



QUALI REGOLE SE SONO IN SCATOLA MAI SENZA FIUTO

di GIAMPAOLO DOSSENA

«Pensare confonde le idee», dice un personaggio di Luigi Malerba con buona bibliografia alle spalle. Così noi, qui, cerchiamo di giocare il più possibile, al maggior numero di giochi possibili, e rarissime volte ci prendiamo il lusso di permetterci di pensare cosa stiamo facendo, cos'è il gioco.

Non amando la filosofia, le migliori occasioni per pensare cos'è un gioco ci vengono offerte dai vocabolari. Ora ne esce un altro, editore G. D'Anna-Sintesi, Firenze, autori Angelo Gianni e Luciano Satta, titolo DIR = *Dizionario Italiano Ragionato*. La voce "gioco" è di una rara lucidità, di uno straordinario garbo, e tutto questo DIR, che sto leggendo (avete mai provato a leggere un vocabolario?) mi sembra nuovissimo, eccellente. Lo amo.

Ma chi ama i vocabolari è libertino, è poligamo. Amo anche il *Grande dizionario enciclopedico Utet*, giunto in questi giorni al IX volume, GAD-GREU. Qui nelle molte pagine dedicate a "gioco" ci sono un paio di cosette abbastanza nuove: un paragrafo sulla "evoluzione dei giochi", con particolare attenzione alla storia dei giochi di tavoliere, e un paragrafo di definizione dei "giochi in scatola".

Cosa sia un gioco in scatola lo sanno tutti, a cominciare dai commercianti. Fiorella Cagnoni nel suo enorme emporio milanese dedica alcuni locali ai giochi in scatola, e li chiama "lo scatolame". Oggi è un gioco in scatola anche il gioco dell'oca, che fino a qualche decennio fa era un foglio volante, senza scatola, senza dadi, senza segnaposti, e soprattutto senza istruzioni. La gente sapeva cos'era il 31, il pozzo, e cosa succede a chi casca nel pozzo, senza bisogno che regole scritte glielo

rammentassero. Così ancor oggi nei mazzi di 40 carte sul Re Bello o Re di Denari o Re d'Ori o Re di Quadri non c'è scritto che vale 10. Ancor oggi, ancora per poco. C'è una variante delle carte regionali "lombarde", usata in Canton Ticino, stampata a Sciaffusa, che è "indicizzata", reca "10" negli angoli dei Re, e così via.

Noi viviamo in mezzo ai giochi in scatola da mezzo secolo, da quando si diffuse il Monopoly-Monòpoli. Comprata una nuova scatola, per prima cosa leggiamo le istruzioni. Quando non capiamo bene o non capiamo niente (succede!) proviamo a pasticciare un po' con tavoliere, dadi, segnaposti, e tutta l'attrezzatura. Proviamo a giocare. Poi mettiamo la scatola in un cassetto o la regaliamo a qualche persona che amiamo poco o punto. Succede, succede.

Tu compri un brutto libro, ma non dici: «Libri non ne compro più!». Tu compri un brutto gioco in scatola, e se non lo dici lo pensi, e se non lo pensi lo fai: giochi in scatola non ne compri più. Una marea di giochi in scatola pessimi ha rovinato il mercato negli ultimi dieci anni. For-

se vogliono dire questo gli economisti, quando dicono che la moneta cattiva caccia quella buona? Forse. Di fatto i giochi in scatola buoni sono pochissimi. Non si può chiedere pareri ai commessi dei negozi: i negozi di giochi e giocattoli con commessi che sanno quello che vendono si contano sulla punta delle dita. Non si possono seguire le recensioni, i pareri dei critici, perché rubriche di giochi come questa qui del "Venerdì" in Italia ce ne sono meno dei commessi di cui sopra.

Allora, scusate se non mi impegno a fondo, se non dedico più spazio a questi "problemi" (si dice così?).

Vi dico che non dovete comprare un gioco in scatola se non conoscete già alcuni giochi in scatola, se non vi siete già fatti un minimo di esperienza e di gusto che vi permetta di "annusare".

Chi sa "annusare" cosa fa? Guarda la marca del gioco in scatola. Come chi "annusa" i libri guarda l'editore.

Una marca buona è Ravensburger. La Ravensburger da molti decenni ci dà giochi nessuno dei quali è mai stato pessimo, spesso i giochi Ravensburger sono buoni, o molto buoni. Per esempio nel 1985, come passa il tempo, la Ravensburger ha pubblicato un *Viaggio nel mondo degli animali* che io non ho mandato in soffitta, io lo tengo ancora qui, dopo tre anni, tra i pochissimi giochi in scatola che ogni tanto mi vien voglia di giocare o di insegnare a chi ha voglia di giocare.

Quest'anno come tutti gli anni anche la Ravensburger pubblica vari giochi perché le grandi aziende devono rispettare certi ritmi di produzione, devono occupare certe fette di mercato, devono sfornare delle "novità".

Ce ne sono due che ho già giocato tre o quattro volte, e mi sembrano buoni. Forse fra qualche mese cambierò idea, perché sono un uomo libero: forse fra qualche mese dirò che mi sembrano molto buoni.

Prendete nota: *Eldorado e Parata di elefanti*. Il primo è più facile e divertente, il secondo è più impegnativo e elegante. Basta, non voglio dirvi altro. Mi sembra di aver già detto molto.

Frasi come quest'ultima qui sopra, è chiaro, le scrive uno che ha cominciato a pensare ad altro. Sto pensando come si potrebbe fare perché mi scriviate a proposito dei giochi in scatola. Io son contento per adesso delle lettere che ricevo. Non mi scrivono solo quelli che amano i giochi di parole. Ho accennato alla tombola napoletana, e mi hanno scritto da Napoli e da altre città una ventina di lettori per avere gli indirizzi degli editori delle tombole bilingui, italo-partenopee, e trilingui, anglo-italo-partenopee. Una ventina, non è poco. Ho risposto con una circolare. La tombola è interessante anche perché i suoi 90 numeri son fratelli o cugini dei 90 numeri del lotto (ci sono anche giochi dell'oca con 90 caselle, ma l'oca classica sembra ne abbia 63). A chi è curioso di queste cose posso segnalare un saggio di Paola de Sanctis Ricciardone: *La "Smorfia" nell'Ottocento italiano*. Lo trovate nel n. 15 di un rivista che fanno in via A. Bassi 20, 25123 Brescia: "La ricerca folclorica". Della stessa autrice è uscito mesi fa un libro sul gioco del lotto intitolato *Il tipografo celeste*, edizioni Dedalo, Bari, con prefazione di Vittorio Lanternari.

Ma per i giochi in scatola, che fare?

Le lettere per Giampaolo Dosse-
na vanno indirizzate presso la
redazione di "la Repubblica",
piazza Cavour 1, 20121 Milano.

