



SALVATORE COSTANZA

L'ASTRAGALISMO ANTICO E I PARALLELI IN GRECIA MODERNA: IL GIOCO DEL VEZYRIS E ALTRI RITI LUDICI¹

I devote my attention to Greek ancient plays by astragals, the knuckle-bones of animals used for games, and their parallels in Modern Greek folk-lore. These ludic rituals are known since Homeric epics and they were very well spread during Antiquity and Byzantine times, as archaeological founds confirm. Plays by astragals had peculiar undertones with respect to fate and chance and they were also linked with divinatory systems as randomizing agents. In fact, the vizier play (Βεζύρης) is known in Modern times in Greece and in Southern Italy. It is worthy to be analyzed in comparison with astragalism in classical times as well as with contemporary plays.

La cosa
è tra Fedra e le Dee.
[...]

Mi resta da votare un'altra
coppa, a contesa con le Dee discordi;
ché per la grande generazione
ond'io son nata, posso
guardarle in volto e starmi con la mia
statura contro ognuna,
e giocare agli astràgali con elle.

(G. D'Annunzio, *Fedra*, vv. 2450-51, 2454-60)

63

Il gioco degli astragali è una metafora chiave nella tragedia di Gabriele D'Annunzio (1909) che esprime in modo icastico la gara impari tra una Fedra superomistica e il destino avverso, al quale ella è predestinata senza potervisi

¹ Αυτό τὸ ἄρτρο εἶναι ἀφιερωμένο στὸν Σεβασμιώτατο Π. Σεβαστιανὸ Ῥοσσολᾶτο, Ἀρχιεπίσκοπο τῶν ἐν Ἀθήναις Καθολικῶν καὶ Ἀποστολικὸ Τοποτηρητὴ τῆς Ἀρχιεπισκοπῆς Ῥόδου, μὲ πολλὴ ἐκτίμιση καὶ στὴν ἀνάμνηση τοῦ παιδικοῦ παιχνιδιοῦ τοῦ Βεζυριοῦ στὴν νῆσον Του, τῆ Σύρο, τὴν ἀρχόντισσα τῶν Κυκλάδων.



ribellare, se non al prezzo di una terribile disfatta². Il titanismo di Fedra è raffigurato dalla partita che ella intende giocare alla pari con le dee, segnando la sfida folgorante che la conduce alla distruzione con un eccesso bruciante di volontà³.

Effettivamente nella Grecia antica gli astragali o aliossi (ἀστράγαλοι < ἀστραγαλίζειν, lat. *tali*), gli ossicini del tarso tra tibia e calcagno nell'articolazione della caviglia, sono lo strumento di una pratica ludica molto comune, attestata fin dall'epica omerica⁴. In *Il. XXIII* 83-90 il defunto Patroclo appare in sogno ad Achille, reclama una sepoltura comune per entrambi e ricorda il motivo del suo arrivo alla casa di Peleo. Difatti, rivela di essere stato bandito dalla sua patria, la Locride, per il crimine commesso da bambino in un eccesso d'ira contro un rivale al termine di una partita agli astragali finita tragicamente:

Ἄλλ' ὁμοῦ ὡς ἐτράφημεν ἐν ὑμετέροισι δόμοισιν,
εὐτέ με τυτθὸν ἐόντα Μενόϊτιος ἐξ Ὀπόεντιος
ἤγαγεν ὑμέτερόν δ' ἀνδροκτασίης ὑπο λυγρῆς
ἤματι τῷ ὅτε παῖδα κατέκτανον Ἀμφιδάμαντος
νήπιος οὐκ ἐθέλων ἀμφ' ἀστραγάλοισι κολῶθεις·
ἔνθά με δεξάμενος ἐν δώμασιν ἱππότη Πηλεὺς
ἔτραφέ τ' ἐνδυκέως καὶ σὸν θεράποντ' ὀνόμηγεν.

Quando Menezio mi condusse bambino venendo da Opunte, perché nella collera avevo ucciso sciaguratamente il figlio di Anfidamante [Cleonimo], giocando agli astragali, il cavaliere Peleo mi accolse nelle sue dimore, mi allevò amabilmente e mi scelse come tuo compagno. (traduzione mia)

Filostrato memore della storia omerica nell'*Eroico* assegna a Patroclo il ruolo di eroe civilizzatore, il quale evita un ulteriore spargimento di sangue e detta la

² Malgrado il giudizio di “opera di fatto impoetica” gravata da eccesso di erudizione in Caliaro 1987: 207, la cultura greca è rifiuta in un dramma di notevole potenza lirica in accordo con la concezione estetizzante del poeta; la rievocazione del mito acquista, pertanto, caratteri peculiari, cfr. Minissale-Costanza 2004: 78-79; Zwierlein 2006, 36-42 per il modello senecano; Giuliani 2012, 227-238; ancora sul *furor* insopprimibile dell'eroina votata alla morte, cfr. Giuman 2016: 52-64; 132-149.

³ La schiava tebana replica sgomenta alla sua padrona v. 2461: «O pari a un'iddia, Fedra, o folgorante», cfr. Barberi Squarotti 1980: 117-131; Minissale-Costanza 2004: 86-87; Favaro 2009: 35; Lauriola 2015: 462-464. Sui legami genealogici cogenti che precipitano l'eroina nell'amore incestuoso, vd. Giuman 2016: 5-17.

⁴ Cfr. Koukoules 1948: 169; Moraux 1965: 161; Koutsoklenis 1986: 34-35; Schädler 1996; Id. 2013; Fasnacht 1997; Bignasca 2000: 146; Lazos 2002: 187-198; Doria 2012; Zwierlein-Diehl 2013: 59; de Grossi Mazzorin-Minniti 2013: 372; Bianchi 2015: 75-79.



norma della convivenza, traendo un insegnamento esemplare dalla sua vicenda biografica. Si legge, pertanto, in *Her.* 22, 1:

Καὶ ὡς βουκόλοι μεράκια περὶ τὸν τοῦ Ἀχιλλέως βωμὸν ἀστραγαλίζοντάς ἀπέκτεινεν ἂν ὁ ἕτερος τῆ καλαῦροπι τὸν ἕτερον πλήξας εἰ μὲ ὁ Πάτροκλος αὐτοῦς διεπτόησεν, “Ἀρκεῖ μοι, εἰπὼν, ὑπὲρ ἀστραγάλων αἷμα ἓν.”

E si racconta anche che dei giovani bovari giocavano agli astragali presso l'altare di Achille e che uno avrebbe ucciso l'altro con un colpo di scudo, se Patroclo non li avesse separati, dicendo: «Una vittima è già sufficiente a causa degli astragali!»

Nella stessa opera (45, 2, 1-2) Filostrato inserisce gli astragali nel repertorio dell'educazione ideale impartita da Chirone ad Achille, un modello della trasmissione dei valori eroici ed aristocratici, in cui i giochi tradizionali non sono banditi, ma sono associati ad altri propeudetici alla futura attività militare degli adulti:

Ἐπεὶ δὲ Ἀχιλλεὺς ἐγένετο, ποιοῦνται αὐτοῦ τροφέα τὸν Χεῖρωνα. Ὁ δὲ ἔτρεφεν αὐτὸν κηρίοις τε καὶ μυελοῖς νεβρῶν, ἐς ἡλικίαν τε ἤκοντα ἐν ἧ οἱ παῖδες ἀμαξίδων καὶ ἀστραγάλων δέονται, εἶργε μὲν οὐδὲ τῶν τοιούτων, ἀκοντίοις δὲ εἶθιζε καὶ παλτοῖς καὶ δρόμοις.

Quando Achille nacque, fu affidato alle cure di Chirone. Questi lo nutrì di ragni di miele e midollo di cerbiatti e quando raggiunse l'età in cui i bambini chiedono carretti e astragali, non lo distolse da questi giochi, ma lo avvezzò anche ai giavellotti e ai salti e alle corse. (traduzione mia)

Una vivida scena di quotidianità nell'Atene classica è ritratta dunque da Platone nel *Liside* 206e-207a, il dialogo sull'amicizia. Nel racconto del primo incontro con il personaggio eponimo, Socrate sopraggiunge nel ginnasio proprio nel momento in cui i ragazzi sono intenti al gioco degli astragali. Tra questi Liside amato da Ippotale mostra la sua eccellenza conforme al primato estetico ed intellettuale, che lo contraddistingue tra i coetanei:

Εἰσελθόντες δὲ κατελάβομεν αὐτόθι τεθυκότας τε τοῦ παιδῆος καὶ τὰ περὶ τὰ ἱερεῖα σχεδόν τι ἤδη πεποιημένα, ἀσταγαλίζοντες τε δὴ καὶ κεκοσμημένους ἅπαντας. Οἱ μὲν οὖν πολλοὶ ἐν τῇ αὐλῇ ἐπαιζον ἔξω, οἱ δὲ τινες τοῦ ἀποδυτηρίου ἐν γωνίᾳ ἠρτίαζον ἀστραγάλους παμπόλλους, ἐκ φορμίσκων τινῶν προαιρούμενοι· τούτους δὲ περιέστασαν ἄλλοι θεωροῦντες. Ἦν δὲ καὶ ὁ Λύσις ἦν, καὶ εἰστήκει ἐν 207a τοῖς παισὶ τε καὶ νεανίσκοις ἐστεφανώμενος καὶ τὴν ὄψιν διαφέρων, οὐ τὸ καλὸς εἶναι



μόνον ἄξιος ἀκοῦσαι, ἀλλ' ὅτι καλός τε κἀγαθός. Καὶ ἡμεῖς εἰς τὸ καταντικρὸν ἀποχωρήσαντες ἐκαθεζόμεθα -ἦν γὰρ αὐτόθι ἡσυχία- καὶ τι ἀλλήλοις διελεγόμεθα. Περιστρεφόμενος οὖν ὁ Λύσις θαμὰ ἐπεσκοπεῖτο ἡμᾶς, καὶ δηλὸς ἦν ἐπιθυμῶν προσελθεῖν.

Una volta entrati, vidi i ragazzi che avevano finito di sacrificare e, appena conclusasi la cerimonia, giocavano agli astragali ancora tutti con gli abiti solenni della festa. I più erano fuori nel cortile a giocare, alcuni in un angolo dello spogliatoio giocavano a “pari e dispari” con un gran numero di astragali che estraevano dai bussolotti, mentre altri posti in circolo li guardavano. Liside era tra questi e stava là (207a) tra i fanciulli e i giovinetti ancora con la corona in testa e si distingueva tra tutti alla vista non solo per la sua bellezza, ma anche per la sua nobiltà e serietà. Noi sedemmo in disparte nell’angolo opposto dove c’era un po’ più di tranquillità e iniziammo a discutere tra di noi. Liside si girava sovente verso di noi, volgendo lo sguardo su di noi e desiderava chiaramente venire da noi. (traduzione mia)

Questo è l’antefatto per inaugurare la discussione nel ginnasio intorno alla definizione della natura della *philia* connessa alla bellezza, ma anche alla virtù. A tal riguardo Socrate conduce un confronto dialettico con Liside e Menesseno, un altro ragazzo suo allievo (cfr. Hermary 2012: 422, 424 per l’analisi di questa scena: Liside è posto sotto la tutela di un pedagogo al pari di Menesseno ed appare nella funzione di *erómenos* di circa dodici anni). È molto significativo l’aspetto performativo del gioco che si svolge nello spogliatoio in una dimensione corale alla presenza di altri coetanei, i quali fungono da spettatori e partecipano intensamente alla sfida tra i loro amici. Come d’abitudine, i ragazzi tengono diversi ossicini nei bussolotti (*phormiskoi*), i pratici contenitori con l’apertura su un lato, in cui ripongono il loro prezioso corredo, che custodiscono gelosamente in mano, estraendo gli ossicini nei momenti dedicati al gioco (per la realtà archeologica di tali *Realien*, cfr. Meirano 2004: 92-95).

