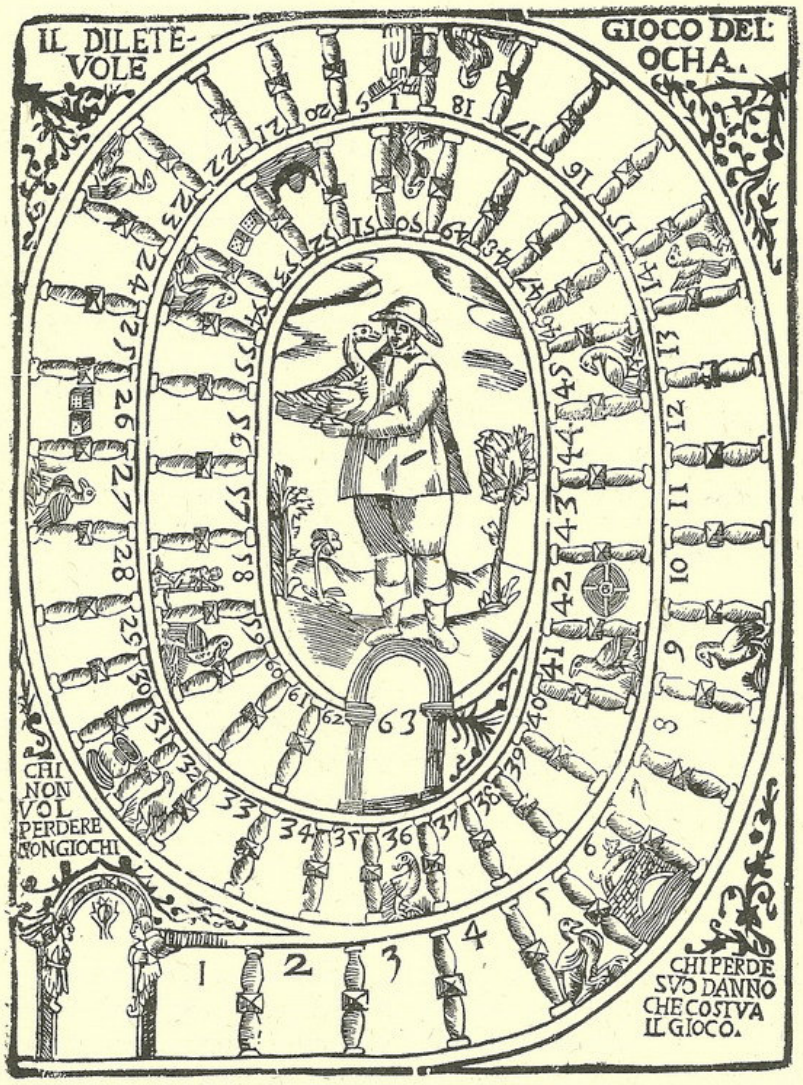


Il nuovo e molto dilettevole gioco dell'oca

riproposto da

Roberto Tonelli

Piacenza 1997

Un gioco lungo 400 anni

E' il 16 giugno 1597 quando "il nuovo e molto dilettevole giuoco dell'Oca" viene iscritto nello Stationer's Hall di Londra, la Corporazione dei Librai, e si prepara all'invasione dell'Inghilterra.
Quasi un anniversario, dunque: quarto centenario della nascita!
Ma il 1597 è solo la data a cui risale la prima notizia documentata del gioco che, quasi certamente, nasce a Firenze qualche anno prima.
Attorno al 1580, Francesco I° de' Medici ne avrebbe fatto omaggio a Filippo II° re di Spagna, duca di Milano, re di Napoli, Sicilia e di Portogallo.
Un regalo per un personaggio di tanto rango non poteva che essere qualcosa di nuovo, stupefacente ed importante.
Negli anni che seguono troviamo il gioco "de loca" o "de l'ocha" alle corti di Spagna, Francia e Inghilterra.
Lo gioca, bambino, il futuro Luigi XIII° che, come riferisce Héroard, il suo medico, "tra i giuochi rumorosi, si riposa giocando all'oca".
Un secolo dopo, quando a Meudon muore il figlio maggiore di Luigi XIV°, la Delfina, secondo quanto ci racconta Saint Simon nel suo "Memoires", "chiusa nei suoi appartamenti, cercava consolazione nel gioco dell'oca".
Moliére lo cita ne "L'avaro" e lo gioca Rousseau.

