



www.otium.unipg.it

OTIVM.
Archeologia e Cultura del Mondo Antico
ISSN 2532-0335 DOI 10.5281/zenodo.5515058



No. 9, Anno 2020 – Article 1

«Il dado è tratto». Osservazioni su un gioco di guerra

Mauro Menichetti[✉]

*Dipartimento di Scienze del Patrimonio Culturale/DISPAC
Università degli Studi di Salerno*

Title: «Il dado è tratto». Remarks on a war game.

Abstract: «Il dado è tratto», the well-known sentence released by Julius Caesar, has to be intended, very probably, as «si getti il dado» according to a philological tradition that can be traced back to the XVI century. This contribute aims to clarify the real meaning of the sentence starting from another well-known tradition, that is to say the iconographic pattern illustrated by the scene of Achilles and Ajax playing a game board on a black-figured amphora (Musei Vaticani, Museo Gregoriano Etrusco).

Keywords: Achilles; Ajax; Julius Caesar; dice; *astragaloï*.

ID ORCID: 0000-0002-5704-2071

[✉] Address: Università degli Studi di Salerno, Dipartimento di Scienze del Patrimonio Culturale, Via Giovanni Paolo II 132, 84084 -Fisciano (SA) Italia (Email: mmenichetti@unisa.it).

Il dado di Cesare è diventato proverbiale anche se il senso della celebre dichiarazione non risulta del tutto chiaro. Il riferimento a Svetonio¹ (*iacta alea est*) sembra diretto e immediato ma in realtà la frase ‘il dado è tratto’ viene fissata nel corso del Cinquecento anche in relazione alle *Vite parallele* di Plutarco che riportano lo stesso episodio. Tutta la vicenda è stata di recente ben ricostruita da Y.Gomez Gane² anche in riferimento all’uso del verbo ‘trarre’ che, nella traduzione italiana, riprende il significato di ‘lanciare’ e ‘scagliare’ di derivazione dantesca.

Diversamente dalla testimonianza di Svetonio, una serie di fonti greche riportano che la celebre dichiarazione di Cesare avrebbe avuto un diverso significato: «si getti il dado», come riferito da Plutarco³ (*anerriphtho kubos*), da Appiano⁴ (*kubos anerriphtho*) e da Zonara⁵ (*erriphtho kubos*). L’ ‘azione attrattiva’ di Svetonio agisce anche nell’edizione delle *Vite parallele* curata da Lodovico Domenichi⁶ nel 1555 dove troviamo la traduzione italiana «il dado è tratto» derivata non direttamente dal testo greco ma da una traduzione latina del testo plutarco, su cui lavora il curatore, che correttamente riporta «iacta sit alea». In questo senso anche Erasmo da Rotterdam non aveva dubbi nel sostituire *est* con *esto*.

Alla luce di quanto sopra, risulta evidente che «la resa «il dado è tratto» sposta necessariamente l’attenzione sull’irreversibilità della decisione cesariana; «si getti il dado» pare invece molto più consona al clima d’incertezza – e, letteralmente, di aleatorietà – che accompagnò la stessa,

¹ Svet. *Iul.* 32.

² GOMEZ GANE 2015.

³ Plu. *Caes.* 32,8; *Pomp.* 60,1-4; *Moralia* 206c.

⁴ App. *BC.* 2,140.

⁵ Zonar. 10,7.

⁶ GOMEZ GANE 2015, pp. 101-102 che riprende COSTA 2013, p. 92 riguardo alla ricezione del testo plutarco.

clima palpabile nelle principali fonti, Svetonio compreso»⁷. Di particolare interesse è anche la testimonianza di Plutarco⁸ relativamente al fatto che Cesare avrebbe pronunciato la frase in greco (*ellenistí*), episodio non isolato che va inquadrato entro un codice comunicativo utilizzato anche in relazione ai fatti di Farsalo di cui è testimone Asinio Pollione⁹.