Inoltre, non bisogna dimenticare che l’astragalismo non è organizzato in un momento qualsiasi, ma in un giorno solenne al termine del sacrificio per la festa di Hermes, il dio tutelare della divinazione contrassegnata dalla componente decisiva del fato, dell’*alea* e dell’azzardo. Nelle tecniche profetiche poste sotto il patronato di questo dio ladro e psicopompo con una personalità di *trickster* rientrano la cleromanzia e le *sortes*, tra le quali si enumerano pure i giochi con gli ossicini⁵, simbolo dell’infanzia⁶.

⁵ Cfr. Grottanelli 2000: 164-167; Id. 2001: 129-137; Id. 2005: 129-142; Burkert 2005: 37; Jaillard 2012.

⁶ Per le connessioni tra bambini e astragali nell’astrologia, cfr. Carè 2006: 144-146.



Anche l'epigrammista del V secolo Leonida di Taranto (*Anth. Pal.* VI 309) enumera gli astragali tra i giochi che Filocle consacra a Hermes nel momento di passaggio dell'uscita dall'infanzia insieme con altri oggetti simbolo dei trastulli fanciulleschi ormai inadatti al suo nuovo statuto esistenziale consono all'ingresso nell'età adulta⁷:

Εὐφημόν τοι σφαῖραν εὐκρόταλόν τε Φιλοκλῆς
Ἑρμείη ταύτην πυξινέην πλατάγην
ἀστραγάλας θ' αἷς πόλλ' ἐπεμήνατο, καὶ τὸν ἔλικτὸν
ρόμβον, κουροσύνης παίγνι' ἀνεκρέμασεν.

Filocle a Hermes appese una palla di buon auspicio, / questa sonora raganella di bosso, / gli astragali per cui andava pazzo / e il rombo, giochi di fanciullezza⁸.

In un altro epigramma Asclepiade (*Anth. Pal.* VI 308, vv. 1-2) conferma la popolarità di tale gioco, dal momento che gli astragali sono assegnati in palio dal maestro di grammatica allo scolaro più bravo:

νικήσας τοὺς παῖδας, ἐπεὶ καλὰ γράμματ' ἔγραψεν,
Κόνναρος ὀγδώκοντ' ἀστραγάλους ἔλαβεν

Avendo sconfitto gli altri ragazzi per il fatto di avere scritto bene le sue lettere, / Connaro ha ricevuto in premio 80 astragali. (traduzione mia)

Anche se altre classi di età condividevano tali esperienze e gli astragali non sono una prerogativa esclusiva dei bambini, permane il pregiudizio contro gli adulti come astragalisti, come afferma Artemidoro di Daldi, il teorico e professionista dell'oniromanzia del II secolo d.C. Nella spiegazione del sogno, in cui appare tale attività ludica (*Oneirocriticon* 3, 1) ritiene di buon auspicio la visione di bambini che giocano ad astragali, dadi o tessere, poiché si tratta di una normale attività infantile, che essi svolgono costantemente (παιδίων δὲ παίζον ἰδεῖν κύβοις ἢ ἀστραγάλοις ἢ ψήφοις οὐ πονηρόν· ἔθος γὰρ τοῖς παιδίοις ἀεὶ παίζειν), mentre per un uomo adulto o una donna è sconveniente sognare di giocare con gli astragali (ἀνδρὶ δὲ τελείῳ καὶ γυναικὶ πονηρόν τὸ ἀστραγάλοις δοκεῖν παίζειν). Perciò tale sogno è un annuncio di gravi pericoli, a meno che qualcuno non abbia

⁷ Sulla pratica di consacrare gli astragali ad una divinità nel momento di passaggio dall'infanzia all'efebia, cfr. Gilmur 1997: 172-173; Lazos 2002: 191.

⁸ Trad. Gigante 1971; comm. Gow-Page 1965: 335-336, Tortorelli Ghidini 2000: 255-263. Notevoli risonanze ha anche la scena di Eros che gioca agli astragali con Ganimede e con trucchi illeciti lo sconfigge, privandolo di tutti gli ossicini in Ap. Rh. Arg. III 114-130, cfr. Bignasca 2000: 146.



la speranza di ricevere un'eredità, perché gli alioSSI sono prelevati dalle carcasse di animali. L'oniromante li collega dunque alla sfera della morte per associazione di idee e profila in subordine l'ipotesi di un lascito testamentario.

Preziose informazioni tecniche sulle denominazioni e i valori attribuiti alle facce dell'astragalo si desumono da Aristotele nella nota discussione anatomica dell'*Historia Animalium* II 1 499b 26-31:

Πάντα δὲ τὰ ἔχοντα ἀστραγάλους ἐν τοῖς ὀπισθεν ἔχει σκέλεσιν. Ἔχει δ' ὀρθὸν τὸν ἀστέγαλον ἐν τῇ καμπῇ, τὸ μὲν πρᾶνης ἔξω, τὸ δ' ὕπιον εἰσω, καὶ τὰ μὲν κῶα ἐντὸς ἐστραμμένα πρὸς ἄλληλα, τὰ δὲ χῖα καλούμενα ἔξω, καὶ τὰς κεραίας ἄνω. Ἡ μὲν οὖν θέσις τῶν ἀστραγάλων τοῖς ἔχουσι πᾶσι τοῦτον ἔχει τὸν τρόπον.

Tutti gli animali che hanno gli astragali li presentano nelle zampe posteriori. Hanno l'astragalo posto verticalmente nell'articolazione, la parte superiore posizionata verso l'esterno, quella inferiore verso l'interno; i lati di Coo sono rivolti all'interno uno verso l'altro; i lati che sono detti di Chio verso l'esterno, e le parti con le corna verso l'alto. La posizione degli astragali è dunque di tal sorta in tutti gli animali che ne siano provvisti. (traduzione mia)

Ancora nel *De caelo* II, 12, 292a 28-292b 1 una similitudine sulla legge delle probabilità e dei grandi numeri è desunta dal gioco degli astragali:

Ἔστι δὲ τὸ κατορθοῦν χαλεπὸν ἢ τὸ πολλὰ ἢ τὸ πολλακίς, οἷον μυρίους ἀστέγαλους Χίους βαλεῖν ἀμήχανον, ἀλλ' ἓνα ἢ δύο ῥᾶον. Καὶ πάλιν ὅταν τοδὶ μὲν δέη τοῦδ' ἔνεκα ποιῆσαι, τοῦτο δ' ἄλλου καὶ τοῦτο ἐτέρου, ἐν μὲν ἐνὶ ἢ δυοὶ ῥάδιον ἐπιτυχεῖν, ὅσοι δ' ἂν διὰ πλειόνων, χαλεπώτερον.

È difficile, peraltro, avere un buon esito in molte cose o di frequente, così per esempio agli astragali non riesce di fare innumerevoli volte il colpo di Chio, mentre è facile farlo una volta o due. E ancora di nuovo, quando si deve fare una tal cosa a un tal fine, la talaltra ad un secondo fine ed un'altra ancora ad un fine ancora differente, è facile riuscirvi in un caso o due, ma ciò è tanto più difficile, quanto più si moltiplicano gli impegni da assolvere. (traduzione mia)

Una descrizione dettagliata del gioco degli astragali consona ai dati desunti da Aristotele è offerta dall'*Onomasticon*, il dizionario tematico di Polluce, professore di retorica ad Atene e precettore del futuro imperatore Commodo, preoccupato di trasmettere al suo allievo e, di conseguenza, a tutti i membri dell'élite intellettuale dell'impero l'εὐλογία, la buona scelta dei vocaboli all'insegna della padronanza della lingua attica. Entro la lunga sezione del libro



IX dedicata alla cultura ludica (§§ 94-129) si legge il seguente resoconto sull'astragalismo:

99 [...] τὸ μὲν οὖν ἀστραγάλοις παίζειν καὶ ἀστραγαλίζειν καὶ ἀστερίζειν ἔνιοι τῶν ποιητῶν εἰρήκασιν, ὅτι τοὺς ἀστραγάλους καὶ ἀστρίας εἰσὶν οἱ ὠνόμαζον, Ἀντιφάνης δὲ καὶ ἀστρίκους. 100 Τὸ δὲ σχῆμα τοῦ κατὰ τὸν ἀστέραλον πτώματος ἀριθμοῦ δόξαν εἶχεν, καὶ τὸ μὲν μονάδα δηλοῦν καλεῖται κύων, τὸ δὲ ἀντικείμενον χιάς, καὶ Χίος οὗτος ὁ βόλος. Δυὰς δὲ καὶ πεντίας ἐν ἀστραγάλοις, ὥσπερ ἐν κύβοις, οὐκ ἔνεστιν. Οἱ δὲ πλείους τὸν μὲν ἐξίτην Κῶον, τὸν δὲ κύνα Χίον καλεῖσθαι λέγουσιν. Καὶ μὴν καὶ Στησίχορος ἐκαλεῖτό τις παρὰ τοῖς ἀστραγαλίζουσιν ἀριθμὸς, ὃς ἐδήλου τὰ ὀκτώ· τὸν γὰρ ἐν ἡμέρᾳ τοῦ ποιητοῦ τάφον ἐξ ὀκτὼ πάντων συντεθέντα πεποικέναι τὴν 'πάντ' ὀκτώ' φασὶ παροιμίαν⁹. 101 Ἐπεὶ δὲ τοῖς τετταράκοντα τοῖς μετὰ τοὺς τριάκοντα προστάσιν Ἀθήνησι συνῆρξεν Εὐριππίδης, εἰ τετταράκοντα συνῆθοιζεν ἀστραγάλων βολή, τὸν ἀριθμὸν τοῦτον Εὐριππίδην ὠνόμαζον. Καὶ μὴν καὶ ἀρτιάζειν ἀστραγάλους ἐκ φορμίσκων κατερωμένους ἐν τῷ ἀποδυτηρίῳ τοὺς παῖδας ὁ Πλάτων (*Lys.* 206E) ἔφη· τὸ δ' ἀρτιάζειν ἐν ἀστραγάλων πλήθει, κεκρυμμένων ὑπὸ ταῖν χερσῶν, μαντεῖαν εἶχε τῶν ἀρτίων ἢ καὶ περιπτῶν. Ταῦτόν δὲ τοῦτο καὶ κυάμοις ἢ καρύσις ἢ ἀμυγδάλαις, οἱ δὲ καὶ ἀργυρίῳ πράττειν ἡξίουσιν, εἰ πιστὸς Ἀριστοφάνης ἐν Πλούτῳ (816) λέγων· στατήρησι δ' οἱ θεράποντες ἀρτιάζομεν. 102 Εἰ μὲν οὖν κύκλου περιγραφέντος ἀφιέντες ἀστέραλον ἐστοχάζοντο τοῦ μείναι τὸν βληθέντα ἐν τῷ κύκλῳ, ταύτην εἰς ὠμίλλαν τὴν παιδιᾶν ὠνόμαζον. [...] 103 ἢ δὲ τρόπα καλουμένη παιδιὰ γίνεται μὲν ὡς τὸ πολὺ δι' ἀστέραλων, οὗς ἀφιέντες στοχάζονται βόθρου τινὸς εἰς ὑποδοχὴν τῆς τοαυτῆς ρίψεως ἐξεπίτηδες πεποικένου· πολλάκις δὲ καὶ ἀκύλοις καὶ βαλάνοις ἀντὶ τῶν ἀστέραλων οἱ ρίπτοντες ἐχρῶντο.

