



BELLE EPOQUE S'INVENTA CON LE CARTE E IL SEME TACCIA

di GIAMPAOLO DOSSENA

Alfredo De Martino (Roma) mi scrive una lunga lettera sui mazzi di carte "diversi": diversi da quelli tradizionali anglo-francesi (cuori quadri fiori picche), italo-spagnoli (coppe denari spade bastoni), tedeschi (cuori campanelli ghiande foglie), svizzeri (rose campanelli ghiande stemmi). E quelli con più di cinque semi. E quelli con numero di carte minori o maggiori di 40 o 52...

Questo è prima di tutto un discorso da collezionisti. Il collezionismo di carte da gioco è bello, economico, istruttivo. Il mio lettore romano però è uno che la sua collezione la adopera, s'intende di bridge giocato con mazzo di 60 carte, e apprezza in modo particolare i mazzi con più di quattro semi: per esempio quello del Taotl, tuttora prodotto da Viassone (mi piace, e mi piace giocarci), o quello di Amici prodotto anni fa da Modiano, ora fuori commercio. Non mi piaceva, e lo scrissi. Il mio lettore crede che sia colpa mia, se Amici non ha avuto successo. Non credo che un articolo di giornale possa segnare la sorte di un mazzo di carte. Mazzi di carte nuovi, per giochi di carte vecchi e nuovi, se ne inventano tutti i giorni. Ve ne segnalo un paio, che mi sono piaciuti. Per puro caso vengono entrambi da Bologna.

Il gioco del paladini è un mazzo di 40 carte col quale si può giocare una variante della Briscola. Naturalmente si può usarlo per altri giochi, e questa variante della briscola si può giocare con un mazzo qualsiasi. Autore: Alpinolo Ferrerio, che ha anche scritto un libro, **A Roncisvalle con le carte?** Editore: Compreur, via Toscana 47, Bologna.

Gli uccelli e Gli alberi sono due mazzi di 40 carte coi quali si può giocare a Memoria, all'Omo nero e simili. Prodotte dalla Dal Negro, sono state ideate,

con intendimenti didattici ecologici, dal Centro Villa Chigi, piazzale Jacchia 1, Bologna.

Di un altro mazzo di carte nuovo, **Indiscretion**, parlavo il 13 maggio. Non posso dire di aver ricevuto tante lettere di gente prona a supplicarmi, che ne dessi altre notizie. La notizia forse è questa: che i giochi di carte sono in via di estinzione, non li gioca quasi più nessuno, o li gioca una minoranza silenziosa che non si cura dei giornali e ha in gran dispetto rubriche come questa. Per controprova vi descrivo il gioco Belle Epoque inventato da Marco Fantini, a cui accennavo. Io mi son divertito a giocarlo e a discuterne le regole con l'autore. Forse con noi vi sareste divertiti anche voi. Se non vi divertite a leggere le regole seguenti, la colpa è mia solo in parte. Come descrittore di regole di gioco io sono abbastanza bravo; il fatto è che le regole andrebbero descritte non

solo per iscritto.

1. Si gioca in quattro, ciascuno per sé. Ciascuno ha un foglietto e una matita.

2. Il mazziere, scelto a sorte, distribuisce 13 carte a testa. Si gira in senso antiorario. Gioca per primo chi è alla destra del mazziere.

3. Capacità di presa in ordine decrescente: A K Q J 10 9 8 7 6 5 4 3 2.

4. Obbligo: non rispondere al seme e anzi non giocare un seme già in tavolo in quella mano: «non

ripetere il seme».

5. In caso di parità nella capacità di presa vince l'ultima carta giocata.

6. Dichiarazione iniziale segreta: viste le proprie carte, ciascun giocatore scrive sul foglietto le mani che conta di fare in quella smazzata.

7. Se un giocatore ha in mano carte che non gli permettono di rispettare l'obbligo del punto 4, gioca una carta a sua scelta; non vale la capacità di presa.

8. Se un giocatore ha in mano carte che gli permettono di rispettare l'obbligo, può infrangerlo volontariamente in due modi:

8.1. gioca carta di seme già in tavolo (la capacità di presa di tale carta viene azzerata) e aggiunge una mano a quelle della dichiarazione iniziale segreta, segnandola sul rovescio del foglietto;

8.2. gioca carta di seme già in tavolo dicendo "Belle Epoque"; vale la capacità di presa di tale carta

rispetto a quella dello stesso seme già in tavolo; rispetto alle carte di altro seme tale carta ha capacità di presa assoluta (atout verbale); "Belle Epoque" può essere detto una volta sola in una mano; ogni giocatore può dire "Belle Epoque" una volta sola in una smazzata.

9. Dopo ogni mano, gioca per primo chi ha vinto la precedente.

10. Dopo la tredicesima mano (fine della smazzata) ognuno scopre la propria dichiarazione iniziale segreta, e aggiunge le mani supplementari di cui al punto 8.1. La somma costituisce "dichiarazione globale".

11. Chi non ha realizzato la "dichiarazione globale" non segna nessun punto.

12. Chi ha realizzato o superato la "dichiarazione globale", conta:

12.1. cinque punti per ogni mano vinta;

12.2. dieci punti per ogni carta di valore 2 e di valore 3;

12.3. dieci punti per ogni carta con la quale non abbia potuto rispettare l'obbligo (punto 7) o con la quale abbia volontariamente infranto l'obbligo (punto 8).

13. La partita dura tante smazzate quante si decide (p. es. 5), oppure tante smazzate quant'è la più alta "dichiarazione globale" realizzata.

Nota di metodo. La descrizione che avete letto (l'avete letta davvero? Alzi la mano...) è stata da me inviata a Marco Fantini e a un altro amico, che è stato tra i primi a giocare a questo nuovo gioco. Questo altro amico mi ha detto che era tutta sbagliata. Marco Fantini mi ha detto che andava bene.

Le lettere per Giampaolo Dosenna vanno indirizzate presso la redazione di "la Repubblica", piazza Cavour 1, 20121 Milano

