuto di numeri*, Gioco con oca, percorso di 81 caselle numerate, 49,5 x 41,1 cm, Incisione su legno colorata in maschera stampata su carta, Italia, 1753-1803
- 120 Jan Oortman (Sr.), *Senza titolo*, Gioco di percorso, percorso di 74 caselle numerate, 40,8 x 46,8 cm, Acquaforte su carta, edito da Daniel William Stoopendaal, Olanda, 1763/1823
- 122 Jacques Chéreau, *Le Jeu de l'Oye*, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 37 x 45 cm, Acquaforte colorata a mano su carta, stampato da A Paris Chez Jacques Chéreau, Rue St. Jacques près la Fontaine St. Severin 10, Parigi, Francia, 1780
- 124 Jean-Baptiste Sevestre-Le Blond, *Le Jeu de Loye Renouvelle des Grecs*, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 49 x 65 cm, Incisione su legno stampata su carta, stampato da A Orléans Chez Sevestre Leblond, Libraire à la Croix-Morin, Orléans, Francia, 1780
- 126 Anonimo, *Jeu de la Révolution Française*, Gioco dell'Oca variante, percorso di 63 caselle numerate, 68,5 x 90 cm, Acquaforte su carta, edito da Lépine, P. E., graveur, Parigi, Francia, 1789/91
- 128 Paul André Basset, *Jeu National et Instructif*, Gioco di percorso, percorso di 83 caselle numerate, 50,5 x 73,5 cm, Acquaforte su carta, stampato da A Paris Chez Basset rue St. Jacques au coin de celle des Mathurins N°64, Parigi, Francia, 1791/92
- 130 Jacques Lacombe, *Jeu de l'oie Tableau du Jeu*, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 27 x 39 cm, Acquaforte su carta, stampato da Chez Panckoucke, Hotel de Thou, Rue des Poitevins, Parigi, Francia, 1792
- 132 Charles de Goesin-Disbecq, *Het Nieuw en Vermaekelyk GANSEN-SPEL in wat maniere en hoe men het zelve spelen moet*, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 35 x 46 cm, Incisione su legno stampata su carta, Gand, Belgio, 1795/8
- 134 Adolph Gustav Leopold Kühn, *Die Reise um Welt. Ein Neues Wuerfespiel*, Gioco di percorso, percorso di 49 caselle numerate, 42 x 34 cm, Cromolitografia su carta, stampato da Neu Ruppin zu haben bei Gustav Kühn, Neuruppin, Germania, 18--
- 136 Anonimo, *Il Bellissimo Giuoco della Birba*, Gioco di percorso, percorso di 65 caselle numerate, 48,1 x 36,1 cm, Xilografia su carta, Milano, 1800ca
- 138 Pietro Scattaglia, *Mappe Monde, Tableau du Jeu*, Gioco di percorso, percorso di 78 caselle numerate, 24 x 35 cm, Acquaforte su carta, stampato da Chez Panckoucke, Hotel de Thou, Rue des Poitevins, Parigi, Francia, 1800ca
- 140 John Wallis, *Historical Pastime or a New Game*

- of the History of England from the Conquest to the Accession of George the Third, Gioco di percorso, percorso di 158 caselle numerate, 56 x 54 cm, Litografia su carta incollata su tela, stampato da J. Harris, Corner St. Paul's Church Yard & J. Wallis 16 Ludgate Street, Londra, Inghilterra, 1803
- 142 John Harris, *Swan (The) of Elegance. A New Game. Designed for the Instruction & Amusement of Youth.*, Gioco di percorso, percorso di 31 caselle numerate, 58,8 x 46,9 cm, Litografia colorata a mano su carta incollata su tela, edito da John Harris, Corner of S.t Paul Church Yard, Londra, Inghilterra, 1814
- 144 Cesare Battioli, *Nuovissimo Giuoco dell'Oca*, Gioco dell'Oca variante, percorso di 90 caselle numerate, 56 x 41 cm, Xilografia su carta, stampato da Battioli Cesare, Contrada S. Margherita N. 1115, Milano, 1815ca
- 146 Anonimo, *Het Nieuw Vermakelijk Ganzenspel*, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 37 x 31 cm, Xilografia su carta, Amsterdam, Olanda, 1830
- 148 Luigi Fabbrini, *Gioco del Barone*, Gioco con i dadi, percorso di 76 caselle numerate, Incisione su legno stampata su carta, stampato da Fabbrini Luigi, Firenze, 1832
- 150 Robrahn & Co., *Das Gaensespiel*, Gioco con oca, percorso di 68 caselle numerate, 40 x 33,5 cm, Stampa su legno colorata in maschera, stampato da Druck u. Verlag von Robrahn & Co. in Magdeburgo, Germania, 1833/1928
- 152 Rudolph Ackermann, *Lotterispil*, Gioco di percorso, percorso di 55 caselle numerate, Cromolitografia su carta, stampato da Neu Ruppin hos Oehmighe & Riemschneider N°9250, Danimarca, 1835/55
- 154 Réus, *Declaration*, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 44,1 x 32,2 cm, Incisione su legno colorata in maschera stampata su carta, stampato da Establecimiento de Juan B. Vidal arrabal alto de Jesus num.5, Barcellona, Spagna, 1850ca
- 156 A. Cecconi, *Il Vero gioco dell'Oca*, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 46,5 x 36 cm, Xilografia colorata su carta, stampato da A. Cecconi, Milano, 1850ca
- 158 Gangel & Dembour, *Jeu du Juif Errant*, Gioco dell'Oca variante, percorso di 63 caselle numerate, 36,5 x 50 cm, Incisione su legno colorata in maschera stampata su carta incollata su cartone ripiegato, stampato da Fabrique d'estampes de Gangel, Metz, Francia, 1855
- 160 Gangel & Dembour, *Toovergodinnenspel*, Gioco dell'Oca variante, percorso di 63 caselle numerate, 37,2 x 50,7 cm, Incisione su legno colorata in maschera stampata su carta, edito da bij de Erve Wijsmuller Papiermagazijn, stampato da Fabrique d'Estampes de Gangel et P. Didion, Amsterdam, Olanda, 1856
- 162 Erve Wijsmuller, *De Toovenaar Nieuw Vermakelijk Kinderspel*, Gioco dell'Oca variante, percorso di 63 caselle numerate, 36,4 x 49,8 cm, Cromolitografia su carta, edito da Fabrique d'estampes de Gangel à Metz, Amsterdam, Olanda, 1856
- 164 Nicolas Pellerin, *Jeu du Conscrit (Pellerin n°3)*, Gioco dell'Oca variante, percorso di 63 caselle numerate, 36 x 49,5 cm, Incisione su legno colorata in maschera stampata su carta incollata su cartone ripiegato, edito da Pellerin & C.ie, Imp.- Edit., Imagerie d'Epinal N°3, stampato da Imprimerie Lith. de Pellerin à Epinal, Epinal, Francia, 1860
- 166 A. N. Myers, *Willy's Walk to see Grandmamma*