La versione «si getti il dado» si adatta perfettamente agli eventi in corso e il significato della celebre espressione cesariana potrebbe risultare ancora più chiaro e pertinente se provassimo a inquadrarla entro una ben nota tradizione iconografica. Il punto di partenza corrisponde ad una ben nota anfora attica che Exechias realizza attorno al 540 a.C. (Fig. 1): due guerrieri sono rappresentati seduti e concentrati su un gioco che prevede il lancio di dadi e le relative iscrizioni ci informano trattarsi di Achille e Aiace. Tale modello iconografico risulta peraltro ben attestato poiché tra 540 e 480 a.C. è rintracciabile su oltre 160 vasi oltreché su un piccolo gruppo di *Schildbänder* provenienti da Egina e Olimpia¹⁰.

Seguendo le linee interpretative dello studio suddetto abbiamo dunque a che fare con un «modello maschile di gioco»¹¹ che coniuga *agón*, *areté* e *alea*. I giocatori sono in realtà dei guerrieri che fanno bella mostra delle loro panoplie: lance, schinieri, corazza, elmo, scudo. Le iscrizioni visibili su una decina di vasi confermano l'identità dei protagonisti, Achille e Aiace. Grazie alle iscrizioni apprendiamo in diversi casi l'esito del punteggio ottenuto a seguito del lancio dei dadi e nel caso dell'anfora di Exechias si profila la vittoria di Achille, con 4 (*tessera*), rispetto al tre (*tria*) ottenuto da Aiace. Il

⁷ FEZZI 2017, p. 7. Vedi anche CANFORA 2006, p. 142 e nota 26.

⁸ Plu. *Pomp.* 60,4.

⁹ CANFORA 2006, p. 340.

¹⁰ KOSSATZ-DEISSMANN 1981; WOODFORD 1982; BUCHHOLZ 1987.

¹¹ DASEN 2015, p. 81 che riprende HAMAYON 2012, p. 122.

gioco sembra corrispondere al *penté grammai*¹² che misura l'abilità dei giocatori nel disporre i dadi su una linea centrale detta 'linea sacra' ma, soprattutto, lo spazio dove si svolge il gioco corrisponde al campo di battaglia dove i giocatori-guerrieri mettono in scena la loro abilità che dagli strumenti del gioco si propaga all'uso delle armi. Achille e Aiace che giocano ai dadi si rivela dunque una perfetta metafora in termini di cultura visuale in grado di rappresentare l'*aristeia* dell'etica aristocratica¹³. La contrapposizione delle armi è resa ancor più evidente dagli scudi puntati l'uno contro l'altro mediante lo 'scontro frontale' tra una Gorgone e un Satiro che campeggiano al centro dei rispettivi scudi disposti sui lati a inquadrare lo spazio del gioco¹⁴.

Il significato della rappresentazione di due guerrieri intenti al gioco è stato variamente dibattuto¹⁵ ma ora possiamo fare riferimento a un importante studio di V. Dasen¹⁶ che riesce a fornire una convincente interpretazione del significato complessivo dell'immagine come anche dei singoli dettagli iconografici.

In diversi casi la scena si arricchisce di un altro personaggio che contribuisce a definire un ulteriore livello di significato: si tratta di Athena che interviene nello spazio del gioco - la dea nasce già armata dalla testa di Zeus ed è maestra di *metis* - adattandosi perfettamente ad amplificare le

¹² SCHÄDLER 2009; KIDD 2017.

¹³ Per un possibile rapporto anche con le vicende di Pisistrato, vedi BOARDMAN 1978, 18-25; ANGIOLILLO 1997, p. 127; DASEN 2015, 87, pp. 92-93.

¹⁴ BRUNORI 2011 per il ruolo delle armi come elemento di identità per Achille ma anche per Aiace e, in relazione all'anfora di Exechias, in particolare pp. 61-64.

¹⁵ Per le diverse interpretazioni vedi ANGIOLILLO 1997, pp. 125-131; MACKEY 2010, pp. 334-339; ROMERO MARISCAL 2011; CASTOLDI 2015.

¹⁶ DASEN 2015. Vedi anche SANNIBALE 2018A e 2018B per una riconsiderazione dei dati relativi al ritrovamento del vaso e per un'analisi aggiornata degli elementi stilistici che caratterizzano quest'opera firmata da Exechias.

qualità dei giocatori-guerrieri. In questo modo il 'modello maschile di gioco' mette in scena, attraverso le immagini, una combinazione di *agón*, il cui risultato si deve all'abilità dei giocatori, e *alea* il cui risultato ha a che fare con la sorte e col volere degli dèi. L'*aristeia* dei giocatori comporta una *metis* che si esplica sia nello spazio del gioco (*agón*) sia nel campo di battaglia (*areté*): la contesa tra Achille e Aiace nel gioco dei dadi rende pienamente evidente che si tratta di una contesa che si svolge entro i confini dell'etica aristocratica e che è finalizzata a rendere visibile il vincitore, colui che primeggia e per questo legittima lo statuto aristocratico.