99 [...] Alcuni poeti hanno chiamato anche *astrizein* il fatto di giocare agli astragali, perché chiamano gli astragali astragaloi e astriai¹⁰, Antifane dice anche astrichoi. 100 Lo schema secondo la maniera di cadere dell'astragalo ha un valore numerico e il lato dell'unità si chiama il cane (*kyōn*), quello opposto chias e questo colpo Chio. Non ci sono valori di due o di cinque negli astragali e nemmeno nei dadi. I più dicono che si dà alla faccia che vale 6 il nome di Koos e al cane quello di Chios. E un numero era anche detto Stesicoro dai giocatori agli astragali, era l'otto. Si dice, infatti, che la tomba del poeta a Imera era un assemblaggio di otto parti, donde il proverbio: «tutto fa otto.» 101 Poiché Eurippide dirigeva i Quaranta che governavano ad Atene dopo i Trenta, se il tiro di astragali dava in totale 40, era detto Eurippide. E Platone ha detto che i bambini giocavano a pari e dispari nel vestiario dei bagni con gli astragali

⁹ Vd. Apostol. XIII 93 CPG II: 601 = Arsen. 43, 5; cfr. Zenob. V 78 CPG I: 151.

¹⁰ Su tale identità lessicale, vd. anche *Lex. Bachm.* p. 154, 20: ἀστέραλους δὲ οἱ Ἀπτικοὶ· τὸ γὰρ θηλυκὸν Ἰακὸν ... λέγουσι δὲ καὶ ἀστρίκους. Ἀντιφάνης Ἐπιδαυρίῳ ἐπαίζομεν – ἀστρίκοις. Cfr. Phot. p. 134, 5; Theognost. p. 21, 22 Hsch. A 1731 e 7016; Phot., p. 205, 3.



che prendevano nei bussolotti. Giocare a pari e dispari sulla somma degli astragali nascosti nelle mani era la divinazione dei numeri pari e dispari. E alcuni facevano lo stesso con fave, noci, mandorle o monete, se si dà credito ad Aristofane, che dice nel *Pluto*: «Noialtri, gli schiavi giochiamo a pari e dispari con gli stateri».

102 Se si descrive un cerchio, lanciando un astragalo con tanta abilità per farlo restare nel cerchio, questo gioco prende nome di *ômillà*. [...]

103 Il gioco detto *tropa* si fa prevalentemente con gli astragali, che vengono lanciati nello sforzo di raggiungere una fossetta scavata in modo da poter contenere tutti gli astragali che vi sono gettati dentro. Sovente quelli che lanciano si servono di ghiande e castagne invece che di astragali. (traduzione mia)

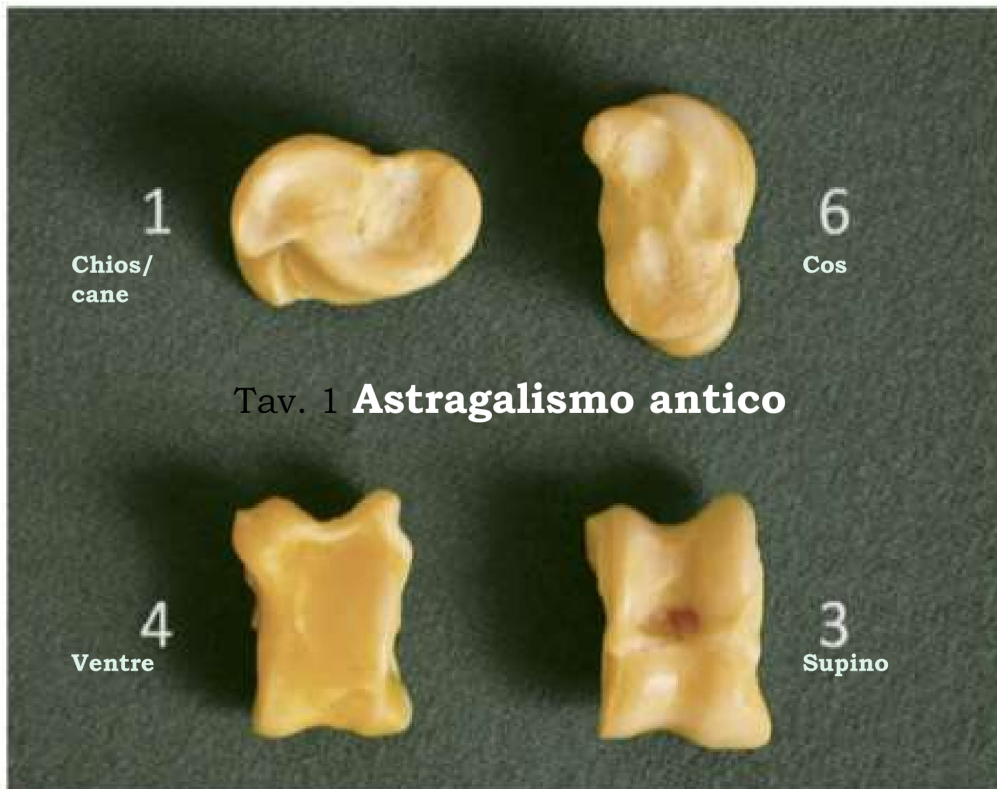
Dunque, per riassumere i quattro lati dell'astragalo di forma pressoché cubica ricevono differenti denominazioni e punteggi che possiamo schematizzare (cfr. Nollé 2007: 8-9):

- 1) Χῖος, Chios, ο κύων, cane, lato stretto a forma di S): 1 punto;
- 2) ὕπιος dorso (lato largo, concavo): 3 punti;
- 3) πρᾶνής, ventre (lato largo, convesso): 4 punti;
- 4) Κῶος, Cos, 6 punti (lato stretto, piatto): 6 punti.

Nell'ambito della cleromanzia di età imperiale, una tipologia divinatoria affidata alla tutela di Hermes, come notato, gli astragali sono reputati anche come un sistema di *sortes*, alimentando una fiorente astragalomanzia¹¹. Nei corredi funerari del resto è un dato acquisito la polisemia degli astragali dotati anche di poteri apotropaiici e funzione profilattica in quanto oggetti legati al fato e indicatori del destino, come conferma il caso istruttivo delle necropoli italiote di Locri Epizefiri e Caulonia con centinaia di astragali deposti nelle tombe¹². Peraltro quest'astragalomania, per citare la fortunata espressione coniata da Hampe 1951: 16 si registra in un'area entro i cui confini l'astragalismo si perpetua, come vedremo, con un fascino perdurante fino all'età moderna, sancendo una per certi versi sorprendente continuità della cultura ludica (Rohlf's 1964: 13 conclude: «Veramente una stranissima analogia tra antico e moderno nella tradizione di un giuoco della Magna Grecia»).

¹¹ Cfr. Rohlf's 1964, *passim*; Amandry 1984: 377; Costanza 2009: 14.

¹² Cfr. Elia-Carè 2004: 87-90; Carè 2010: 460-463, Ead. 2013: 56 con riesame della documentazione; de Grossi Mazzorin-Minniti 2012: 218; Papaikononou-Poplin 2013: 57.



Un numero molto elevato di astragali, oltre 22mila oggetti, con funzione di amuleti e/o di offerta votiva è stato rinvenuto nell'antro coricio sul Parnaso presso Delfi in un contesto culturale ugualmente molto significativo¹³.

La letteratura astragalomantica è rappresentata inoltre da un corpus di epigrafi in genere ben preservate, spesso integralmente, composte in un periodo di redazione assegnabile al II secolo d. C. su larghi blocchi monolitici ricavati dalle cave di pietra locale in un'area ben definita dell'Asia Minore (Licia, Panfilia, Pisidia, Frigia) corrispondente all'Anatolia sudoccidentale¹⁴. Non è risolto il dibattito sul problema della derivazione dei testi epigrafici da un modello comune, un antigrafo letterario o epigrafico. In ogni caso i 56 testi oracolari pervenuti

¹³ Cfr. Amandry 1984; Poplin 1984; Gilmur 1997: 170, 172; Lazos 2002: 193; de Grossi Mazzorin-Minniti 2012: 214.

¹⁴ Vd. Kaibel 1888: 535-537; Hopfner 1924: 51; Graf 2005: 82-84, con un elenco completo dei documenti astragalomantici di origine epigrafica; Nollé 2007: 123-181; Staab 2009: 176; Johnston 2008: 99.



mostrano un alto grado di affinità e concordano in modo univoco sul metodo di consultazione. Gli utenti gettano cinque astragali per ogni tiro e sommano il valore numerico assegnato a ciascuno. Si potevano ottenere così diverse combinazioni, la cui serie ha inizio dal punteggio più basso: 5 (= 1 x 5) fino ad arrivare a quello più alto, cioè 30 (= 6 x 5)¹⁵.

È molto rilevante che in queste iscrizioni ogni combinazione è associata ad una divinità (perlomeno nel maggior numero di oracoli) e ad un pronostico. Dopo aver gettato gli astragali il consultante deve semplicemente aggiungere il valore assegnato ai rispettivi lati dell'ossicino e cercare la spiegazione corrispondente al tiro effettuato¹⁶. Il criterio di correlazione tra la divinità e il tiro di astragali non è sempre perspicuo¹⁷, a parte i casi palesi di preghiere rivolte alle *Moirai*, alle *Tychai* (*Tyche* egemone, *Tyche* Salvatrice o ancora *Tyche* Felice o fonte di felicità) e alle *Nikai* (Vincitrice e Vittoria gioiosa). Altre divinità del destino si riconoscono in *Daimon*, *Agathos Daimon* e *Nemesis*, la celeste riparatrice dei torti. Il legame tra la cultura ludica attraverso il lancio degli astragali e la rete di significati imbastita dalla mantica permane un dato caratteristico¹⁸, ereditato dalla cultura romana¹⁹.

La consultazione oracolare tramite gli astragali riveste un ruolo importante nel santuario di Eracle Buraico presso la città di Bura in Acaia, di cui Pausania ha lasciato una descrizione accurata (VII 25, 10):

καταβάντων δὲ ἐκ Βούρας ὡς ἐπὶ θάλασσαν ποταμὸς τε Βουραϊκὸς ὀνομαζόμενος καὶ Ἡρακλῆς οὐ μέγας ἐστὶν ἐν σπηλαίῳ· ἐπὶ κλησὶς μὲν καὶ τοῦτου Βουραϊκὸς, μαντείας δὲ ἐπὶ πίνακι τε καὶ ἀστραγάλου ἐστὶ λαβεῖν. Εὐχεται μὲν γὰρ πρὸ τοῦ ἀγάλματος ὁ τῷ θεῷ χρώμενος, ἐπὶ δὲ τῇ εὐχῇ λαβὼν ἀστραγάλους, οἱ δὲ ἄφθονοι παρὰ τῷ Ἡρακλεῖ κείνται, τέσσαρας ἀφίησιν ἐπὶ τῆς τραπέζης· ἐπὶ δὲ παντὶ ἀστραγάλῳ σήματι γεγραμμένα ἐν πίνακι ἐπιτηδὲς ἐξήγησιν ἔχει τοῦ σήματος.

¹⁵ Se si ottiene la stessa combinazione come risultato di una somma uguale di tiri (per esempio 14 = 1 + 3 + 3 + 3 + 4; ma anche = 1 + 1 + 3 + 3 + 6 ovvero 1 + 1 + 4 + 4 + 4), gli oracoli prescrivono di disporre le combinazioni in accordo con le facce dell'astragalo a partire dal lato concavo stretto (1 punto) per finire con quello convesso piatto (4 punti), cfr. Graf 2005: 62-63; Nollé 2007: 8-9.

¹⁶ Sulla sacralità della sfera ludica nel mondo greco-romano, cfr. Graf 2005: 64-65, Nollé 2007: 14-16.