- Gioco di percorso, percorso di 79 caselle numerate, 50,9 x 58,4 cm, Litografia colorata a mano su carta incollata su tela, edito da A. N. Myers & C°, Berners Street, Oxford Street London W., Londra, Inghilterra, 1869
- 168 Lebrun & Boldetti, *Giucoco dell'Oca*, Gioco dell'Oca variante, percorso di 90 caselle numerate, 40,1 x 51 cm, Cromolitografia su carta, edito da Stab. Litog. e Fabbrica d'Immagini Lebrun - Boldetti&C. Editori, Via Cerva 8, Milano, 1872/88
- 170 Giovanni Gussoni, *Giucoco dell'Oca*, Gioco dell'Oca variante, percorso di 90 caselle numerate, 39,2 x 50,4 cm, Cromolitografia su carta, edito da G. Gussoni via Falcone N°1 Milano, Milano, 1874/1907
- 172 Carl Burckardt, *Jeu d'Oie*, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 35,5 x 48,5 cm, Incisione su legno colorata in
- maschera stampata su carta, edito da C. Burckardt, stampato da Lith. C. Burckardt's Nachf a Wissembourg, Alsazia, Francia, 1880/89
- 174 Anonimo, *Nouveau Jeu de la Guerre*, Gioco di percorso, percorso di 104 caselle numerate, 48 x 63 cm, Cromolitografia su carta, edito da L. S. Edit., Parigi, Francia, 1880ca
- 176 Klee Spiele, *Der Struwwelpeter*, Gioco di percorso, percorso di 75 caselle numerate, 29 x 42,5 cm, Offset a colori su carta incollata su cartone ripiegato, edito da Kleefeld L. & Co., Nurnberger, Germania, 1884/1900
- 178 Pixi collection Musée, *Grand Jeu de la Tour Eiffel*, Gioco di percorso, percorso di 101 caselle numerate, 76 x 46 cm, Cromolitografia su cartoncino, edito da Editions Diffusion PIXI, stampato da Imp. Malherbe-Caen, Parigi, Francia, 1889
- 180 Yves sc., Armand Bourgade, *Le Grand*
- Jeu de l'amour*, Gioco di percorso, percorso di 40 caselle numerate, 82 x 55 cm, Stampa tipografica ad un colore su carta, edito da J. Ferrand, éditeur, Anc.ne Maison A. Repos et H. Pascal 38, Rue Tiquetonne, stampato da Imp. Paul DUPONT, Parigi, Francia, 1890
- 182 Anonimo, *Oca. Ho vinto*, Gioco dell'Oca variante, percorso di 63 caselle numerate, 42,6 x 29,8 cm, Stampa tipografica su carta, edito da via Calderari N. 25 P. P. (presso Piazza Navona), Roma, 1890/1900
- 184 Anonimo, *Giucoco dell'Oca*, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 39 x 54 cm, Stampa tipografica su carta, Roma, 1890/1900
- 186 Alphonse Wogue, *Le Jeu de l'Oie*, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 35,5 x 35,5 cm, Cromolitografia su carta incollata su cartone ripiegato, Parigi, Francia, 1890/1904
- 188 Anonimo, Modo di giocare, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 37,8 x 27,7 cm, Cromolitografia su carta, edito da Marca Stemma d'Italia, Milano, 1890ca
- 190 Anonimo, *Nouveau Jeu de Société. Jeu du Tramway*, Gioco di percorso, percorso doppio di 63 caselle numerate, 22,7 x 37 cm, Cromolitografia su carta, edito da Mauclair-Dacier, Parigi, Francia, 1890ca
- 192 Achille Bertarelli, *Giucoco del Tramway*, Gioco di percorso, percorso doppio di 63 caselle numerate, 41,2 x 55,6 cm, Cromolitografia su carta, edito da Stab. A. Bertarelli, Milano, 1900
- 194 Anonimo, *Modo di Giucocare*, Gioco dell'Oca variante, percorso di 63 caselle numerate, 47 x 34 cm, Litografia su carta, edito da Ferro China Bisleri, stampato da Tipo-Lito G.Morandotti, Milano, 1900

- 196 Anonimo, *Gare aux Trous*, Gioco di percorso, percorso di 70 caselle numerate, 60 x 34,5 cm, Cromolitografia su carta, edito da Saussine Editeur, Parigi, Francia, 1900
- 198 Anonimo, *Statt'attiento piccerella de pigliare paparella, ca si vaie dint'a morte la fortuna nserr'a porta. (Michele Scoppio fu Girolamo, Bari)*, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 37 x 29 cm, Litografia su carta, edito da Michele Scoppio fu Girolamo, Bari, 1900
- 200 Anonimo, *The Royal Game of Goose*, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 37 x 46,5 cm, Cromolitografia su carta incollata su tela, Londra, Inghilterra, 1900
- 202 Anonimo, *Il Vero giocare della OCA*, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 35 x 26 cm, Cromolitografia su carta, Italia, 1900
- 204 Mesly Gene, *Jeu du Conscrit*, Gioco di percorso, percorso di 64 caselle numerate, 50 x 36,5 cm, Cromolitografia su carta, edito da Saussine Editeur, Parigi, Francia, 1900/20
- 206 Abel Klinger, *Das Gaenselspiel*, Gioco con oca, percorso di 36 caselle numerate, 30 x 39 cm, Cromolitografia su carta, edito da Abel-Klinger Spiel, Bavaria, Germania, 1900/20
- 208 Anonimo, *Der Kampf in den Lueften*, Gioco di percorso, percorso di 71 caselle numerate, 33 x 53 cm, Cromolitografia su carta incollata su cartone ripiegato, edito da OMHL (Otto und Max Hausser Ludwigsburg), Germania, 1900/30
- 210 Anonimo, *Le Corse delle Automobili*, Gioco di percorso, percorso di 80 caselle numerate, 34,5 x 45,5 cm, Cromolitografia su cartoncino, edito da Edizioni Cordelia, Firenze, 1920/30
- 212 Anonimo, *Grand Jeu de l'Oie*, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 49 x 72,5 cm, Litografia a colori su carta incollata su cartone ripiegato, edito da Saussine Editeur, stampato da La Lithographie Parisienne, Parigi, Francia, 1900ca
- 214 Anonimo, *Jeu de l'Oie*, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 40 x 51 cm, Cromolitografia su carta, Parigi, Francia, 1900ca
- 216 Schlette E.G., *Boer en Roolnekspel*, Gioco di percorso, percorso di 144 caselle (doppio), 56 x 78,8 cm, Cromolitografia su carta, edito da Koster, stampato da Lith. Gebr. Braakensiek, Amsterdam, Olanda, 1902
- 218 Rabier Benjamin, *Les Jeux de la Phosphatine Falières*, Gioco dell'Oca variante, percorso di 63 caselle numerate, 40 x 55,5 cm, Cromolitografia su carta, edito da Devambeze Grav. Imp. Paris, Parigi, Francia, 1906
- 220 J.F.J (Les Jeux et Jouets Français), *Le Canard Marseillais*, Gioco di percorso, percorso di 100 caselle numerate, 36 x 39,5 cm, Cromolitografia su carta incollata su cartone ripiegato, edito da S.té F.se JJ Paris, Francia, 1904/30
- 222 Jean Dulac, *Jeu du "Tutu"*, Gioco dell'Oca variante, percorso di 63 caselle numerate, 48 x 61,5 cm, Cromolitografia su carta, edito da Comoedia Illustré, Parigi, Francia, 1913
- 224 Hoeksema Daan, Koster, *Het Aloude Ganzenspel*, Gioco dell'Oca classico, percorso di 63 caselle numerate, 37 x 52 cm, Cromolitografia su cartoncino, edito da Uitgave Gebroeders Koster, Amsterdam, Olanda, 1916
- 226 Luigi Biffi, *Giro d'Italia Lion Noir*, Gioco di percorso, percorso di 50 caselle numerate, 335 x 48,5 cm, Litografia policroma e testo tipografico su carta

