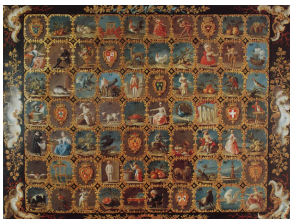

Salerno: Dal biribisso alla tombola

A Sorrento, nel Museo Correale, un gioiello che meriterebbe un maggior numero di visitatori, è conservato uno dei pochi esemplari pervenutici di un gioco che ebbe grande successo nell'alta società dell'epoca: il biribisso, un incrocio tra gioco dell'oca e monopoli, una splendida tavola con un caleidoscopio di colori con molteplici caselle raffiguranti le varie tappe del gioco.

Dal '700 in poi e fino ai nostri giorni, soprattutto durante le festività natalizie, si è imposta la tombola con il caratteristico "panariello" e la sorte legata ai numeri, inventata a Napoli nel 1734 e adottata in tempi recenti all'estero sotto il nome di bingo.
Si tratta di un gioco la cui genesi si lega all'esoterismo e più precisamente alla cabala, detta anche càbbala o più esattamente Kabbalah, dall'ebraico Qabbàlàh che significa ricezione, con la quale si indicano le dottrine mistico-esoteriche ebraiche, riferite a Dio e all'universo, rivelate ad una cerchia ristretta di persone e poi tramandate di generazione in generazione.
Secondo la Qabbàlàh, nella Bibbia non esiste parola, lettera o numero privo di un significato celato, nel solco del simbolismo sul quale si basa il mondo stesso.
Su questa base i cabalisti formarono una dottrina interpretativa che formulò una concezione secondo la quale, utilizzando la correlazione numerologica tra lettere e numeri, era possibile calcolare il numero preciso corrispondente ad ogni parola.
A tutto ciò si unì la convinzione che i sogni fossero lo sfogo comunicativo delle forze extra umane, capaci però di manifestarsi anche tramite accadimenti naturali che venivano considerati segni del destino, e subito tradotti in numeri.
Si maturò così la codificazione e la numerazione dei simboli onirici e fisici che divennero elemento per tentare la fortuna nella Napoli del '700, città esoterica per antonomasia, dove il Lotto nacque come gioco popolare benché clandestino.
Resa indipendente Napoli nel 1734, il re Carlo di Borbone, nel suo illuminato progetto di sviluppo sociale e di accrescimento culturale, volle ufficializzare il gioco del Lotto nel Regno per strapparlo alla clandestinità che sottraeva entrate alle casse dello Stato.
Trovò però l'opposizione del frate domenicano Gregorio Maria Rocco, uomo di grande carisma e potere, noto in tutta la città perchè capace di ispirare numerose iniziative grazie alle quali la delinquenza fu decisamente arginata.
Il frate riteneva eticamente sbagliato introdurre un simile gioco in un regno in cui gli insegnamenti cattolici erano alla base del fondamento educativo. Si arrese al Re quando questi

lo convinse che il Lotto, se giocato clandestinamente, avrebbe potuto arrecare danno alle tasche dei sudditi.
I due contendenti strinsero un patto secondo il quale il gioco del Lotto sarebbe stato sospeso nella settimana delle festività natalizie per evitare distrazione al popolo in preghiera. Ma ormai quel gioco era entrato nel costume dei cittadini che a quel punto, per non doverne fare a meno, si organizzarono per conto proprio.
Fu così che la fantasia popolare fece in modo che i novanta numeri del lotto fossero infilati nei cosiddetti “panarielli” di vimini e ognuno si disegnasse delle cartelle improvvisate con dei numeri scritti a caso. Il gioco pubblico del lotto divenne gioco familiare della tombola, figlio quindi del matrimonio tra il Lotto stesso e la fantasia dei Napoletani. La parola “tombola” deriverebbe da tombolare, ovvero roteare e far capitombolare i numeri nel “panariello”.
Gioco natalizio per eccellenza, proprio perché nato nel Natale del 1734, ma la Tombola è giocata a Napoli durante tutto l’anno nei quartieri popolari dove per tradizione possono partecipare esclusivamente donne che seguono la chiassosa chiamata dei numeri effettuata dai “femminielli”, mentre agli uomini è consentito solo assistere fermi sulla porta o alla finestra.
La tombola è un tradizionale gioco da tavolo originario dell'Italia meridionale e specialmente tipico della regione della Campania (Smorfia Napoletana). Sostanzialmente equivalente al gioco di diffusione internazionale noto come bingo, la tombola è tecnicamente un gioco d'azzardo, in quanto i partecipanti sono tenuti al versamento di un somma in denaro che viene poi ridistribuita come premio ai vincitori. Tuttavia, la tombola italiana viene normalmente giocata in un contesto familiare (è un tradizionale gioco natalizio) e le somme che si impegnano e si vincono hanno solitamente valori puramente simbolici (quando non si scelga addirittura di utilizzare premi di altra natura).
Il carattere casuale del gioco unito al talvolta notevole valore dei premi in palio ha reso il termine tombola sinonimo di evento fortunato o di acquisizione fortuita di una ricchezza o somma di denaro.
Un giocatore con ruolo di croupier ha a disposizione un tabellone sul quale sono riportati tutti i numeri da 1 a 90, e un bussolotto riempito con pezzi numerati in modo analogo. Il suo compito consiste nell'estrarre i pezzi in modo casuale, e annunciare agli altri giocatori il numero uscito. L'annuncio generalmente include anche la citazione di una delle immagini che la tradizionale smorfia napoletana associa proprio ai numeri da 1 a 90 propri di un altro gioco, il lotto, strettamente legato alla tombola.
I giocatori dispongono di una o più cartelle precedentemente acquistate, composte da 3 righe, su ciascuna delle quali sono riportati cinque numeri da 1 a 90. Ogni volta che il numero estratto è presente su una o più delle sue schede, il giocatore "copre" la casella corrispondente. Nella versione tradizionale della tombola, le schede sono semplici cartoncini stampati e i numeri vengono coperti con fagioli, ceci, lenticchie, pasta o altro materiale disponibile dopo i cenoni natalizi come i gusci di frutta secca. Tali cartelle sono realizzate in gruppi di sei in modo che in ogni gruppo i numeri da 1 a 90 capitino una ed una sola volta.
Le cartelle vengono acquistate in numero variabile dai giocatori secondo un prezzo unitario predefinito non necessariamente in denaro. Similmente il giocatore che detiene il tabellone è tenuto a versare l'importo relativo alle sei cartelle virtuali che compongono il tabellone. È possibile, come variante alle regole classiche e previo accordo generale, che il tabellone venga acquistato dal croupier in forma parziale. È anche possibile che venga richiesto per il tabellone un versamento ulteriore per compensare il fatto che sul tabellone vengono sempre posizionati tutti i numeri estratti.