Un recente contributo di S.Bundrick¹⁷ ha proposto di vedere nel lancio dei dadi o degli astragali non tanto un gioco quanto una pratica divinatoria: l'analisi della studiosa insiste su diverse incongruenze del corpus iconografico che non giustificano un'interpretazione in chiave ludica mentre la ricorrente presenza, nel contesto iconografico, di un altare e di uccelli sarebbe un'ulteriore allusione alla pratica divinatoria. Anche la provenienza di un numero significativo di vasi da necropoli e santuari del mondo etrusco¹⁸ sembra accordarsi ad una interpretazione che vede nella rappresentazione di Achille e Aiace che giocano con i dadi o astragali una scena relativa alla cleromanzia o astragalomanzia.

Il lavoro di S.Bundrick riprende una linea interpretativa, già avanzata in lavori precedenti¹⁹, che fornisce un'utile chiave di lettura per decodificare i

¹⁷ BUNDRICK 2017.

¹⁸ Anche l'anfora di Exechias proviene da Vulci, vale a dire dal mondo etrusco che ha restituito, soprattutto in ambito funerario ma anche in contesti santuariali, un numero significativo di vasi con lo stesso modello iconografico a conferma di un interesse largamente diffuso che comprende verosimilmente la sfera divinatoria, come sottolineato da S.Bundrick, fino a valenze di tipo politico (CERCHIAI 2008; GOVI 2014, 107-108).

¹⁹ Ad esempio ALVAR NUÑO 2006; DORIA 2012, in particolare pp. 95-120 per Achille e Aiace *astragalizontes*.

diversi significati del modello iconografico ma, a mio parere, questo orizzonte interpretativo non deve oscurare gli aspetti del gioco che abbiamo visto in precedenza. In sostanza le recenti e aggiornate interpretazioni dell'iconografia di Achille e Aiace che giocano ai dadi fornite, rispettivamente, da V.Dasen e S.Bundrick non risultano affatto contrapposte ma offrono invece la possibilità di comprendere in modo migliore un orizzonte che accomuna il gioco e la guerra e il loro rapporto col volere degli dèi²⁰.

In primo luogo si può osservare che non c'è dubbio riguardo al fatto che lanciare i dadi o gli astragali si configuri come un gioco che coinvolge differenti classi di età, un divertimento e un passatempo che sfidano la sorte²¹. La rappresentazione fornita dal vaso firmato da Exechias mostra in modo esemplare un modello culturale per così dire alto che sovrappone o, meglio, esplicita tutte le componenti racchiuse nel lancio dei dadi quando la pratica del gioco ha a che fare con personaggi che rappresentano, come nel caso di Achille e Aiace, il simbolo dell'etica aristocratica. L'interpretazione fornita da V.Dasen pone nella giusta luce le componenti del gioco e la loro interrelazione con le armi e la guerra: il tavolo da gioco è un campo di battaglia dove si affrontano guerrieri armati di tutto punto e supportati anche dagli effetti magici e visivi dei rispettivi scudi. Peraltro il gioco dei dadi e l'uso delle armi richiedono una stessa abilità (*metis*) che rivela e misura l'*areté* dei giocatori-guerrieri. Inoltre l'invenzione del gioco dei dadi è attribuita a Palamede che Filostrato, nell'*Heroikos*, descrive come maestro di saggezza, allievo di Chirone, e come un eroe civilizzatore cui si

²⁰ In questo senso BALDONI 2017 le cui conclusioni sono pienamente condivisibili.

²¹ Ad esempio CARÈ 2012; DE GROSSI MAZZORIN, MINNITI 2012; LAMBRUGO, SLAVAZZI (A CURA DI) 2015.

devono anche le invenzioni della scrittura, dei numeri, dei pesi e misure e della tattica militare²². La saggezza dei dadi, pertanto, sembra contribuire perfettamente all'*aristeia* aristocratica.

