

## Un componimento poetico ottocentesco sul gioco dell'oca

Franco Partesi

### 1. Introduzione

Da qualche anno abbiamo la fortuna di poter consultare in Internet un sito dedicato interamente al gioco dell'oca, con innumerevoli informazioni relative agli esemplari conservati, e alla storia della diffusione di questo gioco nei vari paesi. La sezione che qui interessa in maniera particolare è quella indicata come *Storia (testi)*,<sup>1</sup> in cui sono elencati moltissimi articoli, libri, e studi dai più antichi noti fino ai più recenti.

Se ci si sofferma sulle pubblicazioni dell'Ottocento, troviamo un numero notevole di edizioni popolari. Si tratta di solito di opuscoli di poche pagine dedicati esclusivamente al gioco dell'oca che furono pubblicati specialmente in Francia e in Inghilterra. Talvolta è esistito un passaggio fra il testo di queste edizioni e quello che si incontra in alcuni manuali enciclopedici sui giochi più vari, magari nei due sensi, dagli opuscoli ai manuali e viceversa.

Per quanto riguarda l'Italia, sembrerebbe che gli opuscoli sul gioco dell'oca si siano invece diffusi in pieno Novecento. È possibile tuttavia che si tratti di una lacuna nella catalogazione dei fondi antichi delle biblioteche italiane, pubbliche e private, e che qualche opuscolo del genere sia sfuggito all'attenzione degli esperti.

Così, controllando in OPAC-SBN si trova per esempio un'edizione ottocentesca sul gioco dell'oca. Purtroppo non ne ho trovato esemplari consultabili nelle biblioteche che frequento e mi limito quindi a segnalare l'edizione per chi fosse interessato e non ne avesse notizia.<sup>2</sup>

Posso invece presentare un altro opuscolo (che non compare nei soliti cataloghi digitalizzati) che si direbbe simile, se non altro perché queste due edizioni sul gioco dell'oca furono entrambe stampate nel Veneto, e a distanza di pochi anni.

### 2. Il componimento sul gioco dell'oca

Di questa rarissima edizione ne esistono addirittura due esemplari diversi nella Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze, nel fondo della Miscellanea Capretta. Per la descrizione del fondo si può utilizzare l'etichetta incollata su questi volumi, in cui furono rilegati insieme opuscoli di carattere religioso e apologetico, ma non solo: Amaltheum. Opuscoli raccolti dall'abate Domenico Capretta Professore di Studio biblico e di Teologia morale e Segretario del Vescovo di Ceneda. Nato a Refrontolo, presso Conegliano, il 12 Marzo 1813, morto a Conegliano nel Veneto il 9 Aprile 1883. Raccolta di opuscoli. 15 Settembre 1890.

Un esemplare, stampato a parte,<sup>3</sup> si trova catalogato come segue: Il giuoco dell'oca. Traduzione dal latino di F.B.P.V. Treviso, Tipografia di Giulio Trento e figli, 1829, mm. 155x102, p. 6.

Il secondo esemplare contiene il medesimo testo inserito però nel terzo volume della *Biblioteca piacevole*, curata da Antonio M. Cuccetti e stampata dal medesimo tipografo Giulio Trento nello stesso anno dell'opuscolo precedente.<sup>4</sup> L'impaginazione del testo è solo leggermente diversa e anche in questo caso la composizione poetica contiene in quattro pagine gli stessi ottantatré endecasillabi. In particolare si tratta in questo caso di un volume rilegato contenente i primi sei volumi della *Biblioteca piacevole*.

Non è facile ricostruire quanto può essere indicato insieme al titolo: Il gioco dell'oca. Traduzione dal latino di F.B.P.V. Che ci furono autori di scritti in latino sui giochi è un fatto noto; uno, per esempio, fu l'abate mantovano Gaetano Buganza, che però fu attivo a Firenze e a Mantova.<sup>5</sup> Ma tradurre in versi da un ipotetico originale latino non sembra molto plausibile. Anche per sciogliere le