L'importo derivante dall'acquisto di tutte le cartelle e del tabellone definisce il monte premi che viene di norma suddiviso in vari premi di importo crescente.
Lo scopo ultimo del gioco è quello di realizzare la tombola, ovvero arrivare per primi a coprire tutti i numeri presenti su una delle proprie cartelle. Normalmente vengono anche assegnati premi minori per risultati intermedi, come l'ambo (vinto dal primo giocatore che copre due numeri presenti sulla stessa riga di una cartella), il terno (tre numeri sulla stessa riga), la quaterna (quattro numeri sulla stessa riga) e la cinquina (tutti e cinque i numeri della riga). Talvolta viene assegnato anche un premio al cosiddetto tombolino, ovvero alla seconda cartella in ordine di tempo a totalizzare la tombola.
Una regola non sempre applicata, e poco comune in Campania, prevede che chi vince un premio su una riga non può vincere il premio successivo sulla stessa riga della stessa cartella. Quindi chi fa un ambo sulla prima riga non può fare terno sulla prima, ma solo sulla seconda e sulla terza, ma può comunque fare quaterna sempre sulla prima riga. Questa regola ha lo scopo di distribuire con più uniformità i premi (coerentemente col fatto che la tombola è intesa come un gioco di aggregazione, al quale partecipano spesso anche i bambini). Tuttavia l'interpretazione più in voga stabilisce che il terno la quaterna e la cinquina possono essere eseguiti sulla stessa riga, per consentire più vincite ex aequo.
Per il gioco della tombola a premi (tipicamente utilizzato in sagre paesane, circoli ricreativi, etc.) sono disponibili dei fogli contenenti sei schede standard ciascuno. Le schede contenute in ogni foglio sono costruite in modo tale che il foglio contenga una ed una sola volta tutti i numeri da 1 a 90 (6 schede x 15 numeri a scheda = 90). Tale disposizione è molto ingegnosa: mentre a prima vista la ripartizione dei numeri sembra del tutto simmetrica (5 numeri e 4 spazi per riga), la prima colonna contiene solo 9 numeri (da 1 a 9) e 9 spazi, le colonne intermedie contengono 10 numeri e 8 spazi, mentre l'ultima colonna contiene 7 spazi e addirittura 11 numeri (da 80 a 90). Il fatto che i fogli di schede contengano tutti i numeri ha un benefico effetto psicologico sul giocatore, il quale, potendo segnare ogni numero estratto, ha l'impressione di procedere speditamente verso la vittoria.
I fogli di cartelle di vecchia produzione inoltre hanno una disposizione uniforme degli spazi rispetto ai numeri che li rende gradevoli alla vista, mentre i fogli di produzione più recente (che non copiano le vecchie disposizioni), hanno dei "grumi" di numeri e vistosi spazi vuoti. Spesso le schede standard sono prodotte dalla suddivisione in 6 parti dei fogli interi, in modo da rendere uniforme la distribuzione dei numeri presenti.
I giocatori "professionisti" di tombola, possono arrivare a giocare con due o tre fogli di schede contemporaneamente (per un totale di 18 cartelle). Dato che l'estrazione dei numeri può essere molto veloce, questi giocatori devono poter segnare i numeri molto velocemente. Un metodo per la segnatura veloce dei numeri è il cosiddetto metodo "alla francese". In questo metodo si utilizza un solo fagiolo per riga; per prima cosa si posiziona un fagiolo a sinistra della prima casella di ogni riga. Ogni volta che viene estratto un numero, il fagiolo della riga corrispondente viene fatto avanzare fino alla prossima casella bianca verso destra. In questo modo il numero di caselle bianche occupate indica quanti sono i numeri estratti per ogni riga. Quando un fagiolo raggiunge la parte destra della scheda si ha la cinquina. Quando tutti e tre i fagioli di una scheda raggiungono il traguardo si ha la tombola. Questo metodo permette di segnare i numeri molto velocemente anche se non si può conoscere quali sono i numeri estratti ma solo quanti sono.
Tra i giochi simili alla tombola ricordiamo : il bingo, un gioco di azzardo diffuso soprattutto negli Stati Uniti, ma ormai anche in Italia ; il lotto e sue varianti come il Superenalotto, che è un gioco

gestito dallo Stato.
Infine segnaliamo che le probabilità di vincere per un giocatore sono proporzionali al numero di shede acquistate ; la tombola si può considerare una variante pittoresca della lotteria o della pesca di beneficenza.
Achille della Ragione