Il percorso del gioco descritto da V.Dasen include la presenza assai significativa di Athena che certifica come l'esito vittorioso del gioco sia in relazione al volere degli dèi. In questo senso la prospettiva suggerita da S.Bundrick può contribuire a chiarire le modalità attraverso cui le divinità intervengono nello specifico contesto. In un certo senso è una questione di punti di vista: i giocatori-guerrieri mettono alla prova la loro *areté* per cui la *metis* che garantisce la vittoria nell'*agón* dei dadi è la stessa che preannuncia la vittoria nel mondo delle armi e sul campo di battaglia. La precisa traduzione iconografica di questa prospettiva è ravvisabile nelle dimensioni maggiori di Achille, il cui elmo sovrasta la figura di Aiace, e nel risultato stesso del lancio dei dadi sbandierato dalle iscrizioni che assegnano la vittoria ad Achille avendo ottenuto quattro rispetto al tre di Aiace. La presenza di Atena introduce e rende esplicito un altro punto di vista per cui il lancio dei dadi poteva richiamare anche una procedura di divinazione tendente a sondare il volere degli dèi. Questo aspetto poteva ricordare a tutti i protagonisti della scena – ma anche agli spettatori del vaso – che l'esito della vittoria può sembrare, agli occhi dei mortali, determinato sì dalla propria *areté* ma anche dal caso e dalla imprevedibilità della sorte mentre invece dipende unicamente dalla volontà divina. A questo proposito V.Dasen²³ mette in evidenza come la presenza di Athena appaia assolutamente non percepita da parte dei giocatori-guerrieri, motivo che

²² ROMERO MARISCAL 2008.

²³ DASEN 2015, p. 85.

conferma da un lato la doppia prospettiva di cui si diceva e, dall'altro lato, sembra parimenti confermare la questione più generale della invisibilità degli dèi anche quando intervengono direttamente nelle faccende umane²⁴. Su un cratere a figure rosse da Gela (Fig.2), la dea Athena, invisibile, indirizza Nike verso il giocatore collocato a sinistra mostrando come l'abilità del giocatore, segno della sua *areté*, riesca a trasformare, per così dire, l'incertezza della sorte nel favore degli dèi che posseggono il potere di concedere la vittoria²⁵. Analogamente nelle *Rane* di Aristofane (v.1400), mentre la gara tra Eschilo e Euripide volge a favore del primo, Dioniso, benché svolga la funzione di arbitro della gara, suggerisce a Euripide un verso che ha a che fare con l'abilità di Achille nel lancio dei dadi e che potrebbe contribuire a ribaltare il risultato.

A questo punto se torniamo alla frase di Cesare «si getti il dado», pronunciata verosimilmente in greco, e se teniamo presente quanto abbiamo visto a partire dall'iconografia relativa a Achille e Aiace che giocano ai dadi, credo che il 'gioco' in cui sono impegnati i due eroi possa contribuire decisamente a gettare luce sul significato della frase di Cesare pronunciata nel momento di una decisione cruciale: si trattava di evocare un modello che faceva capo ad Achille, alla sua abilità guerriera e alla sua *metis-areté* e, al contempo, si intendeva evocare una sorte favorevole in accordo al volere degli dèi. Una possibile obiezione o dubbio nell'istituire un tale rapporto potrebbe riguardare le modalità di trasmissione di questo nucleo di significati che, risalente al VI-V secolo a.C., si sarebbe dovuto

²⁴ Per il tema relativo ad un particolare meccanismo di visibilità e invisibilità degli dèi a partire dal mondo omerico vedi GIARDINO 2005A e 2005B; COLLARD 2013; BETTINI 2016.