¹⁷ Una connessione simile vigeva tra il tiro specifico e la divinità invocata nel lancio dei dadi gettati in numero di quattro per ogni tiro. I criteri per associare i tiri agli dèi sembrano differenti da quelli usuali nell'astragalomanzia, cfr. Graf 2005: 63; Nollé 2007: 28-30 con lista delle divinità di cui occorre propiziarsi il favore per ciascun colpo degli astragali.

¹⁸ Per l'interazione tra giochi di astragali e divinazione, cfr. de Grossi Mazzorin-Minniti 2012; Schädler 2013: 62, in genere Beerden 2013: 37-40.

¹⁹ Sul fato, elemento chiave nell'astragalismo romano, vd. Torre 2015: 15-17 con discussione dei passaggi salienti nei poeti elegiaci latini come Ovid. *Ars amatoria* III 353-384; *Trist.* II 475-483; Schädler 2013: 63.



Scendendo da Bura verso il mare si trova un fiume detto Buraico e una statua non molto grande di Eracle in una grotta, anche questo Eracle ha l'appellativo di Buraico, qui è possibile trarre responsi oracolari usando una tavola e gli astragali. Chi rivolge una questione al dio prega davanti alla sua statua e oltre ad invocare il dio prende gli astragali, ve ne sono in grandissima quantità presso il simulacro di Eracle e ne getta quattro sulla tavola; per ogni serie di tiri degli astragali l'iscrizione sulla tavola reca la spiegazione conveniente per ciascuna di queste serie.

Nella caverna in Acaia i responsi oracolari sono tratti sulla base delle combinazioni delle facce di quattro astragali e sono illustrati nella tavola (pinax) presente in loco che offriva la spiegazione appropriata per ciascun colpo effettuato²⁰.

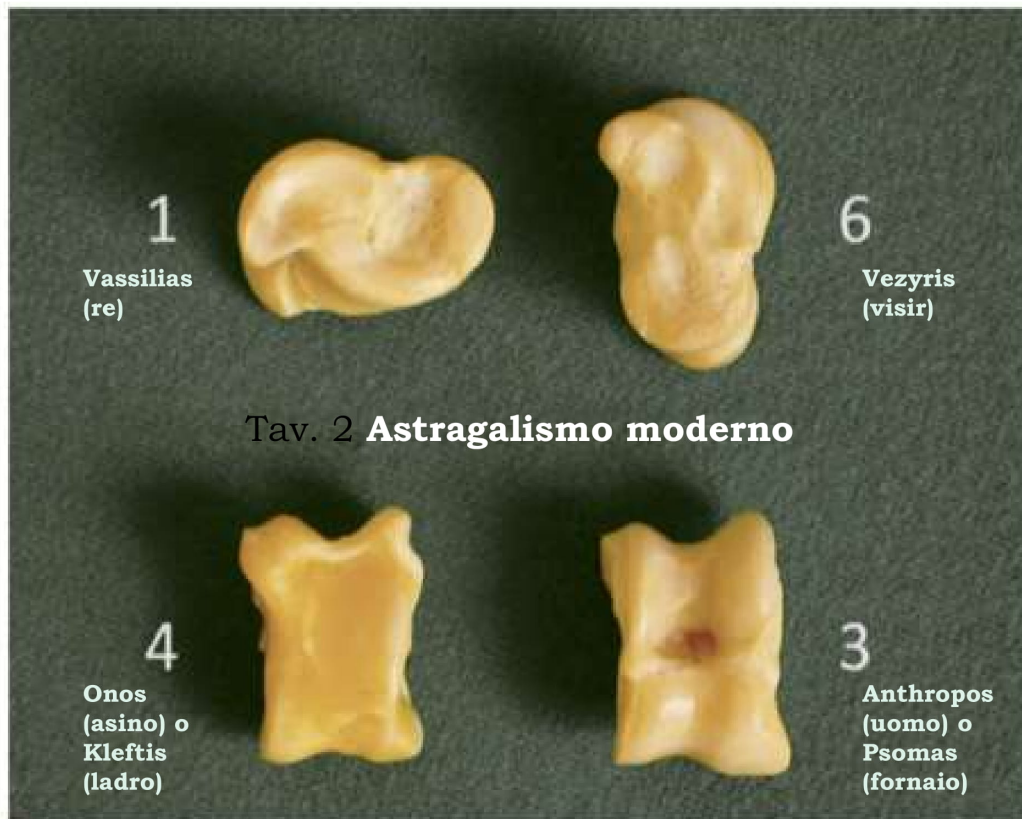
In Grecia moderna si registra una continuità trasparente e diffusa della pratica ludica antica, di cui si rilevano vari esempi nel Peloponneso, nelle isole ioniche, nelle Cicladi, nell'Eubea e nell'Egeo centro-settentrionale. Si registrano paralleli ludici ad Oriente in Turchia, Persia, Armenia e in Occidente in Spagna, nella Grecia salentina in Puglia (cfr. Rohlfs 1964: 11 per l'appellativo comune nel greco salentino *pèzome 's ta kontricia* = παιζωμεν στὰ χονδρικά, ipocoristico di χόνδρος "cartilagine" ed altre espressioni simili meno perspicue usate nella regione per designare il gioco con gli ossicini). Nella Calabria centrosettentrionale le attestazioni lessicali in merito derivano dal greco con vari esiti, ma questo gioco è sconosciuto nei villaggi ellenofoni dell'Aspromonte, come lo è in Sicilia (cfr. i risultati delle missioni di studio di Rohlfs 1964: 2-4, 9-10).

Riguardo all'astragalismo greco moderno si cita il gioco dei κότσια, "astragali" (Corfù, Chio, Beozia, Acarnania) o più diffusamente del βεζύρης, "visir" (Creta, Peloponneso, Cicladi, Dodecanneso) o βεζυροβασιλιάς, "del visir e del re", con un titolo più esteso che riunisce le persone dei due giocatori protagonisti²¹. Il *vezyris*, prestito dall'arabo *wazir* = fidato aiutante o vicario rappresenta un'esperienza ludica rilevante nella cultura neogreca²².

²⁰ Vd. Heinevetter 1912: 32; Nollé 2007: 15; Bianchi 2015: 78. Sulla situazione culturale della regione del Peloponneso nordoccidentale, cfr. Osanna 1996: 241-242.

²¹ Cfr. Rohlfs 1964: 11 per i titoli corrispondenti in bulgaro *car i vizir*, castigliano *rey y verdugo* e catalano *rey-botxi* = "re e boia"; per indicare il gioco è più isolato (Tessaglia, Peloponneso settentrionale) il turchismo *àoiki* o aferetico *oiki* < *asik* "ossicino", assunto anche in bulgaro *asik*, romeno *arsic*, serbo-croato *aršic*, albanese *ashik* per indicare l'astragalo. Sul prestito dal turco mutuato a sua volta dall'arabo *vasir*, ministro, luogotenente, cfr. Babiniotis 2005: 356, s.v. βεζύρης.

²² Su tale gioco cfr. in generale Darakis 1994: 26, 67-68; Papanis 1996: 29-31; Papazis 2011: 94-95, 110.



In base all'esito del lancio degli astragali uno dei ragazzi impersona il re. A tal proposito, l'Antichità conosce il gioco di ruolo della βασιλινδα, in cui uno tra i partecipanti è designato come il re in base ad un sorteggio e impartisce ordini ai compagni, i quali assumono la parte di un soldato o di un servo e sono obbligati ad obbedirgli.²³

In Grecia moderna il gioco simbolico, in cui è prevista la figura di un sovrano, si svolge in modo differente: un ragazzo è scelto a sorte come re e deve indovinare un'attività fisica, che i compagni mimano per lui²⁴. In tal caso il "re" si

²³ Vd. la descrizione in Pollux, *Onomasticon* IX 110, Hsch. β 284 Cunningham s.v. βασιλινδα.

²⁴ Tale rito è noto sotto vari titoli come "Siamo andati a vedere un re" (Πήγαμε και είδαμε βασιλιά), cfr. Koutsoklenis: 25; Papazis 2011: 22-23; Vdokakis 2014: 96: prima di mimare qualcosa, i compagni chiedono al "re": Βασιλιά, βασιλιά, / με τὰ δώδεκα σπαθιά, τι δουλειά; (oh re, re / con le dodici spade, che lavoro?), il "re" replica: Τεμπελιά! (oziare). Gli altri soggiungono: Καὶ τὰ ρέστα; (e per il resto?) o: Καὶ τί ἄλλο; (e che altro?). Il "re" taglia corto: Παγωτά! (gelati!) O: Τίποτα ἄλλο! (nient'altro). Gli altri ribattono: Εἶπε ἡ γιαγιά νὰ κάνεις μία δουλειά. (Ha detto la nonna di farti un



confronta con l'abilità nella rappresentazione dei suoi sottoposti, ma non impartisce loro ordini né castighi come nella *basilinda* antica. Qui mancano in particolare i riferimenti al potere assoluto e alla sua degenerazione in una forma di bullismo rilevabile in modo eloquente nella storia tramandata da Erodoto nel I libro delle *Storie* nella digressione sull'infanzia di Ciro²⁵ e nelle fonti latine in relazione al personaggio di Nerone²⁶. Un equivalente come gioco d'imitazione si rileva più precisamente nell'odierno "guardie e ladri" (κλέφτες κι αστυνομιοι ο κλέφτες και χωροφύλακες)²⁷.

Consideriamo ora in dettaglio il "gioco del visir" attraverso la varietà delle attestazioni etnografiche. Nella Grecia moderna i bambini sono soliti scegliere un ossicino d'agnello o di capra, più raramente di un bovino, che prende nome di κότσι ("astragalo") o κορέντζιλο. Sono tramandati diversi nomi per le quattro facce dell'astragalo in greco moderno, però lo svolgimento del rito è identico.

In base ai risultati dei tiri i giocatori ricevono differenti parti da interpretare. Un ragazzo riceve il ruolo del "re", Βασιλιάς, se l'ossicino cade sul lato stretto a forma di "S" (= antico *Chios*); se l'astragalo cade, invece, sulla faccia opposta (= antico *Koos*), ottiene la parte del "visir", Βεζύρης, donde il nome del gioco per esteso. I lati stretti corrispondono alle gettate meno ricorrenti, le più difficili da ottenere e sono dunque forieri di buoni risultati nella prospettiva ludica, assegnando le parti dei protagonisti.

Le altre due facce, quelle larghe, danno luogo a due esiti differenti. Quella larga, concava rivolta verso l'interno (= antico *hyptios*) è un tiro nullo (ἄκυρος), senza conseguenze di sorta, al giocatore che realizza tale tiro non succede nulla. La sua situazione rimane dunque invariata. Talora gli è consentito di ripetere il lancio (cfr. Rohlf 1964: 4 per il caso del Salento, dove perciò tale tiro è detto la gettata doppia *dubbla* o *túbbula*).

lavoro). Ο: Νὰ σοῦ κάνω μιὰ δουλειά; (posso farti un lavoro?). Il "re" chiede allora: Τὶ δουλειά; (che lavoro?) e il mimo può avere quindi inizio.

²⁵ Per l'agnizione di Ciro cresciuto sotto mentite spoglie come figlio del bovaro, ma dotato di innato senso della regalità, che interpreta alla perfezione il ruolo di sovrano nel gioco simbolico coi coetanei, svelando le sue vere origini, vd. Hrdt. 1, 110-115; Binder 1964: 29; Wesselmann 2011: 215-216 per la spiegazione iniziatica della saga e i paralleli nel racconto indiano di Chandragupta e persiano di Ormisda, due bambini scelti a loro volta come sovrani dai compagni.

