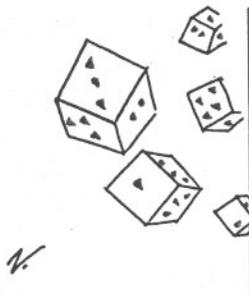


# V GIOCHI



## IL LUNGO VIAGGIO DEL MAH-JONG DA PECHINO A RAVENNA

di GIAMPAOLO DOSSENA

pressappoco come quelli del domino. La cosa migliore è imparare il mah-jong giocandolo con qualcuno che ve lo insegna in concreto, coi 144 tasselli, ma da oggi potete farvene un'idea con un libro di Piero Zama, *Il mah-jong* (Mursia, pagine 143, lire 15mila).

È il primo libro italiano sul mah-jong, è molto chiaro, e racconta bene la storia: l'affascinante leggenda sulle lontane origini cinesi; l'approdo negli Stati Uniti nel 1919 e, a partire dal 1924, in tutto l'Occidente, compresa l'Italia, come gioco alto-borghese. Poi passa di moda, e resta radicato solo a Ravenna: radicato in basso, a livello popolare.

Che oggi esca il libro di Piero Zama, non è casuale. Il mah-jong sta manifestando segni di rinnovata vitalità.

A Riolo Terme (Ravenna) nei giorni scorsi si è tenuto il congresso costitutivo della Federazione italiana mah-jong, che ha approvato il regolamento di gioco, il regolamento per campionati e il regolamento per tornei. Campionati e tornei sono in programma per i prossimi mesi. Per informazioni, F.I.M.J., Federazione italiana mah-jong, corso Garibaldi 23, 48022 Lugo (RA), telefono 0545/31299.

Non è casuale che tutti

questi riferimenti di luogo ci portino in Romagna. A Ravenna c'è la più antica fabbrica italiana di mah-jong, diretta oggi da Lodovico Valvassori. Lo trovate in via Pellegrino Matteucci 4: trovate non solo un industriale avveduto ma anche una persona colta, un collezionista, un bibliofilo. A Ravenna trovate l'unico antiquario italiano specializzato in giochi, si chiama Dino Silvestroni, pubblica preziosi cataloghi ("Marginalia", via Dradi 9).

**A** Ravenna c'è un editore, Alfio Longo, che pubblica opere interessanti, sui giochi. A Ravenna la Biblioteca Classense è l'unica in Italia che non tenga libri sui giochi e giochi a stampa nei sottoscala: organizza mostre e fa una oculata campagna di acquisti nel settore.

Vi chiederete perché, parlando di giochi, insistiamo sui libri.

La domanda è mal posta. Non stiamo parlando di giochi. Io sto scrivendo

di giochi. Voi state leggendo di giochi. Se ci trovassimo a Ravenna, a giocare a mah-jong con Piero Zama e con Lodovico Valvassori e con Dino Silvestroni e tanti giovani e vecchi, oscuri ed illustri, sarebbe un altro paio di maniche.

Un altro libro. Buono. *La danza dei Maya*, di Donald E. Westlake (Mondadori, pagine 311, lire 18.000). Subito nelle prime pagine c'è uno che insegna a un altro a giocare a cribbage: il gioco tipicamente inglese dal quale eravamo partiti. Benissimo. Ma va bellissimo quando a pagina 225 si parla di "scacchiera da cribbage". Per segnare i punti giocando a cribbage si adopera una tavoletta con dei buchi nei quali si infilano pioli o cavicchi. Questa tavoletta assomiglia più a una scacchiera che a una mongolfiera, ma non è una scacchiera. Non ci si può giocare né a scacchi né a dama.

I libri da qualche anno sono fatti sempre peggio e la colpa non è né degli autori né dei traduttori bensì degli editori che non leggono i dattiloscritti e non correggono le bozze.