²⁵ Il vaso è conservato ai Musei di Berlino, Antikensammlung n. 213745. In questa prospettiva appare del tutto comprensibile che Palamede, l'inventore del gioco dei dadi, dedichi la sua invenzione nel tempio di Tyche-Fortuna a Argo (Paus. 10, 31, 1-2).

conservare fino ad arrivare nell'orizzonte culturale di Cesare. Una prova di questa possibilità proviene dai *corpora* dei paremiografi²⁶ che dimostrano come la frase «anerriphtho kubos» - con varianti simili - fosse diventata proverbiale e pertanto risultava a disposizione di chi, avendo accesso alla cultura greca, si sarebbe trovato a gestire una situazione tanto delicata quanto cruciale. In questa prospettiva quando Cesare annuncia «si getti il dado» intendeva fare riferimento - anche con un eventuale orizzonte di significato meno preciso e più generico rispetto alla tradizione di Exechias da cui siamo partiti - ad una abilità o *metis-areté* che il protagonista degli accadimenti poteva mettere in gioco anche richiamandosi ad una pratica divinatoria e, contemporaneamente, ad un esito favorevole di quelle imprese che, come abbiamo visto, da un lato poteva sembrare come un affidarsi alla buona sorte ma, dall'altro lato, a ben vedere significava invece comprendere che la vittoria è sempre concessa in accordo al volere degli dèi.

²⁶ *Prov.* (a cura di E. L. Leutsch & F. G. Schneidewin, *Corpus Paroemiogr. Graec.* I p. 383, *Appendix Proverbiorum* I 28, p. 383; Gregorius Cyprius, *Cod. Mosq.* III 43, II p. 113, Macarius, II 8, p. 286, Apostolius, II 93, II p. 144. Vd. anche *Paroemiographi Graeci* (a cura di Th. Gaisford), Oxford 1836, p. 8, *Proverbia* e *cd. Bodleiano*, 74; Suid. s.v. *anerripton* e *anerriptai kubos*. La frase proverbiale era nota anche a Aristofane (fr. 673) e a Menandro (fr. 59).

BIBLIOGRAFIA

ALVAR NUÑO 2006: A. Alvar Nuño, 'Ανεροίφθω κύβος: *Áyax y Aquiles tiran los dados*, «Revista Internacional de Investigación sobre Magia y Astrología Antiguas» 6, 2006, pp. 15-32.

ANGIOLILLO 1997: S. Angiolillo, *Arte e cultura nell'Atene di Pisistrato e dei Pisistratidi*. O epi kronou bios, Edipuglia, Bari 1997.

BALDONI 2017: V. Baldoni, *Achille e Aiace che giocano ai dadi: vecchie ipotesi e nuove letture*, «Archeologia Classica» 68, 2017, pp. 419-432.

BOARDMAN 1978: J. Boardman, *Exechias*, «AJA» 82,1, 1978, pp. 11-25.

BRUNORI 2011: S. Brunori, *Aiace, Achille e le armi tra epica arcaica e iconografia vascolare*, in A. Aloni, M. Ornaghi (edd.), *Tra panellenismo e tradizioni locali: nuovi contributi*, Università degli Studi, Messina 2011, pp. 53-75.

BUCKHOLZ 1987: H.G. Buckholz, *Brettspielende Helden*, in S. Laser (ed.), *Sport und Spiel. Kritische Studien Zur Geschichtswissenschaft*, Vandenhoeck&Ruprecht, Göttingen 1987, pp. 126-184.

BUNDRICK 2017: S.D. Bundrick, *Altars, Astragaloi, Achilles: Picturing Divination on Athenian Vases*, in S. Blakely (ed.), *Gods, Objects, and Ritual Practice*, Atlanta, 53-74.

CANFORA 2006: L. Canfora, *Giulio Cesare. Il dittatore democratico*, Laterza, Roma-Bari 2006.

CARÈ 2012: B. Carè, *L'astragalo in tomba nel mondo greco: un indicatore infantile? Vecchi problemi e nuove osservazioni a proposito di un aspetto del costume funerario*, in A. Hermary, C. Dubois (edd.), *L'enfant et la mort dans l'antiquité. III. Le matériel associé aux tombes d'enfants*, Centre Camille Jullian, Aix-en-Provence 2012, pp. 403-416.

CASTOLDI 2015: M. Castoldi, *Atene e il gioco degli eroi*, in C. Lambrugo, F. Slavazzi (edd.) 2015, pp. 31-36.

CERCHIAI 2008: L. Cerchiai, *Gli etruschi e i pessos*, in B. d'Agostino (ed.), *Alba della città, alba delle immagini? Da una suggestione di Bruno d'Agostino*, Scuola Archeologica Italiana di Atene, Atene 2008, pp. 91-105.