<sup>1</sup> <http://www.giochideloca.it/storia.php>

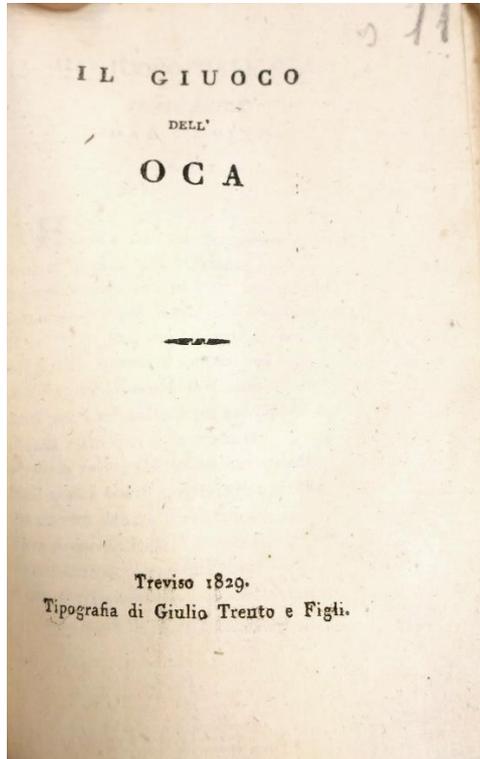
<sup>2</sup> A. Sappa, *Il giuoco dell'oca del sig. cav. D. Alessandro Sappa patrizio alessandrino*. Verona 1822. 33p.

<sup>3</sup> BNCF, *Misc. Capretta*, 1740.11.

<sup>4</sup> BNCF, *Misc. Capretta*, 1626.3.

<sup>5</sup> F. Pratesi, Un'antica descrizione poetica della Dama. *Damasport*, 30, N. 3 (1988) 3.

lettere FBPV si può pensare, pure in analogia a casi simili, a un non meglio precisato F.B. Patrizio Veneto. Più facile, ma meno interessante, dovrebbe essere trovare notizie sull'attività del tipografo o del curatore della *Biblioteca piacevole*, Antonio M. Cuccetti. Su quest'ultimo si trova, ancora in OPAC SBN, che M. sta per Martin, e che fu autore di una dozzina di opere, di teatro o raccolte antologiche, a cavallo fra Sette e Ottocento.



[BNCF](#), Misc. Capretta, 1740.11. Frontespizio

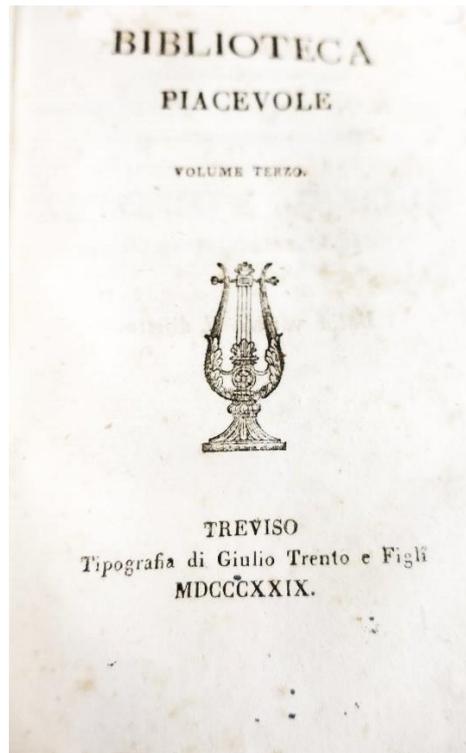
Le sei pagine dell'opuscolo comprendono il frontespizio e la pagina bianca successiva, il che riduce il testo poetico a sole quattro pagine. Ricopio in parte quanto si segnala sulle sei caselle speciali, indicandone anche i numeri tradizionali che non compaiono nel testo. Si tratta comunque della sezione più estesa dell'intero componimento. In seguito trascrivo l'intero componimento aggiungendo qualche annotazione di dettaglio.

#### PONTE (6)

Tosto un ponte s'affaccia; che se alcuno,  
 Poi che pagò lo statuito prezzo,  
 Oltre ne porta il piè ne va sicuro,  
 E a' primi sei altri sei punti aggiunge.

#### OSTERIA (19)

Non molto lungi evvi un ostier...  
 ... Il passager qui solo  
 Fermasi fin che ognun de' suoi due volte  
 L'ordin comun seguendo, avranno a sorte  
 Gettato i dadi.



BNCF, *Misc. Capretta*, 1626.3. Frontespizio del Terzo volume

POZZO (31)

Vaneggia un pozzo assai largo e profondo,  
 Che vorace le fauci ampie schiudendo  
 Chiunque passa nel sen cupo ingoja.  
 Che se a mal sua ventura il viandante  
 In esso capovolto a cader venga,  
 Non tornerà a spirar l'aure di vita,  
 S'altro in pria non cadrà per simil sorte.