²⁶ Vd. Sueto, *Nero* 35 *ducatu et imperia ludere*: Rufrio Crispino, figlio di Poppea, assume i ruoli di imperatore e generale, perciò il suo patrigno lo condanna a morte; in Tac. *Ann.* 13, 15, 1-2 è lo stesso Nerone a fare il gioco del re durante i Saturnali ai danni di Britannico, cfr. anche Hor., *Ep.* I. 1.59.

²⁷ Con la differenza basilare che in questo gioco si affrontano due squadre di avversari e non è prevista la figura di un ragazzo come protagonista contrapposto agli altri compagni, cfr. Mellios 1985: 18, 62; Darakis 1994: 24, 94; Papazis 2011: 120-121.



Si registrano diversi nomi per questo tiro neutro, in genere è definito “uomo” (ἄνθρωπος), sottinteso un buon uomo, oppure “fornaio” (ψωμάς), una funzione di tutto rispetto in una società arcaica cerealicola, in cui il pane e i prodotti di forno sono alla base dell’alimentazione (cfr. Rohlfs 1964: 7-8 per i nomi corrispondenti di *hlebar* “fornaio” in Bulgaria e *buk* “pane” nelle comunità albanofone della Calabria (alb. *bukë*), che sono assegnati, tuttavia, al lato largo convesso, che ha valore positivo in tali sistemi di astragalismo con uno scambio delle facce).

La faccia larga opposta, cioè quella convessa rivolta verso l’esterno (= antico *pranes*) è il colpo più frequente e più facile da ottenere statisticamente ed è quindi quello del perdente. Chi ha ottenuto tale gettata è il compagno che subisce un castigo ed è chiamato in prevalenza l’asino (ὄνος): riceve un certo numero di colpi in genere con una corda o un panno annodato oppure con un bastone. Oltre all’asino tale faccia riceve spesso la denominazione di ladro (κλέφτης), un criminale meritevole di ricevere una pena per i suoi delitti contro la proprietà. Tale idea è largamente sviluppata in ambito orientale, come attestano i nomi per questa faccia dell’astragalo in arabo *harāmij*, persiano *duzd*, turco *hirsiz*, armeno *gol*, tutti afferenti all’accezione di brigante, razziatore (cfr. Rohlfs 1964: 7). L’idea fortemente negativa si è sviluppata anche in area balcanica come evidenziano i nomi per tale faccia di *hajduk*, brigante, in bulgaro e *om rāu*, uomo malvagio, in romeno (cfr. Rohlfs 1964: 8).

In questo caso il gioco del *visir* acquista una valenza didattica, insegnando ai bambini non solo le differenze di ruoli nel mondo degli adulti con gerarchie precise da rispettare all’interno della comunità, ma anche l’idea di pene proporzionali ai reati e ai comportamenti antisociali che vanno repressi. In tale prospettiva è un gioco d’istruzione e iniziazione alle future prove che attendono i bambini da adulti. Se i partecipanti si attengono a una corretta interpretazione del gioco, possono evitare il rischio di degenerazione in un atto intimidatorio e aggressivo di bullismo verso un compagno più debole. L’elemento di casualità generato dal lancio degli astragali garantisce in partenza che ciascuno ha la possibilità di ottenere la parte del re, del visir o del castigando (asino/ladro).

Ad ogni modo nel *vezyris* tocca al re decidere in dettaglio le modalità e l’entità della punizione così come il numero dei colpi da affibbiare al perdente, mentre il visir si pone accanto a quest’ultimo e agisce di conseguenza, infliggendo materialmente la punizione al malcapitato, perciò esercita una funzione di giudice e amministratore della giustizia. Tale compito costituisce l’episodio culminante di questo gioco come risultato del tiro degli astragali ed è eseguito materialmente dal visir, il quale perciò è chiamato anche *ξυλοφᾶς*, “picchiatore” a Sfakia sulla costa cretese sudoccidentale. La faccia del visir riceve a sua volta varie denominazioni



connesse allo strumento del castigo, come ράβδι, bastone, o στρούμπος, corda, nella penisola di Mani ed altre ancora simili (cfr. Rohlf 1964: 7).

Una volta comminata la punizione, il gioco prosegue con un nuovo tiro di astragali. Se un altro giocatore effettua il colpo del re, allora riceve la verga dal precedente re. Se, invece, realizza il tiro del visir, sottrae la corda a quest'ultimo. I partecipanti invertono, quindi, i ruoli e la coppia del re-visir cede la parte ai rispettivi successori²⁸.

Considerando alcune varianti locali, la faccia del “re” è denominata il lato del “pascià”, Πασάς a Lesbo; a Florina in Macedonia del σάλτι dal turco *saltik* (cfr. Mellios 1985: 33), quella larga prominente è la faccia della “conca”, σκάφη, a Lesbo e a Micono; del “foro”, τρύπα ad Anfissa²⁹. Nel capoluogo della Focide, inoltre, l'altra faccia larga, la cui uscita decreta la punizione, è detta del σαμάρι, cioè del “basto” usato dai cavallari per montare su asini ed equini (su tale lemma cfr. Babiniotis 2005: 1566). Tale variante rientra dunque nel medesimo ambito semantico del nome più usato per tale faccia, vale a dire “asino”. Chi ha la gettata della faccia del *samari* riceve regolarmente la punizione che è decisa dal giocatore-re con la bacchetta in mano ed eseguita dal ragazzo che impersona il visir, che tiene la verga. Se qualcuno sorteggia la faccia del *samari*, il “re” ordina per esempio d'infliggergli quattro legnate. A tal punto, il visir domanda: ξυδάτες ἢ λεμόνατες; letteralmente all'aceto o al limone?, vale a dire legnate molto aspre o deboli? (cfr. Koutsoklenis 1986: 35-37).

Nel dialetto arcaico dell'isola di Scarpanto (gr. Karpathos), un altro centro notevole per gli studi etnografici, l'astragalo è detto κυλίκαρπος, osso di giuntura (cfr. Rohlf 1964: 11); le facce del *vassilias* e del *visir* sono ridenominate rispettivamente del ρήγας, “re” e del καλάρωπος, letteralmente “buon uomo”, dunque adatto come giudice (cfr. Rohlf 1964: 6). Sono enumerati poi regolarmente il lato del “ladro” (κλέπτης) e quello del “fornaio” (ψωμάς) per il colpo nullo. Anche qui riceve lo scettro (τὸ βασιλίκι) il bambino il quale ottiene il lancio della faccia del re, mentre quello che sorteggia il ruolo del visir tiene in mano una bacchetta di legno (τὸ βεζυρικό) atta ad infliggere il castigo. Un terzo che effettua la gettata della faccia del “ladro” viene colpito dal visir tante volte quante ne ordina il re. Se, invece, ottiene la faccia del “fornaio”, non riceve alcun titolo onorifico, ma d'altro canto neppure una punizione (cfr. Vdokakis 2014: 63).

Nel Nord Egeo, a Chio, facce strette del re e del visir si oppongono come di solito a quelle larghe chiamate l'una “asino”, γάιδαρς, con impiego della voce demotica in luogo del classico *onos* oppure “ladro” κλέφτης; l'altra “uomo”, ἄνθρωπος o “fornaio”, ψωμάς (cfr. Papazis 2011: 110). Il titolo di asino assegnato

²⁸ Cfr. Rohlf 1964: 5; Koutsoklenis 1986: 34-36.

²⁹ Cfr. Rohlf 1964: 8; Koutsoklenis 1986: 36.



al perdente in concorrenza con quello di ladro, è un elemento precipuo e ricorrente nella metafora della cultura ludica antica e moderna, che occorre evidenziare.

Se capita che, una volta lanciato l'astragalo, l'ossicino non assume alcuna delle suddette quattro facce, il giocatore il quale l'ha tirato tenta di spostarlo con la mano per farlo ricadere su una di queste, mentre gli altri lo colpiscono e lo percuotono duramente. Per questo motivo riceve allora il soprannome di $\tau\omicron\mu\pi\iota\acute{\alpha}\rho\eta\varsigma$ < $\tau\omicron\mu\pi\iota\acute{\omega}$ = "pizzicare, catturare" (cfr. Daraki 1994: 67). Se nessuno degli altri partecipanti al gioco riesce ad ottenere il titolo di visir o di re, in tal caso il "ladro" non viene punito e riesce a farla franca (cfr. Darakis 1994: 68).

A Lesbo i giocatori si dividono in due squadre e, quindi, un maggior numero di partecipanti è coinvolto nella sfida con gli ossicini. Se l'astragalo resta perfettamente diritto, il che avviene estremamente di rado, allora la disfatta degli avversari è totale: costoro sono obbligati a portare sul dorso i vincitori e ricevono delle bastonate sulla schiena, sono trattati esattamente come se fossero degli asini da soma (Papanis 1996: 31 annota per esperienza autobiografica: «il gioco aveva allora termine, ma il ricordo di quelle legnate persiste fino ad oggi!»).

Tracciamo, quindi, alcuni paralleli tra gli aspetti salienti del gioco degli astragali moderno e le esperienze ludiche note da fonti letterarie, lessicografiche ed iconografiche dell'Antichità e attraverso la documentazione folclorica per l'età moderna.

A proposito del castigo di portare alcuni compagni sul dorso si ricorda il gioco antico dell'ἔφεδρισιμός (dal greco ἔφεδριζω = sedersi sulle spalle di qualcuno da ἐπὶ + ἔδρα, descrizione in dettaglio in Polluce IX 119), che è una prova di abilità, in cui il vincitore è portato a spalle dal perdente. La pratica attestata nell'iconografia implica una forte connotazione erotica come rituale di seduzione tra gli adulti³⁰. Anche vasi a forma di astragalo di età classica mostrano una palese connessione con la sfera culturale di Eros e l'azione esercitata dal dio fanciullo. In particolare, un askos in forma di astragalo è decorato su una delle due facce larghe dall'immagine di Eros alato in atto di suonare la lira (New York, Metropolitan Museum of Art, inv. 40.11.22, cfr. Hermary 2012, 420, fig. 2a.), mentre un altro astragalo plastico da Apollonia Pontica, odierna Sozopol in Bulgaria, reca un'acclamazione pederastica: ἡδὺς ἦν = "era grazioso", con ambivalenza tra la dolcezza del comportamento e l'amabilità dell'aspetto fisico del

³⁰ Cfr. Hermary 2012: 419 e nt. 16 con vari esempi della glittica che mostrano il legame tra astragali e seduzione erotica; inoltre, Gilmour 1997: 172; Mandel 2013: 28; Zwierlein-Diehl 2013: 59-61 per le raffigurazioni nella glittica del cosiddetto colpo di Venere, quello più fortunato, che vede i quattro astragali cadere ciascuno su un lato differente.



giovane (il vaso è oggi al Museo Archeologico di Sofia, cfr. analisi e commenti di Hermary 2012: 417-419, 420 con fig. 1).

Di contro il gioco interattivo descritto dalle fonti letterarie di età imperiale eige si uno stretto contatto fisico, ma esclusivamente tra partecipanti dello stesso sesso confrontati con una gara di resistenza ed equilibrio³¹. Nella Grecia moderna si enumerano molti giochi fondati sul fatto di sedersi a cavalcioni su un compagno³²: uno si piega, mentre un altro gli salta sopra, tenendo le braccia sul suo dorso, un terzo salta sul secondo allo stesso modo e così via di seguito³³.