Anche il libro di Piero Zama sul mah-jong è una tazza di latte non senza mosche. C'è una bibliografia fatta coi piedi. Le bibliografie sono utilissime, ma devono essere fatte bene. Per far bene una bibliogra-

fia basta osservare qualche bibliografia altrui, e ci sono dei manuali che insegnano a farle. L'anno scorso Zanichelli ha pubblicato *Il manuale di stile* di Roberto Lesina: guida alla redazione di documenti, relazioni, articoli, tesi di laurea, libri di ogni genere. Se Piero Zama non ce l'ha e non se lo è studiato, glielo possiamo perdonare. Ma non possiamo perdonare all'editore Mursia di non aver dotato i suoi impiegati di questo prezioso manuale. Per un editore del 1987, non piccolo e non neonato, che opera nel ventre della capitale dell'editoria italiana, passare alle stampe una bibliografia così è come pettinarsi a tavola con la forchetta.

In ogni modo siamo qui a questa tavola di carta, e la forchetta è la matita.

**P** arleremo di libri, faremo giochi con carta e matita. Vogliamo cominciare con gli ossimori nascosti?

Ne parla Silvio Sinesio sul numero di settembre del "Labirinto", rassegna mensile di enigmistica classica. Non lo trovate in edicola, si distribuisce per abbonamento (via degli Scolopi 19, 00136 Roma).

Gli ossimori nascosti sono un gioco che si fa scrivendo una coppia di parole nelle quali sia nascosto un ossimoro.

L'ossimoro è quella cosa che spiegano tutti i vocabolari, a cominciare dallo Zingarelli. Io di vocabolari ne ho tanti, mangio pane e vocabolari, ma guardo sempre lo Zingarelli per primo.

L'ossimoro è l'accostamento di due termini contraddittori, come "ghiaccio bollente", "convergenze parallele", "partito conservatore e rivoluzionario".

Silvio Sinesio dice per esempio "albatro implume", "frotta pisana", "pesanti empiastri". In queste coppie di parole stanno nascosti gli ossimori "atro-lume", "rotta-sana", "santi-empi". Volete provare a trovarne altri? Non è difficile. Scrivetemi all'indirizzo di "Repubblica". Mi piace fare la posta coi lettori.

**U**n vecchio lord vi invita a passare il fine-settimana nella sua casa di campagna: la solita villa vittoriana o edoardiana o insomma alla Agatha Christie. Plove. Dice: «Facciamo una partita a cribbage?». Voi non sapete giocare a cribbage. Come reagite? I casi sono quat-

1. Gli ridete sul muso, lo mandate al diavolo.

2. Fingete un improvviso mal di testa.

3. Vi scusate di non saper giocare a cribbage e vi rassegnate a lasciarvelo insegnare.

4. Gli dite sorridendo che è un'occasione incantevole. Avete letto che il cribbage è stato inventato da Sir John Suckling (1609-1642), poeta-soldato. È il più tipico gioco inglese, tuttora molto praticato nelle case e nei pub. Oh, da quanto tempo desideravate imparare il cribbage!

Nei primi tre casi il discorso che segue non vi interessa. Se, grosso modo, vi riconoscete nel caso numero 4 possiamo cominciare a intenderci.

Ma le curiosità che manifestate nelle case di campagna del vecchio lord vi nascono anche in un'osteria italiana? Avete fatto il salto dall'antropologia al folklore? Studiate solo le lingue straniere o parlate anche un paio di dialetti? Praticate qualche forma di turismo stanziale? Se io vengo a trovarvi nella vostra città, mi portate nei posti giusti? Mi raccontate storie locali? Barzellette indigene? Mi fate vedere la finestra dalla quale fu buttato il cadavere del duca nell'anno preciso? Vorrei anche giorno e mese, perché è diverso buttare un cadavere dalla finestra d'estate o d'inverno.

Se andate a Ravenna guardate solo i mosaici? O vi accorgete che in tutti i locali pubblici ci sono tavolini speciali, sui quali i nativi giocano a mah-jong?

È questo mah-jong è poi il cribbage, no? No, stiamo cambiando discorso. Il mah-jong è un altro gioco.

Il mah-jong è una specie di gioco di carte che si fa in quattro, ciascuno per sé, e di solito non si usano carte bensì 144 tasselli