- incollata su cartone
ripiegato, edito da
Edizioni Lion Noir, Via
Trivulzio 38, Milano, 1919
- 228 Eugen Osswald,
Jos. Scholz, *Gaense
Spiel*, Gioco con oca,
percorso di 70 caselle
numerate, 42 x 58 cm,
Cromolitografia su carta
incollata su cartone
ripiegato, edito da Scholz
Jos., Mainz, Monaco,
Germania, 1920/30
- 230 Anonimo, SOLO
*Margarine. Jeu de
l'Oie*, Gioco di percorso,
percorso di 63 caselle
numerate, 46 x 64 cm,
Offset a colori su carta,
Belgio, 1930
- 232 Anonimo, *Giucoco del
Tramway*, Gioco di
percorso, percorso
doppio di 63 caselle
numerate, 33,2 x 47,3 cm,
Cromolitografia su carta,
edito da Marca Stella,
Milano, 1930
- 234 Anonimo, *Règle du Jeu.
Frottinette et Frottinet
vous presentent le
Nouveau Jeu du Lion
Noir*, Gioco di percorso,
percorso di 49 caselle
- numerate, 25 x 40 cm,
Offset a colori su carta,
edito da "Lion Noir",
Francia, 1930/35
- 236 Anonimo, *Gioco Fatato*,
Gioco di percorso,
percorso di 90 caselle
numerate, 33,5 x 47 cm,
Cromolitografia su carta,
Italia, 1930/40
- 238 Anonimo, *Giucoco
dell'Oca*, Gioco dell'Oca
variante, percorso di 90
caselle numerate, 39,5 x
49,5 cm, Cromolitografia
su carta, Milano, 1930/40
- 240 Anonimo, *UNPA (Unione
Nazionale Protezione
Antiaerea) Il Giucoco
della Protezione
Antiaerea*, Gioco di
percorso, percorso di 78
caselle numerate, 41 x
57,5 cm, Tricromia con
testo tipografico su carta,
edito da Società Anonima
L. Manetti - H. Roberts
& co.-Sede in Firenze,
stampato da S. A. Arti
Graf. Navarra-Milano.
Brevetto N°1609/935 Pos.
46040 del 4/4/35 XIII,
Milano, 1935
- 242 Anonimo, *La Conquista
dell'Abissinia*, Gioco di
- percorso, percorso di 68
caselle numerate, 67 x 49
cm, Cromolitografia su
carta, Milano, 1936
- 244 E. Cocard, *Histoire
de France. Jeu des
Oriflammes*, Gioco di
percorso, percorso di 63
caselle numerate, 30 x 47
cm, Cromolitografia su
carta, edito da Jeu Nouvo,
Francia, 1940/44
- 246 Anonimo, *Jagd auf
Kohlenklau*, Gioco di
percorso, percorso di
50 caselle numerate,
29,6 x 41,9 cm, Offset a
2 colori su carta, edito
da Lephian-Schiffers,
Germania, 1944
- 248 Anonimo, *Giucoco delle
3 oche*, Gioco con oca,
percorso di 50 caselle
numerate, 31,5 x 57 cm,
Offset su cartoncino
ripiegato, edito da
Propaganda Staffell,
Salò (BS), 1945
- 250 Roberto Sgrilli,
Pinocchio, Gioco di
percorso, percorso di 81
caselle numerate, 62 x 80
cm, Cromolitografia su
carta incollata su cartone
ripiegato, edito da
- 252 Anonimo, *Giucoco
dell'Oca*, Gioco dell'Oca
classico, percorso di 90
caselle numerate, 33,8 x
48,8 cm, Offset a colori
su cartoncino, edito da
Marca Stella, Milano,
1950ca
- 254 Allulli Crea, *Il Giucoco
del Giro d'Italia*, Gioco
di percorso, percorso
di 64 caselle numerate,
43,5 x 62 cm,
Cromolitografia su carta,
edito da Gros Monti
& C., Roma, 1950
- 256 J. L. Chardans, Alex
Quinio, *Le Jeu de l'Oie
de "V" magazine*,
Gioco dell'Oca classico,
percorso di 36 caselle
numerate, Stampa
tipografica su carta,
Parigi, Francia, 1950
- 258 Franco Rossi, *Senza
titolo - (Alfabeto)*, Gioco
di percorso, percorso
di 102 caselle numerate,
48 x 65 cm, Litografia
su carta, stampato da
Tip. Giovagnoli, Ancona,
1950/55