Nel gioco dell'ἀφρομηλιά, il "fior del melo", il tema centrale è lo sforzo di salire a cavalcioni sul capitano della squadra avversaria, il quale è detto la "mamma" (*mana*) e fa viceversa ogni sforzo possibile per evitare che qualcuno monti sul suo dorso (cfr. Koutsokleni 1986: 57-58). Nello τσαρούχι, il gioco della "ciabatta"³⁴, il capitano della squadra collocata al centro decide quale giocatore avversario debba curvarsi al fine che uno dei compagni salti sulle sue spalle. Davanti a questi due ragazzi prendono posizione i giocatori della squadra in difesa, al fine di impedire al ragazzo che funge da cavallo di prendere lo *tsarouchi*, cioè la scarpa lanciata dall'altra squadra ad una distanza di circa 4-5 metri. Se il gioco va bene e il cavaliere riesce ad acciuffare tale scarpa, allora si rinnova il tentativo. Se, invece, non l'agguanta, le due squadre cambiano posizione. Ciò avviene ugualmente, se il cavaliere perde l'equilibrio nello sforzo di tenersi il più in alto possibile, cadendo al suolo (Koutsokleni 1986: 59: un nome alternativo di tale rito è παπουτσάνα).

Un altro gioco consistente nel montare a cavalcioni su un compagno è quello dell' "inverno ed estate" (χειμῶνας καὶ καλοκαῖρι) praticato sempre tra due squadre di giocatori. I partecipanti tirano a sorte quale squadra farà i "cavalli"

³¹ Lo stesso avviene nel gioco a due ἐν κοτύλῃ/ἵππῶδα/κυβησίνδα, che consiste a toccare con le mani gli occhi dell'altro: il perdente forma una coppa (κοτύλη) con le mani dietro il suo dorso, il compagno vi posa il ginocchio per essere issato in alto. Gli altri nomi per questo gioco qui proposti postulano un «cavaliere» (ἵππῶς) o il fatto di portare qualcuno a spalla (κυβησίνδα), vd. Pollux IX 122; Athen. XI 479a; Eusth. 550.9.

³² Cfr. Mellios 1985: 20, 82; Papanis 1996: 38-41; Vdokakis 2014: 118, vi sono versioni alternative delle cavalle (Καβάλες ο καβαλαρία), dei "lunghi asini" (Μακριὰ γαῖδοῦρα) o del "muretto" (Τειχάκι), in cui i ragazzi a cavalcioni uno sull'altro sono designati come una fila di animali o un terrapieno.

³³ Beninteso il primo della serie doveva essere il giocatore più forte per sostenere il carico maggiore, due squadre erano formate ciascuna da quattro-cinque ragazzi, i quali facevano lo sforzo di restare in piedi, cfr. Koutsokleni 1986: 56-57; Papazis 2011: 173-174; Vdokakis 2014: 52. Altri appellativi moderni per questo gioco sono πλακίτσες ("piastrelle") e λουμβάρδα ("bombarda", vd. Babiniotis 2005: 1023), senza contare che tale pratica è sovente richiesta come la punizione del perdente in altri giochi, vd. Darakis 1994: 29.

³⁴ Il prestito dal turco *çarik* indica la tipica calzatura in pelle dei pastori della Grecia centro-settentrionale con un pompon sulla punta, vd. Babiniotis 2005: 1807.



(ἄλογα) e quale, invece, i “cavalieri” (καβαλάρηδες). I ragazzi-cavalieri cavalcano gli altri esattamente come avveniva nel gioco antico e serrano con le mani gli occhi dei ragazzi sui quali sono montati, cantando una filastrocca.³⁵

Attestata la varietà di modalità corrispondenti all'*ephedrismos* antico, è palese l'identificazione dei ragazzi, sui quali montano i compagni, con una bestia da soma. Bisogna trarre dunque alcune considerazioni dall'aspetto peculiare del gioco del *vezyris*, che sancisce la punizione del perdente e l'assimilazione all'asino.

Anche l'Antichità contempla diversi riti umilianti, in cui il perdente è punito duramente dai vincitori ed è sottoposto a pene corporali più o meno severe, come già notato per la *basilinda*. Un'altra pratica umiliante diffusa specie in ambito militare è il *kollabismos*, in cui qualcuno con gli occhi bendati è colpito da un amico, del quale deve indovinare l'identità.³⁶ In greco moderno questo rito è chiamato *biz* (μπιζ) o *tziz* (τζιζ) con un'onomatopea. Difatti, qualcuno al centro del gruppo è schiaffeggiato da un compagno, mentre tutti gli altri gridano all'unisono: “bizzz” per confonderlo e impedirgli di riconoscere chi l'abbia colpito. Perciò imitano il ronzio di un'ape, donde il nome alternativo per questo gioco di μέλισσα, “ape”³⁷.

Molte volte si rimarca l'identificazione del perdente con l'asino come ad esempio nella *chytrinda*, letteralmente il «gioco della pentola», dal greco χύτρα, descritta ancora da Polluce (IX 113-114) e praticato in gruppo dagli adolescenti con esclusione delle ragazze³⁸. Il protagonista è un giocatore seduto a terra al

³⁵ «Σὰμ σὰμ τοὺς οὐρανοὺς/καὶ στοῦ κασάπη τὴν αὐλή/φύτρωσε μιὰ λεμονιά,/λεμονιά, πορτοκαλιά.» (Bum bum nei cieli/e nel cortile del macellaio germogliò un limone,/un limone, un arancio). Dopo aver detto l'ultimo verso di questa filastrocca, il cavaliere domanda al ragazzo sulle cui spalle si è issato: «Πόσα δάκτυλα βασῶ ἀνοικτά;» (Quante dita tengo aperte?). E canta anche: «πόσα ξύλα στὴ βαρέλα;» (quante bacchette nel barile?). Se il ragazzo-cavallo indovina il numero delle dita aperte dal suo cavaliere, prende il posto di quest'ultimo e s'invertono i ruoli tra i due (Darakis 1994: 174; Koutsoklenis 1986: 37-39). In alcune località il gioco è definito καρεκλάκι o καβαλαρία, cfr. Mellios 1985: 21.

³⁶ Vd. Pollux IX 129, cfr. *NT Lc.* 22, 64 per il gioco dei soldati attorno al Cristo agli oltraggi; ugualmente per il profeta Michea offeso in 1(3) *Rg.* 22, 24-28, cfr. van Unnik 1930: 310-311, rist. Id. 1973: 3-5; Enäjärvi-Haavio 1933, con diversi paralleli antropologici; Koutsoklenis 1986: 30-31; Bovon 2009. In italiano il nome di schiaffo al soldato, siciliano: moffa ô suddatu, evidenzia il contesto militare dei giocatori.

³⁷ Se il ragazzo indovina l'identità del compagno che l'ha colpito, questi prende il suo posto al centro, se no, viene battuto fintantoché non riconosca qualche compagno. Anche oggi si tratta di un gioco brutale e talora di grande violenza, giacché il colpo è inferto con la palma della mano aperta, cfr. Mellios 1985: 15, 83; Koutsoklenis 1986: 31, Darakis 1994: 22, 124-125; Papazis 2011: 118; Vdokakis 2014: 44.

³⁸ Questo gioco d'istruzione destinato esclusivamente ai ragazzi è presentato come il corrispondente del rito della tarta-tartaruga (κελίκελώνη) in ambito femminile concepito



centro della scena con un calderone dalla larghe anse (*chytra*) rovesciato sulla testa, mentre tutti corrono intorno a lui in cerchio e lo percuotono violentemente. In risposta ai compagni che gridano: “Chi ha la pentola?”, il ragazzo al centro risponde loro: “Sono io, Mida!” e tenta di scacciare un amico, toccandolo col piede. Se il ragazzo-Mida riesce ad agguantare un compagno, quest’ultimo è costretto a prendere il suo posto al centro e il gioco continua per una nuova battuta. In Grecia moderna questo gioco è ancora fiorente ed è noto sotto diversi titoli³⁹.

Nella *chytrinda* antica è significativo notare che la pentola con le anse rovesciate simboleggia le orecchie asinine portate secondo il mito dal leggendario re della Frigia. Quest’elemento sancisce l’assimilazione col protagonista del gioco che si presenta ufficialmente in scena sotto tale travestimento mitico⁴⁰.

Del resto già Platone nel *Teeteto* (146a) rivela che gli sconfitti ai giochi con la palla nell’Atene classica sono correntemente chiamati gli asini (ὄνοι), il prototipo dell’animale più sgraziato e maldestro. Socrate, stabilisce qui il confronto tra le gare nei giochi con la palla e le sfide dialettiche nelle discussioni filosofiche, nelle quali un partecipante è considerato il perdente per le sue risposte inappropriate, frutto di ragionamenti fallaci ed è, quindi, designato come l’asino, mentre al vincitore esente da errori è assegnata la parte del re (cfr. Kurke 1999, p. 278):

τίς ἂν ἡμῶν πρῶτος εἴποι; ὁ δὲ ἁμαρτῶν καὶ ὃς ἂν ἀεὶ ἁμαρτάνῃ, καθεδεῖται, ὥσπερ φασὶν οἱ παῖδες οἱ σφαιρίζοντες, ὄνος· ὃς δ’ ἂν περιγένηται ἀναμάρτητος, βασιλεύσει ἡμῶν καὶ ἐπιτάξει ὅτι ἂν βούληται ἀποκρίνεσθαι.

81

Chi di voi parlerà per primo? E chi sbaglia e quello che sbaglierà sempre si metterà a sedere come un asino, come dicono i ragazzi che giocano a palla. Chi invece riuscirà a non commettere errori, sarà il nostro re e ordinerà tutto ciò su cui egli vuole che noi rispondiamo⁴¹.

ugualmente come momento di passaggio, vd. anche Hsch. x 850, cfr. Carbone 2005: 420-421; Karanika 2012; Costanza 2017.

³⁹ Ad esempio γύρω-γύρω τὸ ψητό, “attorno all’arrosto” (Zante), ψήθηκε φεσός “la focaccia arrostita” (Lesbo), o ancora γαῖδάρα, “asina”, παππαδίτσα, la “moglie del pappas”, μυζηθρούλα, “caciottina” < μυζήθρα, un formaggio molle e non salato (vd. Babiniotis 2005: 1152), κουκιὰ τ’ ἄλατισιά, “fave salate” e altri ancora. Il bambino seduto al centro della scena è tuttora chiamato la «pentola» (χύτρα) a Ververa e ad Alessandria in Macedonia, cfr. Darakis 1994: 22-23; Papazis 2011: 55.

⁴⁰ Sul mito di Mida e la componente parodica delle orecchie d’asino, vd. Schol. Vet. in Plat., p. 408b, ter; Schol. in Ar. *Pl.* 287E, per i riflessi nel gioco della *chytrinda*, cfr. Carbone 2005: 412-422.

⁴¹ Vd. anche Schol. ad Plat., *Theaet.* 146a Taillardat 1967: 69 = Eusthat. p. 1601, 41-46.



Nell'agone dialettico immaginato da Socrate sulla scorta di una partita di pallone si ripete il dualismo tra lo sconfitto esposto al ludibrio dei presenti come un asino e il re libero di impartire ordini agli altri compagni. A tal riguardo, il gioco del *vezyris* con la polarità tra re (*vassilias*) e asino (*onos* o *gaidaros* con voce neogreca), offre un esempio peculiare di ricezione di una dinamica ludica risalente in ultima istanza alla tradizione dell'Antichità classica e trasferita in età moderna alla gara basata sul lancio degli astragali.