LABIRINTO (42)

... un labirinto oscuro  
 S'apre in folti meandri che intrecciato  
 Di tortuosi ed infiniti giri  
 Mille e varii sentier torce e ritorce  
 ...Se fia che il giocatore in questo arrivi,  
 ...Dando solo il dovuto a ognun danaro,  
 E tre punti de' suoi tornando indietro,  
 Guardasi ben per non aver di nuovo  
 Nella stessa a cader infausta sorte.

CARCERE (52)

Seguelo appreso un carcere di tetro  
 Fetor tutto ripieno, ...  
 ...Di qui non esce a prezzo d'oro alcuno,  
 Se un altro in prima ugual numer sortendo  
 Nol trarrà fuor della prigione oscura,  
 Ch'è angusta sì, che appena un uom sol cape.

## MORTE (58)

Di adunca falce non lontano armata  
 Stassi la morte pallida, spavento  
 E orror de' giocatori; poiché mentre  
 Crede alcun d'esser presso al fin bramato,  
 Perde in un punto sol, quanto a molt'ore  
 Avventuroso vinse, ed a principio  
 Torna tosto del gioco: ...

Un commento generale riguarda il fatto che l'azione indicata è quella stessa tradizionale che conosciamo da innumerevoli altre fonti. Tuttavia, nei casi del ponte e del labirinto qui all'azione da compiere, con lo spostamento del segnaposto, si aggiunge anche un pagamento agli altri giocatori – insomma si avrebbe una prescrizione doppia, tale che si incontra una penalizzazione in denaro, anche quando, come per il ponte, l'azione associata sarebbe favorevole.

## 3. Testo completo

Havvi a tela sottile insieme aggiunto  
 Un gran papiro,<sup>6</sup> che i rotondi giri  
 Impressi mostra in guisa tal, che ognuno  
 Spazio sempre più breve in se racchiude.<sup>7</sup>  
 Che s'or mi lece usar la patria voce  
 Oca tra noi questo s'appella, un tempo  
 Alla romana gioventù ben noto.<sup>8</sup>  
 Dieci punti sei volte e tre contiene  
 L'arida carta qua e là distinta  
 D'imagin varie; che se alcuno a sorte  
 Simil numer trarrà questo uguagliando  
 Del raccolto danaro incontante  
 Verrà signor. Difficile è il successo;  
 Ma nondimeno a' replicati colpi  
 D'ossa che bianche e di quadrata forma  
 Han neri segni in ogni faccia impressi,<sup>9</sup>  
 ciò avvenir suole, onde al bramato fine  
 Così spesso s'arriva. Ma non tosto  
 Lice di conseguir l'amata preda,  
 Che qua e là sulla dipinta carta  
 Stassi ascoso il periglio: poiché dove  
 Il sesto punto confin mete, incontro  
 Tosto un ponte s'affaccia; che se alcuno,  
 Poi che pagò lo statuito prezzo,  
 Oltre ne porta il piè ne va sicuro,

E a' primi sei altri sei punti aggiunge.  
 Non molto lungi evvi un ostier che all'uopo  
 Dei stanchi giocator annoso vino,  
 E squisite vivande in mondi vasi  
 Porge a ristoro. Il passager qui solo  
 Fermasi fin che ognun de' suoi due volte<sup>10</sup>  
 L'ordin comun seguendo, avranno a sorte  
 Gettato i dadi. Dirimpetto a questo<sup>11</sup>  
 Vaneggia un pozzo assai largo e profondo,  
 Che vorace le fauci ampie schiudendo  
 Chiunque passa nel sen cupo ingoja.  
 Che se a mal sua ventura il viandante  
 In esso capovolto a cader venga,<sup>12</sup>  
 Non tornerà a spirar l'aure di vita,  
 S'altro in pria non cadrà per simil sorte.  
 A lui vicino un labirinto oscuro  
 S'apre in folti meandri che intrecciato  
 Di tortuosi ed infiniti giri  
 Mille e varii sentier torce e ritorce  
 E obbliquamente si raggira e piega,  
 L'arte stessa ingannando in vago errore.  
 Se fia che il giocatore in questo arrivi,  
 Non farassi a temer de' prischi tempi  
 L'orrendo caso, ché per farne strazio  
 Qui Minotauro alcun più non s'appiatta,

<sup>6</sup> Che il foglio di carta con il disegno del gioco si usasse incollato su tela, con lo scopo evidente di prolungarne l'uso, poteva avere altre soluzioni alternative, come usare per lo stesso scopo un cartone rigido o una tavoletta di legno.

