

# SOMMARIO

- 5 *Presentazione*
- DALLA PREISTORIA A MARCO POLO**
- 10 Alle origini dell'uomo
- 14 Gli Egizi e il Libro di Thoth
- 16 Le teorie di Court de Gebelin
- 18 Goffredo di Buglione e i giochi indiani
- 22 Le oscure origini cinesi
- 26 Guerre e commerci con l'Islam
- 28 L'Islam in Sicilia
- L'AUTUNNO DEL MEDIOEVO E LA RINASCITA DELLA CULTURA**
- 34 Dal Naibbe al Tarocco
- 42 I primi laboratori artigianali
- 46 Nascita delle carte regionali
- 61 La moda delle carte si diffonde in Europa
- 64 Firenze impone la prima tassa sul divertimento
- 68 Cenacoli e cultura, feste e giochi
- 76 Gioco e religione: le carte nei conventi
- 80 Le proibizioni della legge
- 84 XV secolo: arte e didattica nelle carte da gioco
- 98 Le raffinate carte del Rinascimento
- 106 Le "Minchiate"
- LE CARTE SI EVOLVONO: DALL'ARTE ALL'INFORMATICA**
- 112 Arte, intrighi e giochi d'azzardo
- 118 Ritorno alla divinazione
- 138 Dalla Lanzichenecca alla Zecchinetta
- 146 XVII secolo: i semi mettono radici
- 152 XVIII secolo: a morte re e regine, trionfa il Tressette
- 160 Dal "Solitario" alle case da gioco
- 165 XX secolo: la musica del caso
- 179 *Indice delle illustrazioni*