Infine, consideriamo l'isola di Sira (o Siro, gr. Σύρος), ove il gioco del visir riscuote indiscutibilmente grande popolarità come in tutto l'arcipelago. Un'indagine etnografica è stata condotta altresì personalmente dallo scrivente (2015, 2016, 2017) ad Ano Syros, il nucleo urbano veneziano incastonato ai piedi della cattedrale cattolica di S. Giorgio (τὸ Ἅγι Γιώργη) in posizione dominante rispetto alla moderna Ermupoli. Tale borgo medievale detto anche la *Chora* custodisce gelosamente diverse tradizioni e memorie del patrimonio folclorico e mantiene tuttora elementi identitari molto forti (cfr. Rossolatos-Deverakis 2017: 18-136). A Sira il *vezyris* conferma la divisione dei ruoli risultanti dall'esito del lancio degli astragali, i nomi delle facce hanno subito, invero, alcune modifiche con un significativo aggiornamento dei titoli tradizionali. Il lato a forma di S resta quello del re. L'altra faccia non è denominata più visir (*vezyris*), ma invece βούρβουλας, "mazza", un nome folclorico eloquente connesso all'atto della punizione eseguita dal giocatore che realizza tale lancio. Quest'appellativo oggi desueto, ma di forte richiamo ha un'esatta corrispondenza in Calabria nel nome di *mazza* o *mazzèri* (ital. mazziere, cioè la guardia armata di mazza) attribuito al lato dell'astragalo che i giocatori si auguravano di evitare⁴². Per esteso designa nel Meridione d'Italia il gioco con gli astragali⁴³. Successivamente questa faccia stretta è stata definita a Sira ὑπουργός, cioè ministro. Dunque, il termine *vezyris* desunto dall'amministrazione ottomana non era forse più perspicuo ed è stato prima soppiantato da *voúrvoulas*, a suggello delle mazzate da affibbiare al compagno e, quindi, è stato aggiornato con *hypourgos* per descrivere senza equivoci la funzione dell'incaricato di assegnare tale castigo. Analogamente in Calabria nel lessico degli astragali *jùdice* (ital. giudice) designa talora il lato dell'ossicino e il giocatore, il quale amministra la giustizia e passa per per esteso a indicare questa pratica ludica (cfr. Rohlf 1964: 11). All'opposto a Lesbo, come

⁴² Sul parallelo tra il vocabolario ludico di Sira e della Calabria, cfr. Rohlf 1964: 7, con nomi equivalenti per tale faccia dell'astragalo nella penisola iberica: *zurriago*, "frusta" a Salamanca, *verdugo* in Andalusia e Aragona e *botxi* in Catalogna con uguale accezione di "boia".

⁴³ Denominato perciò *mazzèri* (vd. romeno *armas*), cfr. Rohlf 1964: 11, che restituisce pieno significato all'espressione di *re mazziere* del *Pentamerone* di Giovambattista Basile (1634-'36 e 1644 come *Lo cunto de li cunti*, titolo definitivo nell'ed. del 1674) del tutto oscura per Croce 1932: I, 178, ma perfettamente perspicua come calco di *bezYRObasilias*.



notato, il lato del re è ribattezzato del “pascià” per influsso della nomenclatura turca. A Sira, comunque, *vezyris* è l’appellativo invalso ormai nell’uso per designare questo gioco e sanzionare l’equivalenza col tiro degli aliossi, anche se così qui manca la corrispondenza tra la denominazione del gioco e quella di uno dei quattro lati dell’astragalo.

In ultimo, la faccia dell’ossicino che determina il castigo di un giocatore a Sira non è chiamata asino, né ladro, come rilevato in altri siti, ma πηγάδι “pozzo” con un elemento descrittivo desunto dal profondo incavo presente su tale lato (cfr. Rohlf 1964: 8 con il parallelo esatto di *puzzu* “pozzo” nel Salento e voci affini: κοῦπα a Samo e λίμπα a Leucade con accezione di “coppa”, *dupka* “nicchia” in Macedonia, *fossa/fonta* in Calabria settentrionale e Lucania, in Aragona *hoyo* “fossa” e *ojo* “occhio”, come a Minorca *uḷ*). Stanti le testimonianze degli informatori locali, successivamente con un’altra innovazione di rilievo per il suo significato politico e ideologico è detta: Τουρκοῦς, “turco”. In questo modo la carica scoptica legata alla menzione dell’asino è trasferita dal singolo individuato come capro espiatorio agli storici avversari nell’Egeo sui quali pesa una condanna morale conforme ai nomi di brigante e uomo malvagio usati per la faccia del perdente nei Balcani (vd. sopra). Il malcapitato, il quale effettua il colpo del “turco”, impersona allora su di sé il castigo assegnato idealmente ai nemici nel complesso. Ciò permette al gruppo di sfogare la rabbia, il risentimento e il timore secolare nei riguardi di un nemico temibile e minaccioso, esorcizzando ritualmente tali sentimenti attraverso lo sfogo liberatorio offerto dal gioco che assume, quindi, una funzione catartica.

In conclusione, dunque, sappiamo dai documenti etnografici che i bambini si sono affollati nei vicoli di Ano Syros, di Chio, Lesbo e di tante altre località insulari e della terraferma, a Florina come ad Anfissa, per tirare gli astragali e giocare al *visir*, rinnovando la pratica ludica antica attestata fin dall’*Iliade*. Inconsapevolmente, essi appaiono gli autentici eredi degli eroi di Omero e dei fanciulli osservati da Socrate nel *Liside* di Platone. Gli emuli degli astragalisti che troviamo nelle diverse contrade della Grecia contemporanea con i *kokalakia* sono gli ultimi testimoni di un lascito significativo in tale patrimonio della cultura immateriale. Non si può disconoscere, quindi, la trasmissione di esperienze nel settore del gioco a scopo ricreativo ed educativo e la rimodulazione di forme di vita associata dell’infanzia a fronte delle sollecitazioni dell’attualità, come si rileva specificamente nel caso di Sira. Nel confronto tra Antico e Moderno la continuità dell’astragalismo emerge nondimeno prepotentemente attraverso i paradigmi sopra discussi della ludicità.



Bibliografia

- Amandry, P. (1984), *Os et coquilles*, in «L'Antre Corycien II. Bulletin de Correspondence Hellénique» Suppl. IX (1984), pp. 347-380.
- Babiniotis, G. (2005), *Λεξικόν της Νέας Ελληνικής Γλώσσας*, Kentro Lexikografias, Athina.
- Barberi Squarotti, G. (1980), «Lo spazio della diversità: la «Fedra» », in *Quaderni del Vittoriale* 23 (*D'Annunzio e il Classicismo*) sett. 1980, pp. 115-145.
- Becq de Fouquières, L. (1869), *Les jeux des anciens, leur description, leur origine, leurs rapports avec la religion, l'histoire, les arts et les mœurs*, C. Reinwald, Paris.
- Beerden, K. (2013), *Worlds Full of Signs: Ancient Greek Divination in Context*, (= Religions of Graeco-Roman World 176), Brill, Leiden.
- Bianchi, C. (2015), *Gli astragali: un gioco anche per gli adulti*, in Lambrugo, C. - Slavazzi, F. (2015, a cura di), pp. 75-80.
- Bignasca, A. M. (2000), *I kernoi circolari in Oriente e in Occidente. Strumenti di culto e immagini cosmiche (Orbis Biblicus et Orientalis Ser. Archaeol. 19)*, Universitätsverlag, Freiburg/Schweiz: – Vandenhoeck und Ruprecht, Göttingen.
- Binder, G. (1964), *Die Aussetzung des Königskindes. Kyros und Romulus*, A. Hain, Meisenheim/Glan.
- Bovon, Fr. (2009), *L'Évangile selon Saint Luc 19, 28 – 24, 53. Commentaire du Nouveau Testament*, Labor et Fides, Genève.
- Burkert, W. (2005), *Signs, Commands, and Knowledge: Ancient Divination between Enigma and Epiphany*, in Johnston, S. I. - Struck P. T. (2005, a cura di), pp. 29-49.
- Caliaro, I. (1987), *D'Annunzio lettore-scrittore: le fonti sulla Fedra*, in «Annali d'Italianistica» V (1987), pp. 207-221.
- Carbone, G. (2005), *Tabloipe. Ricerche su gioco e letteratura nel mondo greco-romano*, Pubblicazione Dipartimento di Filologia Classica 'F. Arnaldi' Università degli Studi di Napoli Federico II 26, Napoli.
- Carè, B. (2006), *Alcune osservazioni sulle sepolture di defunti in età pre-adulta nelle necropoli greche d'Occidente: la diffusione dell'astragalo*, in «Orizzonti. Rassegna di Archeologia» VI (2006), pp. 143-152.



- Carè, B. (2010), *L'astragalo nel sepolcro 'μερακίων τε καὶ παρθένων παίγνιον'?* *Riflessioni per la rilettura di un costume funerario: i casi di Locri e Caulonia*, in Lepore L. - Turi, P. (2010, a cura di), pp. 459-470.
- Carè, B. (2012), *L'astragalo in tomba nel mondo greco: un indicatore infantile?*, in Hermary A. - Dubois C. (2012, a cura di), pp. 9-22.
- Carè, B. (2013), *Le symbolisme des astragales*, in «Archéothéma» XXXI (2013), p. 56.
- Cordano F. - Grottanelli C. (2001, a cura di), *Sorteggio pubblico e cleromanzia dall'Antichità all'Età moderna* (Atti Tavola Rotonda dell'Università degli Studi di Milano, Dipartimento Scienze dell'antichità 26-27 gennaio 2000), ET, Milano.
- Costanza, S. (2009), *La divinazione greco-romana. Dizionario delle mantiche: metodi, testi e protagonisti*, Forum Editrice Universitaria, Udine.
- Costanza, S. (2017), *Performance e giochi d'iniziazione in Grecia antica: la «tarta-tartaruga» (chelichelōne) e il «calderone» (chytrinda)*, in M. Civitillo, S. Macri, S. Romani (curr.), *Performatività e mondo antico: simboli, pratiche, oggetti, ritorni*, «Mantichora», 7, num. spec., pp. 72-91.
- CPG = Leutsch, E. L. – Schneidewin, F. G., *Corpus Paroemiographorum Graecorum*, 1-2, Vandenhoeck-Ruprecht, Göttingen, 1839-1851.
- Croce, B. (1932, trad.), in Penzer, M. N., *The Pentamerone of Giovambattista Basile*, I-II, John Lane the Bodley Head, London - Dutton, New York.
- Daraki, P. (1994), *Όμαδικὰ παιχνίδια τῶν παιδιῶν μας*, Gutenberg, Athina.
- de Grossi Mazzorin, J. - Minniti, Cl. (2012), *L'uso degli astragali nell'antichità tra ludo e divinazione*, in de Grossi Mazzorin, J. - Saccà D. - Tozzi, C. (2012, a cura di), pp. 213-220.
- de Grossi Mazzorin, J. - Minniti, Cl. (2013), *Ancient use of the knuckle-bone for rituals and gaming piece*, in *Anthropozoologica* XLVIII, 2 (2013), pp. 371-380.
- de Grossi Mazzorin, J. - Saccà D. - Tozzi, C. (2012, a cura di), *Atti del 6° Convegno Nazionale di Archeozoologia* (Centro visitatori del parco dell'Orecchiella, 21-24 maggio 2009, San Romano in Garfagnana, Lucca), Associazione Italiana di Archeozoologia, Lecce.
- Doria, F. (2012), *Severe ludere: uso e funzione dell'astragalo nelle pratiche ludiche e divinatorie del mondo greco*, AV, Cagliari.