- 260 Anonimo, *Gioco del Ponte*, Gioco di percorso, percorso di 90 caselle numerate, 49,5 x 35 cm, Cromolitografia su carta, Italia, 1950/60
- 262 Gorni, *Senza titolo*, Gioco con oca, percorso di 90 caselle numerate, 34,5 x 48,5 cm, Cromolitografia su cartoncino, Italia, 1953
- 264 Anonimo, S. E. P. Genova, *Val Parma*, Steeple-Chase, percorso di 34 caselle numerate, 34,5 x 50 cm, Stampa tipografica su carta, edito da Burro Val Parma, Montanari & Gruzza, stampato da Tip. Goffi, Parma, 1954
- 266 A. Ciccardini, *La Via del latte*, Gioco di percorso, percorso di 90 caselle numerate, 35 x 50 cm, Offset a colori su carta, edito da LINEA. Pizzi, Milano, 1955/60
- 268 Salvatore Zecca, *Prudenza!*, Gioco di percorso, percorso di 135 caselle numerate, 50 x 38 cm, Cromolitografia su carta, edito da
- Gorgoni M., stampato da Arti grafiche Favio, Nardò (LE), 1959
- 270 Anonimo, *Historical Pastime or a New Game of the History of England from the Conquest to the Accession of George the Third*, Gioco di percorso, percorso di 50 caselle numerate, 30 x 43 cm, Stampa tipografica su carta, edito da "Il Borghese" Spa, stampato da Rotocalco Caprotti, Milano, 1963
- 272 Anonimo, *Il Giuoco dell'Oca*, Gioco di percorso, percorso di 50 caselle numerate, 34,5 x 49,5 cm, Offset a colori su carta, edito da Partito Liberale Italiano, stampato da C. M. C. Spa, Genova, 1963/8
- 274 Benito Jacovitti, *World Cup. Il Gioco dell'O.C.A.*, Gioco di percorso, percorso di 66 caselle numerate, 34 x 54 cm, Stampa tipografica su carta, edito da "Il Giorno dei Ragazzi", stampato da S. Tl. E. M., Milano, 1966
- 276 Anonimo, *Gioco dell'Oca Calcistico*, Gioco di percorso, percorso di 90 caselle numerate, 35 x 49 cm, Offset a colori su carta, edito da Edizioni dei Piccoli 95041 Caltagirone, Italia, 1970/80
- 278 Anonimo, *Il Gioco del Potere*, Gioco di percorso, percorso di 63 caselle numerate, 51 x 33,5 cm, Stampa tipografica su carta, Milano, 1970/80
- 280 Maiorana, *Il Gioco dell'Oca Musichiera*, Gioco di percorso, percorso di 90 caselle numerate, 33,5 x 52 cm, Stampa tipografica su carta, Milano, 1970/80
- 282 Congiu - Seymandi, *Il Gioco dell'Ocanzonissima*, Gioco di percorso, percorso di 50 caselle numerate, 35,5 x 51 cm, Stampa tipografica su carta, edito da TV Sorrisi e Canzoni - Mondadori Editore, Milano, 1974
- 284 Anonimo, *Nuovo Gioco dell'Oca. PSI un voto*
- per cambiare, Gioco di percorso, percorso di 90 caselle numerate, 42 x 56 cm, Cromolitografia su carta, edito da Avanti! Giovani, Italia, 1975
- 286 Alfredo Chiappori, *Il Gioco del L'Ockheed*, Gioco di percorso, percorso di 63 caselle numerate, 38,5 x 52 cm, Offset B/N su carta, edito da Milano Libri Edizioni (Rizzoli), Dir. Oreste del Buono, Milano, 1976
- 288 Anonimo, *Senza titolo - Rivoluzione Controrivoluzione*, Gioco di percorso, percorso di 90 caselle numerate, 35 x 50 cm, Offset su carta, stampato da La Litostampa, Bologna, 1980ca
- 290 Claude Ponti, Bernard Lutz, *Jeu de l'Elysée. Renouvelé des Grecs. Jeu de Plaisir et de Récréation.*, Gioco di percorso, percorso di 40 caselle numerate, 40 x 50 cm, Offset a colori su carta, edito da Imagerie Pellerin, Imagerie d'Epinal, Francia, 1981

- 292 Carlo Preti- Sandro
Zara, *Zogo del'Oca de
Miran*, Gioco dell'Oca
variante, percorso di
63 caselle numerate,
50 x 70 cm, Offset in
B/N e acquerellata su
carta, edito da Edizioni
Bancarella, Via XX
Settembre, Mirano
(VE), 1982
- 294 Hoviv (René Hovivian),
Ca Demarre, Gioco di
percorso, percorso di
41 caselle numerate,
42 x 58,5 cm, Stampa
tipografica su carta,
edito da R P R., Parigi,
Francia, 1986
- 296 I. Turria, Jean-Michel
Lafon, SO Dimanche,
L'Elysée poursuite, Gioco
di percorso, percorso
di 63 caselle numerate,
40 x 55,5 cm, Stampa
tipografica su carta,
Bordeaux, Francia, 1987
- 298 Alberto Bianda,
Histoires, Gioco di
percorso, percorso di 63
caselle numerate, 10,6
x 96 cm, Offset a colori
su cartoncino, edito
da Galleria Gottardo -
Musée Suisse du Jeu,
stampato da Photolito
- et impression Creaprint,
Denges, Svizzera, 1995
- 300 Albert Gardin, Aljòsha
Pasquali, *Primo Gioco
Padano. Indipendenza
della Padania*, Gioco
di percorso, percorso
di 63 caselle numerate,
47 x 66 cm, Offset a
colori su carta, edito
da Editoria
Universitaria, Santa
Croce, Venezia, 1996
- 302 Oscar Di Marino, Paolo
Valentini, Roberto
Cosentina, *Caccia alla
legionella*, Gioco dell'Oca
variante, percorso di
63 caselle numerate,
35 x 50 cm, Offset a
colori su carta, edito
da Direzione Sanitaria
Fatebenefratelli e
Oftalmico, Milano, 2007
- 304 Maurice Henry -
François Nourissier,
*Le Jeu de l'Oie du
Petit Homme de Plume*,
Gioco dell'Oca variante,
percorso di 63 caselle
numerate, 36 x 48 cm,
Offset su carta, edito
da Adagp, stampato
da Imprimerie
Floch à Mayenne,
Francia, 2009

- 306 Anonimo, *Zagor contro
Zagor. Il Tesoro dei
Mohawk.*, Gioco di
percorso, percorso di 79
caselle numerate, 28 x 40
cm, Stampa tipografica
su carta, edito da
Sergio Bonelli Editore,
stampato da Worldgame,
Milano, 2019