Un gioco per tutti

Molto in fretta, però, il gioco dell'oca esce dalle corti e conquista l'Europa intera: aristocratici e borghesi, popolo, religiosi e soldati, maturi gentiluomini e bambini, morigerate signorine e incalliti giocatori d'azzardo.
Diviene il gioco delle famiglie per antonomasia garantendo un divertimento assicurato in partite fatte di speranze, illusioni, colpi di scena e delusioni.
Il gioco costa meno delle carte, ha una maggior durata, coinvolge più giocatori e, cosa non irrilevante in un periodo di acceso contrasto del gioco d'azzardo, trova il consenso dell'autorità sia civile che religiosa.
In effetti, a dispetto della patente di gioco "sano e per tutti", l'oca diviene, talvolta, un vero e proprio gioco d'azzardo con scommesse di notevole importo.
Tutti questi elementi sanciscono il successo del gioco che, come vedremo, giunge fino al nostro secolo; l'alto gradimento, però, può avere anche un'altra spiegazione.
Il gioco dell'oca è gioco di pura fortuna; non crea differenze tra adulti e bambini, furbi ed ingenui, persone istruite e popolino analfabeta. Si tratta di un vero gioco democratico, mette tutti sullo stesso piano, e il risultato finale non può essere influenzato ne dall'inganno ne da alleanze o accordi.
Tutto dipende dal caso e, a volte, all'uomo piace abbandonarsi ad esso, capire da segni esterni se le stelle gli sono favorevoli e, là, dove così non è, sapere per certo che l'insuccesso non dipende da lui, dalle sue doti e capacità, ma dalla fortuna avversa.