- Doria, F. (2014), *Videre in futurum. Magia e astragalomanzia nel mondo greco*, in «Archeoarte», III (2014), pp. 81-91.
- Elia, D. - Carè B. (2004), *Ancora sull' "astragalomania" a Locri Epizefiri. La documentazione della necropoli di contrada Lucifero*, «Orizzonti. Rassegna di Archeologia» V (2004), pp. 77-90.
- Enäjärvi-Haavio, E. (1933), *Kollabismos. Ein uraltes internationales Spiel*, «Suomalais-Ugrilaisen Seuran Toimituksia» [Memorie della Società finno-ugrica] 67 (1933), pp. 84-104.
- Fasnacht, W. (1997). *Der Astragalus einer der ältesten Spielzeuge*, in «Helvetia Archaeologica» XXVIII (1997), pp. 65-70.
- Favaro, (2009), «Una rilettura della *Fedra* Dannunziana: l'incomprensione dell'eroe nella tragedia della passione», *Fragmentos* 36, pp. 27-42.
- Georgoudi, St. - Koch Piettre, R. - Schmidt Fr. (2012, a cura di), *La Raison des signes. Présages, rites, destin dans les sociétés de la Méditerranée ancienne* (Religions of Graeco-Roman World 174), Brill, Leiden-Boston.
- Gigante, M. (1971), *L'edera di Leonida* (Coll. di Filol. Class. 1), Morano, Napoli.
- Gilmur, G. H. (1997), *The Nature and Fonction of Astragalus Bones from Archaeological Contexts in the Levant and Eastern Mediterranean*, in «Oxford Journal of Archaeology» XVI.2 (1997), pp. 167-175.
- Giuliani, S. (2012), «La Fedra di D'Annunzio e Pizzetti o della *felix culpa*», *Dioniso* 2, pp. 219-241.
- Giuman, M. (2016), *Fedra. Iconografia del tormento amoroso al femminile*, G. Bretschneider, Roma.
- Gow, A. S. F. - Page, D. L. (1965, eds.), *The Greek Anthology. Hellenistic Epigrams*, 1-2, Univ. Press, Cambridge.
- Grottanelli, C. (2001), *La cléromancie ancienne et le dieu Hermès*, in Cordano, F. - Grottanelli C. (2001, a cura di), pp. 155-195.
- Grottanelli, C. (2005), *Sorte unica pro casibus pluribus enotata. Literary Texts and Lot Inscriptions as Sources for Ancient Kleromancy*, in Johnston, S. I. - Struck P. T. (2005, a cura di), pp. 129-146.



- Hampe, R. (1951), *Die Stele aus Pharsalos im Louvre* (= Winckelmannsprogramm der archäologischen Gesellschaft zu Berlin), W. de Gruyter, Berlin.
- Heberdey, R. (1930), *Zu den kleinasiatischen Astragalorakeln*, in «Wiener Studien» 50, (1930), pp. 82-95.
- Heinevetter, F. (1912), *Würfel- und Buchstabenorakel in Griechenland und Kleinasien*, Festgruß des Archäologischen Seminars zum hundertjährigen Jubiläum der Universität Breslau, Inaugural-Dissertation, Breslau.
- Hermay, A. (2012), *L'amour des jeunes garçons dans la Grèce classique : à propos d'un astragale inscrit d'Apollonia du Pont*, in Id.-Dubois, C. (2012, a cura di), pp. 417-425.
- Hermay, A. - Dubois, C. (2012, a cura di), *L'enfant et la mort dans l'Antiquité III, Le matériel associé aux tombes d'enfants*, (= Bibliothèque d'Archéologie Méditerranéenne et Africaine, 12) Errance, Paris-Aix-en-Provence.
- Horsley, G.H.R. - Mitchell, St. (2000), *The Inscriptions of Central Pisidia: Including Texts from Kremna, Ariassos, Keraia, Hyia, Panemoteichos, the Sanctuary of Apollo of the Perminoundeis, Sia, Kocaaliler, and the Döşeme Boğazi* (= IGSK 57. Österreichische Akademie der Wissenschaften), Habelt, Bonn.
- Jaillard, D. (2012), «Hermès et la mantique grecque», in Georgoudi, St. - Koch Piettre, R. - Schmidt Fr. (2012, a cura di), pp. 91-107.
- Johnston, S. I. - T. Struck P. T. (2005, a cura di). *Mantikê. Studies in Ancient Divination. Religions in the Graeco-Roman World 155*, Brill, Leiden-Boston.
- Karanika, A. (2012), *Playing the Tortoise: Reading Symbols of an Ancient Folk Game*, in «Helios», XXXIX, 2 (2012), pp. 101-120.
- Koukoulis, Ph. (1948), *Βυζαντινῶν Βίος καὶ Πολιτισμὸς, I, Σχολεῖα παιδῶν, ἀνατροφή, παιγνία*, Papazisis, Athina, rist. 1999.
- Koutsoklenis, G. N. (1986), *Παλαιὰ παιδικὰ παιχνίδια περιοχῆς Ἀμφισσης (Λαογραφικό)*, P. Eustathiou, Ag. Georgios (Parnassidos) – Athina.
- Kurke, L. (1999), *Coins, Bodies, Games and Gold. The Politics of meanings in Archaic Greece*, Univ. Press, Princeton 1999, in part. cap. 7: «Games People Play», pp. 247-298.
- Lambrugo, C. - Slavazzi, F., con Fedeli A. M. (2015, a cura di), *I materiali della collezione archeologica "Giulio Sambon" di Milano. 1 Tra alea e agòn: giochi di abilità e di azzardo*, All'insegna del giglio, Sesto Fiorentino (FI).



- Lauriola, R. (2015), «Hippolytus», in Ead.- Demetriou (2015, a cura di), pp. 443-505.
- Lauriola R., Demetriou K. N. (2015), *Brill's Companion to the Reception of Euripides*, Brill, Leiden-Boston.
- Lazos, Ch. D. (2002), *Παιζοντας στο χρόνο. Αρχαιοελληνικά και βυζαντινά παιχνίδια 1700 π.Χ. - 1500 μ.Χ.*, Aiolos, Athina.
- Lepore L. - Turi, P. (2010, a cura di), *Caulonia tra Crotona e Locri*. Atti del Convegno Internazionale, Firenze 30 maggio – 1 giugno 2007, I, University Press, Firenze.
- Lovett, E. (1901), *The Ancient and Modern Game of Astragalus*, in «Folklore» XII (1901), pp. 280-289.
- Meirano, D. (2004), *Bussolotti per astragali: nuova proposta interpretativa per le pisside biansate da Locri Epizefiri*, in «Orizzonti. Rassegna di Archeologia» V (2004), pp. 91-97.
- Melliou, L. A. (1985), *Ta paidiá paízei. Ta paignídia sti Flórina kai ta xoriá tis ap' tñv Archaiótita méxri sñmera*, Vivlio, Florina.
- Minissale F. Costanza S. (2004), *La follia di Fedra: da Seneca ai moderni*, in Radici Colace P., Zumbo A. (a cura di, 2004), pp. 71-96
- Moraux, P. (1965, ed./trad.), Aristote. *Du ciel*, Les Belles-Lettres, Paris.
- Papaikononou, I. D. - Poplin, Fr. (2013), *L'astragale en contexte funéraire, Amphipolis Thasos et Abdère*, in «Archéothéma» XXXI (2013), p. 57.
- Nollé, Jo. (1997), *Sprüche, Astragale: Zum Orakelwesen in kaiserzeitlichen Kleinasien*, in «Nürnberger Blätter zur Archäologie» 13 (1996/1997), pp. 167-182.
- Nollé, Jo. (2007), *Kleinasiatische Losorakel. Astragal- und Alphabetchresmologien der hochkaiserzeitlichen Orakelrenaissance (= Vestigia 57)*, C.H. Beck, München.
- Osanna, M. (1996), *Santuari e culti dell'Acchia antica*, (Aucnus, Collana di Studi di antichistica dell'Istituto di Studi comparati sulle società antiche 5, Univ. Perugia) Napoli.
- Papanis, D. e G. (1996), *Ta paignídia mas*, Doukas kai Sia OVEE, Mitilini.
- Papazis, E. Chr. (2011), *Ανέβα μήλο. Κατέβα ρόδι. 216 παραδοσιακά παιχνίδια*, Alpha Pi, Chios.



- Poplin, F. (1984), *Contribution ostéo-archéologique à la connaissance des astragales de l'Antre Corycien*, in «L'Antre Corycien II. Bulletin de Correspondence Hellénique» Suppl. IX (1984), pp. 381-393.
- Radici Colace P. - Zumbo A. (a cura di, 2004), *La Riscrittura e il teatro dall'antico al moderno e dai testi alla scena* (= Lessico e Cultura 6), EDAS, Messina.
- Rohlf, G. (1963), *Antiken Knochenspiel im einstigen Großgriechenland*, Max Niemeyer, Tübingen, trad. it. Id. 1964.
- Rohlf, G. (1964), *L'antico giuoco degli astragali*, in «Lares» XXX, 1-2 (1964), pp. 1-13, rist. *L'antico giuoco degli astragali* (= Museo Francesco Ribezzo Brindisi, Ricerche e Studi, Quaderno 2), Leo S. Olschki, Firenze, ed. or. Id. 1963.
- Rossolatu-Deveraki, A. (2017), *In illo tempore (κατ' ἐκεῖνον τὸν καιρό...)*, Kalaitzakis, Rhetimno.
- Şahin, S. (2000), *Die Inschriften von Perge: (Historische Texte aus dem 3. Jhdt. n. Chr. – Grabtexte aus den 1-3 Jahrhunderten der römischen Kaiserzeit – Fragmente)*, 1. IGSK 54, Habelt, Bonn.
- Schädler, U. (1996), *Spielen mit Astragalen*, in «Archäologische Anzeige» 1 (1996), pp. 61-73.
- Schädler, U. (2013), *À quoi joue-t-on? Les osselets*, in «Archéothéma» 31, 2013, pp. 62-64.
- Staab, G. (2009), rec. a Nollé 2007, «Archäologische Anzeiger» 57.3/4 (2009), pp. 175-181.
- Taillardat, J. (1967), *Suétone, Περὶ βλασφημιῶν. Περὶ παιδιῶν: Des termes injurieux, des jeux grecs (extraits byzantins)*, Les Belles-Lettres, Paris.
- Torre, Ch. (2015), *Studiosissime ludere: giochi di abilità e azzardo nelle fonti letterarie*, in Lambrugo, C. - Slavazzi, F. (2015, a cura di), pp. 15-24.
- Tortorelli Ghidini, M. (2000), *I giocattoli di Dioniso tra mito e rituale*, in Ead., Storchi Marino A., Visconti A. (2000, a cura di), pp. 255-263.
- Tortorelli Ghidini, M. - Storchi Marino A. - Visconti A. (2000, a cura di), *Tra Orfeo e Pitagora. Origini e Incontri di culture nell'Antichità* (= Atti dei Seminari Napoletani 1996-1998), Bibliopolis, Napoli.
- van Unnik, W. C. (1930), *Jesu Verhöhnung vor dem Synedrium (Mc. 14.65 par.)*, «Zeitschrift Neutestamentliche Wissenschaft» 29 (1930), pp. 310-311.



- van Unnik, W. C. (1973), *Sparsa Collecta*, I, *Evangelia, Paulina, Acta*, Novum Testamentum Suppl. 29/1, Brill, Leiden.
- Vdokakis, A. G. (2014), *Παραδοσιακά παιχνίδια της Καρπάθου*, Dimos Karpathou. Karpathiakos Organismos Politismou Athlissis kai Paideias, Karpathos.
- Wesselmann, K. (2011), *Mythische Erzählstrukturen in Herodots Historien* (= MythosEikonPoiesis 3), de Gruyter, Berlin-Boston.
- Zwierlein, O. (2006), *Hippolytus und Phaedra. Von Euripides bis D'Annunzio. Mit einem Anhang zum Jansenismus*. Nordrhein-Westfälische Akademie der Wissenschaften, Vorträge G. 405, F. Schöningh, Paderborn-München-Wien-Zürich.
- Zwierlein-Diehl, E. (2013), *Jeux d'astragale sur les gemmes*, in «Archéothéma» XXXI (2013).