Conclusioni

Per chi ha conservato un vecchio Gioco dell'Oca in cantina o in soffitta per tanti anni, è giunto forse il momento di ritirarli fuori e cominciare a giocare. Mai come adesso i giochi da tavolo, in tempi di pandemia, possono rivestire un ruolo sociale. Naturalmente il mondo negli ultimi decenni si è trasformato ad una velocità incredibile, nessuno avrebbe mai pensato che i social media acquistassero questa rilevanza per la vita di ognuno di noi, nessuno avrebbe mai pensato a questa esplosione della necessità individuale di crearsi un personaggio diverso attraverso le nuove forme di comunicazione. La nostra vita esistenziale ormai è fatta solo di attimi nei quali cerchiamo di condividere il nostro pensiero con gli altri, sparsi in tutto il pianeta. Si è creata davvero una situazione di non ritorno al passato che pone alcuni dubbi o perplessità per quanto riguarda il nostro orizzonte futuro. Eppure nell'ultimo anno ci siamo visti costretti a vivere in un'epoca di coprifuoco, di distanziamento sociale, di forte preoccupazione per quanto riguarda lo scambio "reale e fattuale" dei nostri rapporti interpersonali. Non è che dobbiamo rifiutare lo sviluppo tecnologico degli ultimi decenni (che ha mostrato tutta la sua importanza in questo ultimo anno di lockdown), tuttavia è importante riuscire a poterne dare un giudizio critico. Pare assurdo, ma in un presente così multimediale capace di produrre tavolieri digitali online, siamo stati costretti dalle contingenze a riscoprire l'antico gioco da tavolo, per ricreare una socialità reale, diretta, effettiva all'interno dei nuclei familiari obbligati a trascorrere tutto il proprio tempo libero in casa. Il Gioco dell'Oca è tornato ad essere uno dei protagonisti del nostro tempo libero, uno di quei momenti in cui diverse

generazioni possono comunicare attraverso l'aspetto ludico, senza essere costretti a crearsi una personalità "multimediale" da condividere online.

La dilatazione e la contrazione, la capacità di finzione (fantasia/creatività) della nostra società contemporanea, negli ultimi cinquant'anni, avevano in un certo senso decretato la fine dei giochi da tavolo. Già prima di questo 2020 era in atto una profonda crisi, visto che l'industria dei giochi indirizzava sempre più il messaggio verso i bambini e verso i giovani come consumatori di prodotti. Il mercato del giocattolo, ossessionato dalla quantità, aveva finito per emarginare questo tipo di giochi più "semplici" e di poco valore economico. Trovare delle persone a giocare intorno a un tavolo negli ultimi anni era diventato molto raro, sembrava che l'avvento dei videogiochi avesse seppellito definitivamente il tradizionale "percorso a spirale" dell'oca. Nel gioco virtuale le novità sono infinite, per esempio l'artefatto ludico, inteso come progetto di design, è una mentalità che si è diffusa solo recentemente, visto che per millenni i giochi di qualsiasi tipo venivano realizzati senza una disciplina di supporto tecnico e formale di riferimento. Progettare dei giochi veniva considerata un'attività minore, e solo da quando i videogiochi si sono imposti come medium comunicativo tra i più pervasivi è diventata una necessità.

Al di là della differenza dei supporti in cui sono realizzati, carta stampata o supporto digitale, riscontriamo ancora un elemento che li accomuna e li contraddistingue nel fatto di essere giochi a percorso dove è obbligatoria la presenza di un tavolo. La novità digitale sta soprattutto nell'idea di includere

lo spettatore nella realtà virtuale, creando così l'illusione di un'esperienza in grado di trascendere il mondo reale. Anche il Gioco dell'Oca tradizionale creava l'illusione di trascendere dalla realtà, la differenza in questo caso era portata da una trasposizione esclusivamente immaginativa del pensiero, mentre i tavolieri digitali portano il giocatore ad entrare direttamente dentro il percorso interagendo con le immagini digitali programmate all'interno del gioco. Sembra che la cultura digitale possa aver rafforzato alcune caratteristiche tipiche del gioco da tavolo a percorso, soprattutto per gli aspetti legati al coinvolgimento mediante la simulazione. Ma è proprio così? Il Gioco dell'Oca, ma in generale tutti i giochi tradizionali, sono incentrati sul meccanismo della finzione attraverso una "narrazione", quindi uno spazio e un tempo determinato da regole rigide, dove nell'evento ludico tutto diviene imponderabile perché condizionato dalla casualità degli eventi. Nei videogiochi i modi in cui rendere uno spazio ludico il più reale possibile sono dati al giocatore semplicemente dal divertimento di immergersi in una "simulazione".

C'è un altro aspetto che forse accomuna il Gioco dell'Oca analogico a quelli digitali, la successione segmentata in caselle delle immagini, oltre a creare una sensazione ludica dipendente dal reale, permettono al giocatore di mettere a fuoco l'immagine visiva dell'intero tavolo entro cui esso si svolge. L'accessibilità allo spazio ludico rende più appagante anche l'idea della vittoria.

Essendo da secoli abituati a comprendere e spiegare la realtà attraverso modelli rappresentativi, e in particolare attraverso quella forma di strutturazione delle rappresentazioni conosciuta come narrazione,

la nostra cultura fa fatica ad accettare l'idea che possano esistere dei modelli alternativi di descrizione e comprensione della realtà, come quelli offerti, appunto, dalla simulazione.¹

Invece una marcata diversità tra il tradizionale Gioco dell'Oca e i videogames, come spiega Giampaolo Dossena, sta nella

necessità di utilizzare una superficie piana per giocare (un tavolo, una plancia, un tabellone, una parete, ecc.). Nei giochi di percorso, invece, la superficie piana deve rappresentare obbligatoriamente un tragitto compiuto dai giocatori, con un inizio e una fine stabiliti.²

Mentre nei giochi di simulazione il tavoliere è uno strumento essenziale, da non confondere con il tavolo su cui il gioco reale può essere invece appoggiato.

È chiaro che i videogiochi non hanno una veste fisica, ma è altrettanto vero, pur trovandosi in un percorso simulato, che le componenti simboliche a questo punto trascendano anche il bisogno di creare un'immagine affiancata ad un testo esplicativo.

Con il Gioco dell'Oca ci troviamo di fronte ad un gioco dove l'unico elemento di condivisione tra i giocatori è il livello competitivo per arrivare primi alla fine del percorso, ogni partecipante persegue i suoi obiettivi senza influenzare gli altri o esserne influenzato, mentre nelle moderne tendenze dei videogiochi si tende a creare una rete di dipendenze tra le azioni e le scelte dei vari giocatori.

1 — Gianfranco Pecchinenda, *Videogiochi e cultura della simulazione*, Laterza, Roma-Bari, 2003.

2 — Giampaolo Dossena, *Enciclopedia dei Giochi* UTET, Torino, 1999.