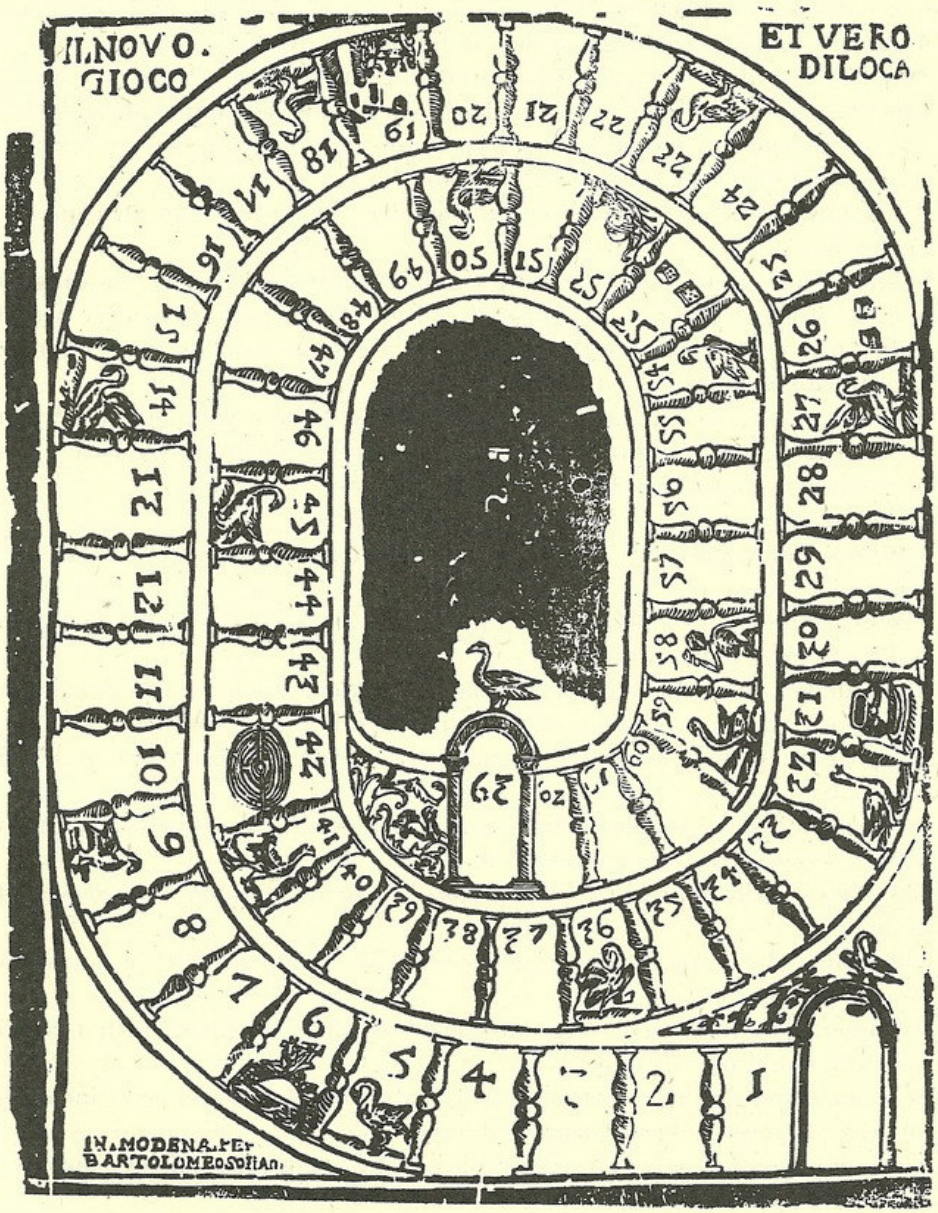
Un gioco fatto di tavole incise

Tanta diffusione del gioco richiedeva un'ampia produzione di tavole che inizialmente furono incise soprattutto su legno (xilografie) e successivamente su rame (acqueforti e bulini).
A tavole molto semplici ed approssimative, molto economiche, facevano contrasto altre molto raffinate, colorate e stampate con perizia e precisione su carte pregiate.
Tutte però erano caratterizzate dallo stesso impianto e dalle stesse regole: 63 caselle (più raramente e più avanti nel tempo 90), le solite oche poste ogni quinta e quarta casella successiva ed i consueti ostacoli del ponte, la locanda, il pozzo, la morte ed il labirinto.
Sul percorso e sui numeri sono state date interpretazioni esoteriche e cabalistiche e studi approfonditi li hanno messi in relazione ad altri giochi antichissimi con analogo andamento a spirale, il "Gioco del Serpente" degli antichi Egizi e quello cinese del "Mandarino". Ma il discorso si farebbe troppo lungo ed impegnativo.
Qui ci basta ricordare che, nel tempo, le tavole del gioco si sono via-via sempre più arricchite di illustrazioni e, da un certo momento, sono divenute anche strumenti didattici, culturali e politici.
La diffusione del gioco dell'oca infatti era divenuto tale che, con opportuni aggiustamenti poteva diventare forte strumento educativo o promozionale; eccolo così trasformato in percorso religioso con il "Chemin de la Croix", o storico-politico quando nelle 63 caselle ripercorre la parabola di Napoleone, anche se allora, nelle caselle delle oche, comprensibilmente campeggiavano superbe aquile.
E così vediamo le tavole con il tema delle grandi scoperte geografiche, le favole, il giro del mondo, il gioco del missionario (pro missioni!), quello del Chemin de Fer, le tappe dell'unità d'Italia e così via. In queste pagine qualche interessante riproduzione presenta alcuni di questi giochi.
Ma veniamo a noi.
Il gioco dell'oca unito a questo opuscolo, è stato realizzato in acquaforte su zinco e si vuole rifare allo spirito delle tavole fatte per puro divertimento, con l'intenzione di riproporre un gioco da tavolo semplice ed ingenuo ma ancora ricco di fascino e prodigo, speriamo, di simpatici momenti di svago.
Le immagini delle caselle sono state tratte da iconografie d'inizio secolo con l'obiettivo di porre la tavola fuori dal tempo così come ogni gioco dovrebbe essere.
Va solo aggiunto che le immagini delle caselle e le varie oche non vogliono assolutamente essere allusive: se capita a qualcuno di riconoscersi o se vi riconosce amici o parenti, la colpa non è nostra.

Ecco fatto il becco all'oca!

Chissà perchè si dice così quando si finisce un lavoro!
Il quesito, apparentemente ozioso, evidentemente non lo è dal momento che già nel 1580 in Firenze si pubblicava una "Historia perchè si dice glie fatto il becco a loca".