<sup>7</sup> Appare ragionevole che circuiti interni più corti contenessero case più piccole, ma questa "regola" si poteva contrastare aumentando nel disegno la larghezza delle caselle più interne.

<sup>8</sup> Sembra necessario di riconoscere qui la gioventù romana di epoca classica, suggerendo cioè che il gioco dell'oca fosse già presente nella civiltà latina.

<sup>9</sup> Ci possiamo rendere subito conto del carattere aulico della composizione: è sufficiente la maniera con cui si indicano i tiri dei due dadi.

<sup>10</sup> Più spesso si trova la prescrizione di una sosta per tre tiri di dadi invece di due.

<sup>11</sup> Dirimpetto potrebbe essere all'estremità opposta del circuito, oppure adiacente nel giro successivo, ma nessuna delle due ipotesi sembra verificarsi negli schemi tradizionali.

<sup>12</sup> Immaginare che si cada nel pozzo a testa in giù si direbbe una licenza poetica.

E in ben lontana parte il furor spira  
 Del crudo mostro d'uman sangue ingordo;  
 Ma dopo aver ogni periglio ei vinto  
 Dando solo il dovuto a ognun danaro,  
 E tre punti de' suoi tornando indietro,  
 Guardasi ben per non aver di nuovo  
 Nella stessa a cader infausta sorte.  
 Seguelo appreso un carcere di tetro  
 Fator tutto ripieno, <sup>13</sup> u'indarno il Sole  
 Il chiaro di co' raggi suoi rimena.  
 Di qui non esce a prezzo d'oro alcuno,  
 Se un altro in prima ugual numer sortendo  
 Nol trarrà fuor della prigione oscura,  
 Ch'è angusta sì, che appena un uom sol cape.  
 Di adunca falce non lontano armata  
 Stassi la morte pallida, <sup>14</sup> spavento  
 E orror de' giocatori; poichè mentre

Crede alcun d'esser presso al fin bramato,  
 Perde in un punto sol, quanto a molt'ore  
 Avventuroso vinse, ed a principio  
 Torna tosto del gioco: e oh! Quante volte  
 Mentre credi toccar le amate soglie  
 Ti manca un punto solo, e mentre i dadi  
 Getti di nuovo, allora un sol t'avanza!  
 E già in lontane parti avversa sorte  
 Spesso trarratti; poichè dove il nono  
 Punto confina, d'ogni carco schivo  
 Comincia a gracidar l'arguto augello,  
 Che non si lascia alcun posar sul dorso:  
 Ma quante volte coll'arguta bocca  
 Termina questi il suon, tosto tant'altre  
 Volte ritorna il giocator indietro,  
 Finché giunge a seder nel voto albergo.<sup>15</sup>

#### 4. Conclusione

Le due diverse edizioni del componimento poetico sul gioco dell'oca ne confermano a vicenda l'interesse: fu considerato valido come pubblicazione isolata di un opuscolo di sei pagine, ma fu anche inserito in uno dei volumi in cui furono raccolte numerose pubblicazioni minori in modo da formare dei libretti da potevano essere dedicati a noti personaggi della città.

Si trova confermato il tipo tradizionale del piano di gioco con il numero di sessantatré caselle, fra cui quelle speciali con le figure di ponte, osteria, pozzo, labirinto, carcere, e morte. Nel caso del ponte e del labirinto si aggiunge la penalizzazione di una quota da pagare ai compagni di gioco, oltre al consueto movimento del segnaposto (rispettivamente in avanti e all'indietro).

Firenze, 28.03.2025

<sup>13</sup> Spesso invece del carcere è figurata una galera, la nave con i galeotti condannati ai remi.

<sup>14</sup> In alternativa, la morte si può trovare indicata semplicemente da un teschio.

<sup>15</sup> È chiaro che chi finisce nella casella della morte deve ricominciare il percorso da zero. Però qui sembra che si ritorni a zero con salti successivi, indietro di nove passi da oca a oca, da 63 a 0; ma la casella 63 non può essere quella di partenza.