In passato i giochi da tavolo non avevano un autore che ne rivendicava la paternità progettuale (per esempio il disegnatore rimaneva spesso anonimo), erano il risultato del lavoro sinergico tra stampatore, disegnatore, editore, venditore. Solo nel corso del Settecento assistiamo alla parziale separazione dei ruoli, contemporaneamente al fatto che sul mercato appaiono delle figure multidisciplinari caratterizzate da un forte senso imprenditoriale che era la combinazione di più mestieri. All'opposto oggi, i creatori di videogiochi sono spesso ritenuti una vera e propria élite nella categoria dei game designer (Will Wright, Richard Garriott, Sid Meier, Yu Suzuki, Shigeru Miyamoto, Hideo Kojima, John Carmack), affiancata da un grande numero di collaboratori (programmatore, artisti, scrittori, ecc...).

Comunque è importante ricordare che tutti i giochi, digitali e non, hanno in comune quattro principi base: obiettivo, regole, sistema di feedback, volontarietà della partecipazione. Nel Gioco dell'Oca e nei giochi da tavolo tradizionali in genere, il giocatore era costretto ad imparare le regole prima di iniziare la partita, che fossero lette o ascoltate oralmente, i modi di apprendimento erano tanti ma il principio era uno. Non era possibile giocare se non si era a conoscenza di tutte le regole e i vincoli che il tavoliere riportava. Nel sistema continuo dei videogiochi invece è permesso ai giocatori di conoscere in ogni momento quanto siano vicini al raggiungimento dell'obiettivo, tenendo alta la motivazione alla vittoria per mezzo della varietà e molteplicità delle situazioni.

Nell'oca tradizionale era l'incertezza del percorso e l'esito del caso a dare il polso della situazione durante il gioco, non c'era modo che alla fine di capire la narrazione completa della partita. Invece sull'altro versante più un

videogioco è immediato, più non richiede di imparare preventivamente le regole, generando divertimento. In questo caso le regole sono tenute nascoste il più possibile, il giocatore per scoprire cosa fare va per tentativi, e solo nel processo della storia riesce a comprendere l'obiettivo e a decodificare le regole.

Al di là del ritorno alla ribalta di quest'ultimo anno per i giochi da tavolo, dove pare che si sia registrato un incremento sulle vendite di una percentuale intorno al 25%³, che il futuro sia dei tavolieri digitali è scontato, il quesito che oggi dobbiamo porci è come nei giochi dove esiste una simulazione applicata con l'utilizzo di una grafica sempre più spettacolare, si possa esprimere anche una migliore esperienza generata in una cornice ludica più credibile. La verosimiglianza con il mondo reale è l'elemento portante della narrazione analogica, quanto può esserlo anche per un videogioco?

Spesso i videogiochi sono ricchi di effetti grafici spettacolari che da soli non possono sostenere il peso del successo di un gioco sul mercato. Non è detto che un'immagine perfetta (o iperreale), che la molta grafica, se non accompagnata da un significato, equivalgano ad un riconoscimento del pubblico, l'interesse del gioco può calare poco tempo dopo la sua uscita.

Il rischio reale dei tavolieri digitali è che comunque suscitano un'ipnosi tecnologica che dà assuefazione al giocatore. Per il Gioco dell'Oca tradizionale non è così, nella sua semplicità ed essenzialità l'imprevisto è sempre una sorpresa, come nel ciclo della vita.

Contributi

Luigi Ciompi
Collezionista e fondatore del più vasto
archivio online sul Gioco dell'Oca

Quando si parla del “*Gioco dell'Oca*” il primo pensiero va all'infanzia, ai bambini, ad un gioco da fare in casa magari la sera durante le vacanze natalizie.

In realtà ad un accurato esame della spirale e delle sue caselle parlanti, positive e negative, ci si rende ben conto della complessità e della valenza simbolica di questo gioco che non può essere considerato semplice e banale dal momento che Francesco dei Medici ne regalò un esemplare (1580) al re Filippo di Spagna e lo scienziato Ulisse Aldrovandi ne descrisse le regole (1585) nel suo manoscritto *De Ludis tum publicis tum privatis methodus*”.

Le 63 caselle rappresentano verosimilmente i 9 settenati della nostra vita e, unico gioco, chi arriva alla casella 58, la morte, ricomincia da capo come una sorta di iniziazione che prelude l'inizio di un nuovo percorso, di una nuova vita. Nasce in Toscana dove il gioco era molto diffuso, come scrive un ambasciatore spagnolo, un nano di Corte, Gonzalo de Liaño al Granduca Francesco dei Medici, il 25 agosto 1585.

Si lamentava Gonsalo di aver perso quaranta scudi a “*es juego que se juega en la Toscana, que plegue a Dios*” un gioco portato da *Luigi Dovara*, capitano e agente medico inviato dai Medici alla Corte di Spagna.

In terra di Toscana Marsilio Ficino riceve in dono da Cosimo de' Medici un codice platonico e una villa a Careggi, che diverrà nel 1462 sede della nuova Accademia Platonica, fondata dallo stesso Ficino per volere di Cosimo, con il compito di studiare le opere di Platone e dei platonici, al fine di promuoverne la diffusione. Forse la dizione presente esclusivamente nei giochi francesi “*Renouveleé des Grecs*”fa riferimento a questo importante lavoro di traduzione di testi greci che si diffusero in tutta Europa e il Duca Francesco dei Medici grande cultore di filosofia, numerologia, esoterismo, simbologia e cabala volle condividere con la Corte spagnola questo gioco forse tramandato dal passato.

Questa ipotesi di un'origine neoplatonica era sostenuta da Pierre Dietsch collezionista storico di giochi dell'oca: la sua collezione offerta al Comune di Siena venne rifiutata e alla sua morte gli oltre 2500 giochi andarono a far parte del Museo di Rambouillet. Già nel 1480 però un frate domenicano, Gabriele da Barletta faceva riferimento al gioco nei suoi Sermoni e ancor prima nel 1463 *Borso d'Este* lo proibiva,

inserendolo fra i giochi d'azzardo. La conoscenza del Prof. Adrian Seville, "*The Goose Man*" come è chiamato a livello internazionale, ha permesso di realizzare un sito dedicato all'argomento, la sua diffusione e quindi di ricevere informazioni da tutte le parti del mondo e da vari esperti visto che il soggetto si presta ad interpretazioni multidisciplinari, tant'è che nel giro di oltre 10 anni sono state fatte delle scoperte eccezionali.

Per molti anni il gioco più antico è stato considerato il *Coriolani*, datato indirettamente 1640, ma oggi sappiamo che nella collezione conservata al British sono presenti esemplari datati della fine del '500. Un gioco realizzato da Gaspar ab Avibus [pp. 78], scoperto recentemente e facente parte di una collezione privata è molto probabilmente il più antico che si conosca: al centro una scena di "*Caccia allo Struzzo*" su disegno di *Stradano* che lo realizzò ispirandosi agli arazzi della Villa Medicea a Poggio a Caiano.