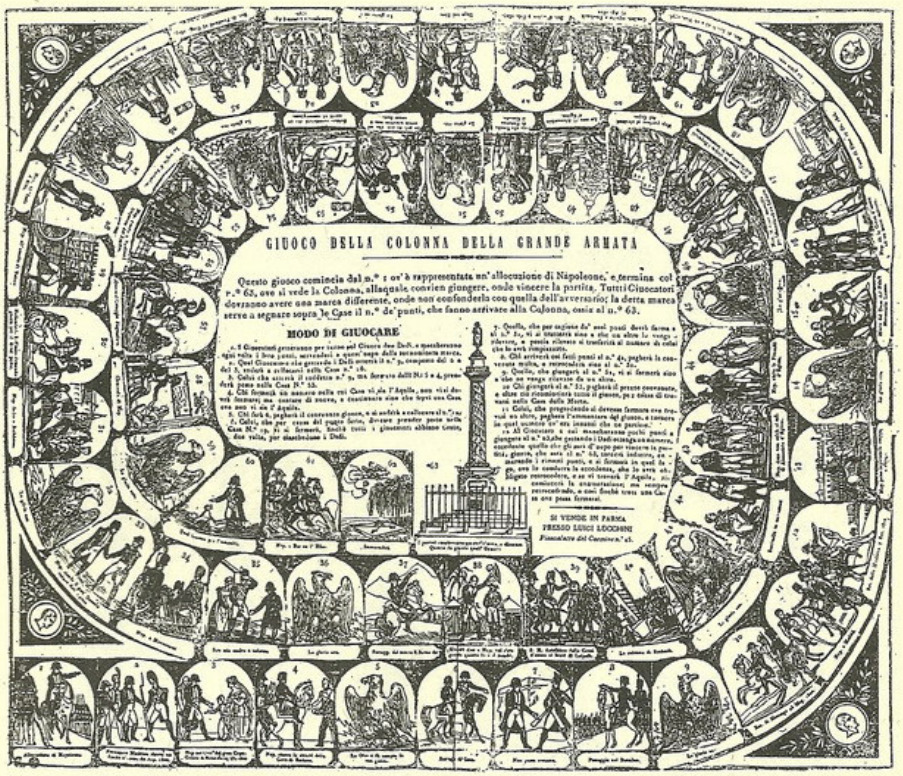
Da parte mia, in attesa di consultare questo testo, ho trovato una spiegazione che, per il momento, mi soddista completamente.
Nel realizzare l'acquaforte del gioco, l'ultima morsura, quella con cui ho completato la lastra con le ombreggiature più leggere, è stata proprio quella del becco delle 60 oche (o 61?).
Eh... i proverbi, la sanno lunga!