COLLARD 2013: H. Collard, *Montrer l'invisible. Les dieux et leur statues dans la céramique grecque*, in P. Borgeaud, D. Fabiano (edd.), *Perception et construction du divin dans l'Antiquité*, Droz, Genève 2013, pp. 61-86.

COSTA 2013: V. Costa, *Sulle prime traduzioni italiane a stampa delle opere di Plutarco (secc. XV-XVI)*, in M. Accame (ed.), *Volgarizzare e tradurre dall'Umanesimo all'età contemporanea*, Tored Edizioni, Tivoli 2013, pp. 83-107.

DASEN 2015: V. Dasen, *Quand l'agôn s'allie à l'alea*, «La Découverte. Revue du Mauss» 46,2, 2015, pp. 81-98.

DE GROSSI MAZZORIN, MINNITI 2012: J. De Grossi Mazzorin, C. Minniti, *L'uso degli astragali nell'antichità tra ludo e divinazione*, in J. De Grossi Mazzorin, D. Saccà, C. Tozzi (edd.), *Atti del 6° Convegno Nazionale di Archeozoologia*, Associazione Italiana di Archeozoologia, Lecce, 2012, pp. 213-220.

DORIA 2012: F. Doria, *Severe ludere. Uso e funzione dell'astragalo nelle pratiche ludiche e divinatorie del mondo greco*, Edizioni AV, Cagliari 2012.

GIARDINO 2005A: A. Giardino, *L'insostenibile bellezza degli dei. Visibilità e invisibilità divina nei poemi omerici*, in V. Neri (ed.), *Il corpo e lo sguardo. Tredici studi sulla visualità e la bellezza del corpo nella cultura antica*, Patron, Bologna 2005, pp. 27-39.

GIARDINO 2005B: A. Giardino, «Questo è il costume degli dei, che hanno l'Olimpo». *A proposito di Od. 19, 1-43*, «MD» 54, 2005, pp. 167-179.

GOMEZ GANE 2015: Y. Gomez Gane, «Il dado è tratto». (*Giulio Cesare e Lodovico Domenichi*), «La Lingua Italiana» 11, 2015, pp. 99-106.

GOVI 2014: E. Govi, *Etruscan urbanism at Bologna, Marzabotto and in the Po valley*, in E.C. Robinson (ed.), *Papers on Italian Urbanism in the First Millennium B.C.*, Journal of Roman Archaeology, Portsmouth 2014, pp. 81-111.

HAMAYON 2012: R. Hamayon, *Jouer. Une étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, La Découverte, Paris 2012.

KIDD 2017: S. Kidd, *Pente Grammai and the "Holy Line"*, «Board Game Studies Journal» 11,1, 2017, pp. 83-99.

KOSSATZ-DEISSMANN 1981: A. Kossatz-Deissmann, s.v. *Achilleus*, in *LIMC I*, pp. 96-103.

LAMBRUGO, SLAVAZZI 2015: C. Lambrugo, F. Slavazzi (edd.), *I materiali della Collezione Archeologica "Giulio Sambon" di Milano. 1. Tra alea e agòn: giochi di abilità e di azzardo*, All'Insegna del Giglio, Firenze 2015.

LIMC = *Lexicon Iconographicum Mythologiae Classicae*.

MACKAY 2010: E. A. Mackay, *Tradition and Originality: A Study of Exechias*, Archaeopress, Oxford 2010.

ROMERO MARISCAL 2008: L. Romero Mariscal, *La paideia héröique. Palamede et l'éducation de l'héros dans l'Héroïque de Philostrate*, «Humanitas» 60, 2008, pp. 139-156.

ROMERO MARISCAL 2011: L. Romero Mariscal, *Ajax and Achilles playing a board game: revisited from the literary tradition*, «CQ» 61,2, 2011, pp. 394-401.

SANNIBALE 2018A: M.Sannibale, *L'anfora firmata con Achille e Aiace dei Musei Vaticani*, in C.Reusser, M.Bürge (edd.), *Exekias hat mich gemalt und getöpfert*, Universität Zürich, Zürich 2018, pp. 112-126.

SANNIBALE 2018B: M.Sannibale, *L'anfora vaticana di Exechias riconsiderata: scoperta e fortuna di un capolavoro*, «BMMP» 36, 2018, pp. 87-122.