Da un labirinto con sole caselle parlanti si è passati nel tempo al riempimento di tutte le caselle, all'inserimento di argomenti vari come storia, geografia, religione, araldica, letteratura, marina etc... ed il gioco ha assunto un ruolo pedagogico per educare (*intellego ludendo*) fino ad arrivare ai nostri giorni in cui è sempre più frequente osservare il suo utilizzo per scopi pubblicitari.

Sono sempre più frequenti le richieste di collaborazione da parte di studenti, ricercatori, collezionisti e l'augurio è che si possa scoprire ancora qualcosa di nuovo su questo gioco, che ci permetta di arrivare alle sue origini, alla sua nascita e soprattutto che ci permetta di comprenderne il suo vero significato simbolico intrinseco.

Studiare il gioco dell'oca e, più in generale, tipologie affini di giochi di percorso, significa confrontarsi con la storia e la cultura del mondo occidentale attraverso la lettura di piccoli microcosmi derivati da prototipi ancora sconosciuti che, come dimostrano i più antichi esemplari conservati, nascondono significati ancestrali. Questo mio interesse nato nell'ambito della stesura della tesi di laurea magistrale in Storia dell'Arte si è presto intrecciato con quello del dottor Luigi Ciompi, collezionista ed esperto sul tema, autore di un database online che ad oggi raccoglie 2716 giochi provenienti da collezioni pubbliche e private di tutto il mondo. L'approfondimento di questa realtà ha comportato lo sviluppo di una sempre maggior consapevolezza del fatto che l'analisi di immagini così complesse richiede uno sguardo aperto e non settoriale che non può prescindere da uno studio trasversale in ambito storico, antropologico, geografico. Forse è proprio questo aspetto unito al più generale disinteresse in Italia per la dimensione ludica, salvo rare eccezioni, che ha

decretato una certa sfortuna per questo tipo di gioco che per la sua natura materiale si presenta come riproducibile e "aleatorio", non sempre legato a contesti elevati, quanto piuttosto alla dimensione popolare - poi borghese - dunque relegato ad una curiosità più prosaica per i costumi e la vita quotidiana. Ancora un altro aspetto può essere considerato per spiegare questo insuccesso accademico, ossia l'estrema "semplicità" del suo regolamento: il giocatore non è chiamato ad alcuno sforzo strategico, ma è sottoposto all'aleatorietà della fortuna che ne guida la sorte attraverso il lancio dei dadi. A differenza di quanto succede all'estero, fattori come questi sembrano costituire le cause di un diffuso disinteresse sul piano scientifico cui fa però riscontro un discreto successo nel contesto amatoriale, pur se di nicchia.

Guardando al panorama italiano degli studi sembra comunque farsi strada negli ultimi anni una certa curiosità scientifica nei confronti di questa tipologia di giochi. Da una parte, grazie al prezioso contributo di istituzioni come la Fondazione Benetton di Treviso, l'interesse per il gioco in tutte le sue declinazioni, compresi i giochi da tavolo, si sta trasformando in vero e proprio oggetto di ricerca soprattutto sul fronte culturale, antropologico e sociale. Dall'altra la "riscoperta" di particolari fondi

d'archivio e collezioni museali e un sempre maggiore interesse per la storia dell'immagine in senso ampio e della sua riproducibilità, e non più solo dei grandi capolavori dell'arte, ha risvegliato la curiosità per il mondo dell'incisione e della stampa di cui i giochi, insieme alle rappresentazioni religiose, costituiscono una delle prime testimonianze. Basti pensare alle recenti esposizioni curate dalla Biblioteca Classense di Ravenna e dall'Istituto Nazionale per la Grafica di Roma che hanno messo in luce anche il valore grafico e artistico di questi oggetti. A tali iniziative aggiungiamo il recentissimo progetto dell'Istituto Centrale per il Patrimonio Immateriale che, proprio durante il periodo di lockdown primaverile, dovuto all'emergenza Covid-19, ha diffuso attraverso i social parte del suo patrimonio che comprende al suo interno anche un interessante nucleo di giochi a stampa tra cui preziosi giochi dell'oca, ricongiungendo così forse l'interesse legato alla natura e al valore del gioco di percorso a quello per il suo supporto e la sua veste grafica che ne costituiscono una componente indispensabile.

D'altronde, soprattutto la storia recente ha dimostrato come il gioco dell'oca sia sempre attuale e al passo coi tempi. La sua struttura dall'andamento a spirale e scandita in "tappe", le caselle, ne facilita un utilizzo a fine narrativo

tanto che già a non molta distanza dal presunto periodo della sua invenzione, ossia la seconda metà del Cinquecento, soprattutto in area francese i giochi di percorso si trasformano da giochi di azzardo in passatempi didattici a tema, sostituendo alle antiche simbologie sottese nuovi linguaggi dal sapore sempre più enciclopedico e didascalico. Le tavole si trasformano perciò in piccoli atlanti, mappe del cielo, repertori araldici e così via fino a diventare nel secolo scorso manifesti pubblicitari spesso destinati a esser ritagliati da riviste e giornali.

Al giorno d'oggi, è forse proprio questo l'aspetto che sembra mantenere vivo il successo del gioco. Lo dimostrano alcune nuove edizioni che ereditano quella missione didattica ormai secolare. I tabelloni diventano pertanto "luoghi" in cui raccontare storie, insegnare lingue o comportamenti adeguati, sviscerare contenuti tra i più disparati. Si pensi alla recentissima edizione realizzata dalla casa editrice Sei per la celebrazione del centenario dantesco o a giochi volti a leggere la realtà contemporanea come quello realizzato durante la pandemia da alcune studentesse di psicologia dell'università romana Lumsa o quello semplicemente illustrativo del Corriere della Sera che, sfruttando la struttura lineare del gioco, descrive le diverse restrizioni da rispettare durante il periodo natalizio.

Scorrere velocemente le pagine social permette inoltre di comprendere come anche nell'ambito casalingo, soprattutto nel periodo del lockdown, questo passatempo si sia prestato all'intrattenimento dei bambini sia nella fase di progettazione e realizzazione di diversi giochi di percorso fai da te sia poi nel loro utilizzo finalizzato il più delle volte a imparare nuove parole o stimolare la mobilità in una fase di diffusa e poco salutare sedentarietà. Quest'ultimo aspetto risulta molto interessante in quanto il gioco dell'oca ben si presta a diventare rappresentazione della vita umana e per questo a esser realizzato in grande formato proprio di dimensione umana dove il giocatore, piccolo o grande che sia, sostituisce la pedina.