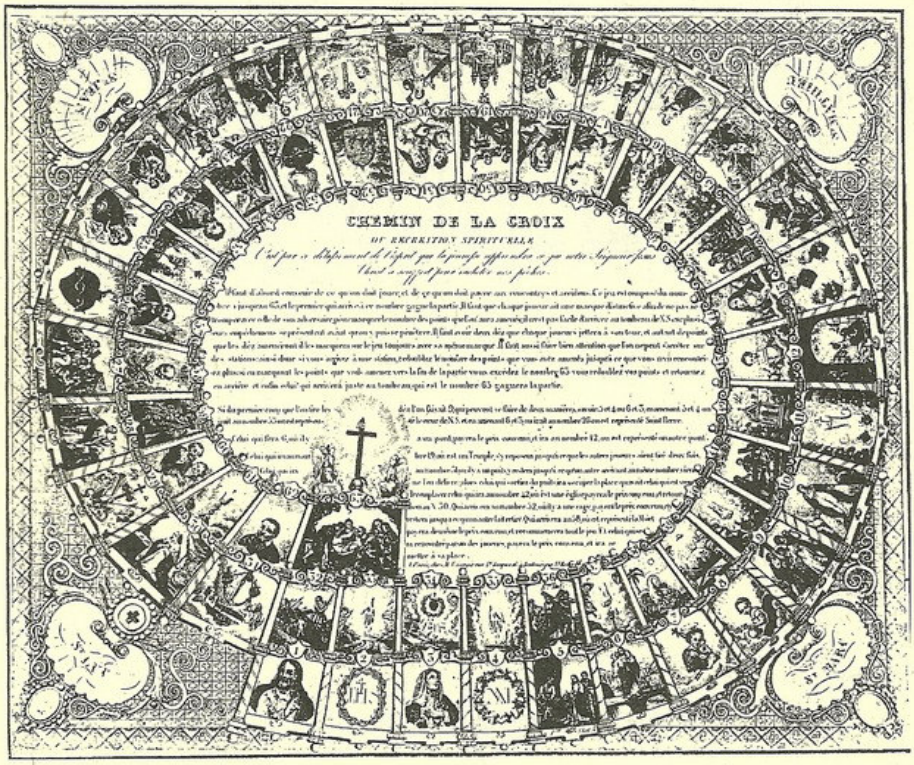


"Il novo et vero giuoco di loca"
Xilografia della seconda metà del '600 di Bartolomeo Soliani di Modena

Ed ecco le regole del gioco

Obiettivo del gioco dell'oca è il raggiungimento della casella numero 63, il giardino o meglio, nel nostro caso, il paradiso delle oche.
Chi per primo raggiunge questa casella si aggiudica la partita e vince la posta in palio, la puglia.
Si gioca con due dadi e con quante persone si vuole, anche se le partite migliori sono quelle con almeno quattro o cinque giocatori; con due soli giocatori potrebbe succedere che la partita non si concluda, in tal caso la puglia confluirà sulla partita successiva.
Per entrare nel gioco ciascuno deve metter nel giardino delle oche un numero di gettoni concordato al fine di formare la puglia.
Stabilito a sorte il turno di gioco, si cominciano a gettare i dadi e ciascun giocatore avanzerà di tante caselle quanto è la somma dei punti realizzati. Con un contrassegno (il più classico era costituito da bottoni di diversa forma e colore) ciascuno segna la propria posizione.
Il cammino verso la casella 63 è disseminato di diversi ostacoli e premi. Vediamoli.
In successione, ogni quinta e quarta casella, rappresenta un'oca; chi cade su queste caselle raddoppia il punteggio che ve l'ha portato ed avanza perciò degli stessi punti che ha fatto tirando i dadi. Se ancora trova un'oca, nuovamente avanza degli stessi punti.
A questa regola esiste un'unica eccezione: chi con il primo tiro di dadi fa 9 con un 5 ed un 4, si porta direttamente alla casella 53, chi invece realizza 9 con un 6 ed un 3, va alla casella 26.
Vediamo gli ostacoli.
Chi finisce nella casella 6, il ponte, paga un gettone di pedaggio e passa alla casella 12.
Chi si ferma nella locanda, casella 19, paga un gettone per vitto ed alloggio e si deve fermare per due turni.
Chi cade nel pozzo alla casella 31, paga un gettone e non ne esce finchè un altro giocatore non vi cadrà a sua volta prendendo il suo posto.
Il giocatore liberato andrà ad occupare la casella da cui si era mosso il liberatore.
Ad egual regola è sottoposto chi finisce in prigione, alla casella 52: paga un gettone e deve attendere un liberatore.
Chi finisce nella casella 42, il labirinto, paga un gettone e retrocede al numero 30.
Chi, infine, incontra la morte alla casella 58, paga un gettone e ritorna all'inizio del gioco.
Il numero 63 può essere raggiunto solo con il conteggio di tutti i punti realizzati con il tiro dei dadi.
Se avanzeranno punti si completerà il conteggio all'indietro; se si incontra un'oca si retrocede ulteriormente dell'importo del tiro.
Naturalmente valgono le consuete regole per chi, anche retrocedendo, incontra la morte o finisce in prigione.
Chi, superato ogni ostacolo, finisce sulla casella 63 a conteggio pieno, vince la puglia costituita dai gettoni d'ingresso e da quelli pagati di penale.
Buona fortuna, con la consolazione che, in ogni caso, l'insuccesso non dipende da voi!


GIUOCO DELLA COLONNA DELLA GRANDE ARMATA
MODO DI GIUOCARE
SI VENDE IN PARMA
PRESSO LUIGI LEOCHINI


CHEMIN DE LA CROIX
OU EXERCITION SPIRITUELLE