SCHÄDLER 2009: U. Schädler, *Pente grammai: The Ancient Greek Board Game Five Lines*, in J. Nuno Silva (ed.), *Board Game Studies Colloquium. XI*, CreateSpace Independent Publishing Platform, Lissabon 2009, pp. 173-196.

WOODFORD 1982: S. Woodford, *Ajax and Achilles Playing a Game on an Olpe in Oxford*, «JHS» 102, 1982, pp. 173-185.

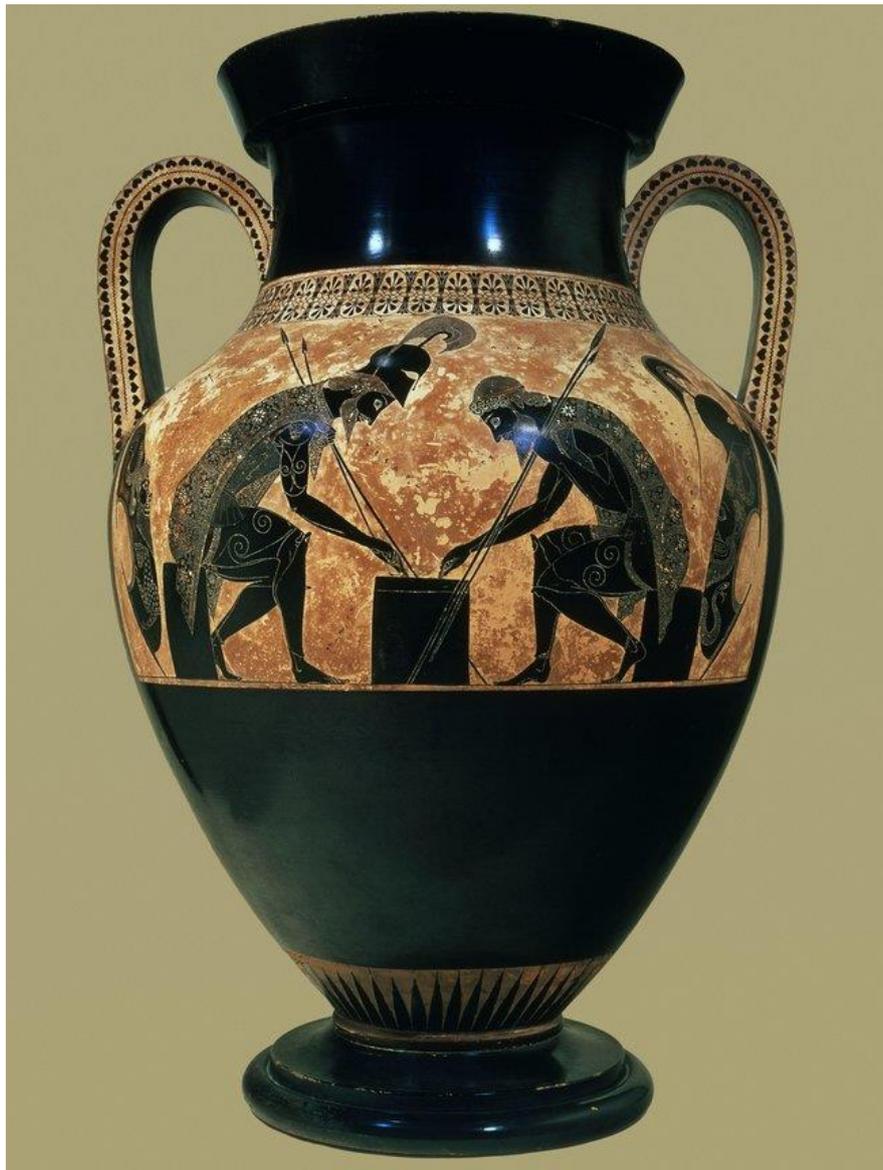


Fig. 1. Anfora attica da Vulci firmata da Exechias (Musei Vaticani – Museo Gregoriano Etrusco n. 344 – Foto Alamy con permesso di riproduzione).



Fig. 2. Cratere a figure rosse da Gela (Antikensammlung, Staatliche Museen Zu Berlin - Preussischer Kulturbesitz – Photographer: Johannes Laurentius – Inventory number 3199, con permesso di riproduzione).