Non si tratta soltanto dei grandi giochi di piazza ormai storici come quello di Milano, ma anche di riproduzioni di giochi originali permanenti realizzati in aree urbane e destinati a valorizzare l'ambiente ricucendo il rapporto tra l'uomo e il suo spazio attraverso lo svolgimento dell'attività ludica: segnaliamo ad esempio quelli progettati dall'associazione lodigiana *Animum Ludendo Colesla* cui finalità è proprio quella di realizzare giochi con funzione di collante sociale.

Risulta evidente quindi come questo gioco per i suoi significati, la sua struttura, i suoi contenuti non solo si presti a educare, esplorare

se stessi e il mondo circostante, raccontare il passato o semplicemente divertire, ma costituisca anche una fonte di ispirazione per la realizzazione di giochi nuovi dalle infinite varianti che diventino strumento utile anche per leggere, interpretare e farsi domande sul nostro presente: il gioco dell'oca si arricchisce costantemente per la sua "malleabilità" di un numero sempre maggiore di significati, stimolando, perché no, anche la creatività.

Bacci di Capaci, Filippo - Fonti, Daniela (a cura di) *La trottola e il robot, tra Balla, Casorati e Capogrossi* Bandecchi & Vivaldi, Pontedera, 2017.

Biedermann, Hans, *Enciclopedia dei simboli*, Garzanti, Milano, 1999.

Caillois, Roger, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano, 1981.

Calvesi, Maurizio, *Avanguardia di massa*, Feltrinelli, Milano, 1978.

Cappa, Francesco - Negri, Martino (a cura di), *Figure dell'infanzia. Educazione, letteratura, immaginario*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2012.

Coleridge, Samuel T., *Biographia literaria* (1817), a cura di Paola Colaiacono, Editori Riuniti, Roma, 1991.

Colonnetti, Aldo, *Bauhaus 100. Imparare fare pensare*, Electa, Milano, 2019.

Dehò, Valerio, *Children's Corner. Libri d'artista per bambini*, Corraini, Mantova, 2007.

Dehò, Valerio, *Ó.P.L.A. - Merano. Atti del convegno*, Biblioteche e libri d'artista per bambini, Corraini, Mantova, 2016.

Dossena, Giampaolo, *Enciclopedia dei Giochi*, UTET, Torino, 1999

Dottori, Riccardo (a cura di) *L'attualità del bello. Saggi di estetica ermeneutica*, Marietti Editore, Bologna, 1986.

Eco, Umberto, *Alfabeta/ Giocare*, condotto da Andrea Cortellesa, Rai5, ottobre 2015.

Giamminuti, Patrizia, *Il Gioco dell'Oca: una*

proposta iconografica, In "Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco", 23, 2017

Grazioli, Elio (a cura di) *Riga 5. Marcel Duchamp*, Marcos y Marcos, Milano, 1993.

Huizinga, Johan, *Homo ludens* (1938), Einaudi, Torino, 1946.

Kern, Hermann, *Labirinti*, Feltrinelli, Milano, 1981.

Kerényi, Karl, *Nel labirinto*, Bollati Boringhieri, Torino, 1983.

Kuh, Katherine, *The artist's voice, talks with seventeen artists*, Harper & Row, Londra, New York, 1962.

Lisi, Giuseppe, *Il gioco dell'oca*, Libreria Editrice Fiorentina, Firenze, 1978.

Locke, John, *Pensieri sull'educazione*, La Nuova Italia, Firenze, 1999.

Mari, Enzo, *Venticinque modi di piantare un chiodo*, Mondadori, Milano, 2011.

Mascheroni, Silvia - Tinti, Bianca, *Il gioco*

dell'oca. Un libro da leggere, da guardare, da giocare, Edizioni Bompiani, Milano, 1981.

Milanesi, Franco - Lanari David, *Il Gioco dell'oca nei tempi*, Pro Loco Mirano, Ed. CentroOffset srl - Mestrino, Padova, 2001.

Mulas, Ugo, *Cirque Calder*, Corraini, Mantova, 2014.

Munari, Bruno, *I pittori dell'infanzia*, Cappelli, Bologna, 1979.

Munari, Bruno, *Verbale scritto*, Il Melangolo, Genova, 1992.

Isabella Patti, *tavolieri digitali e percorsi videoludici*, AIS Design,

Patti, Isabella, *Il gioco dell'Oca e la sua storia. Progetti, immagini e simboli attraverso il tempo*, Prospettiva Editrice, Civitavecchia (RM), 2012

Pecchinenda, Gianfranco, *Videogiochi e cultura della simulazione*, Laterza, Roma-Bari, 2003.

Pezzuto, Ferruccio,
La partita di Duchamp,
Ed. Messaggerie
scacchistiche, Brescia, 1994.

Searle, John R. , *Lo
statuto logico della finzione
narrativa*, in “Versus.
Quaderni di studi semiotici”,
19/20, Il Mulino, Bologna, 1978

Seville, Adrian, *The
Cultural Legacy of the Royal
Game of the Goose. 400 years
of Printed Board Games*,
Amsterdam University Press,
Amsterdam, 2019.

Seville, Adrian,
*L'arte dei giochi da tavolo.
Oltre un secolo di storia e
divertimento dalla fine del
Settecento all'inizio del
Novecento* Edizioni White
Star, Novara, 2019.

Tortone, Giulia, *La carta
vincente dei giochi da tavolo*
su “il venerdì”, La Repubblica,
Roma, 11 dicembre 2020.

Valentini, Nerino,
*Il molto dilettevole giuoco
dell'oca. Storia, simbolismo
e tradizione di un celebre
gioco*, Sometti, Mantova, 2006.

Tutte le immagini dei giochi contenute all'interno dell'apparato iconografico provengono dalla collezione del dott. Luigi Ciompi e del prof. Adrian Seville e sono state estratte dall'archivio online www.giochidelloca.it, ad eccezione delle immagini di pp. 84, 86, 130, 132, 136, 138, 168, 200, 218, 226, 232, 240, 252 che provengono da collezioni private e da varie fonti bibliografiche.

La regola e il caso
Storia visuale del
Gioco dell'Oca

Progetto a cura
di Nilo Australi,
Roberto Capozucca

Corso di Cultura
e grafica del design
Docente — Silvia
Maria Sfligiotti

Diploma accademico di
Il livello in Comunicazione
e Design per l'editoria
ISIA Urbino — Anno
Accademico 2019/20

Testo composto in
Egizio, Akzidenz Grotesk

Stampato su
Bio top 3 Next — 90 g/m²
Gmund Matt 44 — 300 g/m²

Stampato nel mese
di Febbraio 2021

In copertina
Dettaglio di A. Cecconi,
Il Vero gioco dell'Oca
[pp. 156]

In quarta di copertina
Dettaglio di J.F.J., *Le Canard
Marseillais* [pag. 220]