



SCOMPARSO ANCHE DALLA LISTA PROIBITA L'ESTINTO FARAONE

di GIAMPAOLO DOSSENA

La volta scorsa parlavo di Foligno, della mostra dei Mitelli che ivi si chiude fra due giorni, della quintana... Vicino a Foligno c'è Gubbio. Di Gubbio avevo parlato fin dal 25 giugno, chiedendo se è vero, come mi sembrava di aver sentito dire, che in quella città (isolatissima fino al diluvio delle superstrade) si gioca ancora a faraone.

Da Foligno ho fatto un salto a Gubbio, ospite di un mio lettore, Enrico Viola. Mi ha dato notizie precise, delle quali lascio a lui tutta la responsabilità. Il faraone è un gioco talmente estinto (tranne Gubbio, e qualche altra isola? forse altri lettori me la vorranno segnalare) che non figura nemmeno più nelle "tabelle dei giochi proibiti". Una volta o l'altra parleremo di queste "tabelle", che dovrebbero stare esposte nei locali pubblici (Art. 110 T.U.L.P.S., 13 giugno 1931, n. 773). Ma non voglio immischiarmi con questioni legali. Intendo solo comunicarvi che, secondo Enrico Viola, e secondo altri quattro o cinque signori che mi ha presentato, davvero si gioca ancora a faraone, a Gubbio.

Con quali regole si gioca? Non ve lo dico perché la esposizione di regole di giochi di carte risulta, ahimè, antipatica alla maggioranza dei miei lettori. Se a qualcuno interessano le regole del faraone egubino, mi scriva, gli risponderò personalmente, clandestinamente. O vada a Gubbio, cercando di risultar simpatico a Enrico Viola come gli son risultato simpatico io.

A me questo gentilissimo lettore ha fatto addirittura vedere e toccare il

"tavolozzo": lo speciale tavoliere in uso per il faraone. E' in noce, intarsiato con faggio, misura circa un metro per trenta centimetri. Non ha il pallottoliere incorporato come i tavolieri di faro americani. Non reca le 13 carte di picche di un mazzo anglofrancese bensì le dieci carte di denari di un mazzo piacentino. Ha caselle laterali per puntare sui "figurini" (dall'asso al tre) e sui "figuroni" (dal fante al re). Ha due fasce in alto e tre in basso per il rinnovo di scommesse di diverso tipo. "Paroli" a Gubbio lo pronuncian sdrucchiolo, "pàroli".

E insomma direte che io sono matto, a emozionarmi per una così modesta scoperta archeologica.

Quanto a matto, io sono precisamente, tecnicamente, un "matto onorario di Gubbio", perché Enrico Viola mi ha anche fatto compiere tre giri (in senso antiorario!!!) attorno alla fontana di piazza del Bargello, con aspersione d'acqua della stessa fontana.

Se qualcuno è sensibile a certe tentazioni, una volta imparato a giocare a faraone a Gubbio potrebbe andarci, sempre in Umbria, a

Spello per giocare a somaro (a me lo ha insegnato il signor Fancelli della Bastiglia, posto stupendo), o a Bevagna, dove non ho avuto il tempo di metter piede, ma sembra che vi si giochi una bestia figurata con rilancio: cose da capogiro.

Peccato che i giochi di carte non interessino la maggioranza dei miei lettori, e men che mai i folkloristi. Gli insegnanti farebbero un lavoro utile se spingsero gli studenti a compiere "ricerche" sui giochi regionali e loro varianti; lavoro utile soprattutto dal punto di vista linguistico. Descrivere cerimoniali e regole dei giochi di carte è un bell'esercizio di stile, è quasi difficile come descrivere il cavatappi.

Cambiamo aria, parliamo di un gioco nuovo. La Editrice Giochi mette in vendita in questi giorni una scatola cubica: Digital Dilemma. I prototipi s'erano visti a Londra al salone di gennaio, presentati da Tom Kremer, dell'agenzia Seven Towns. L'inventore (o "autore" come

preferiscono dire i tedeschi) è Jeremy Shaw.

Aprirete la scatola nel vostro negozio di fiducia, e senza leggere le istruzioni capirete a prima vista il meccanismo, che è semplice e geniale. Fa appello a doti combinatorie visive prima che a calcoli aritmetici. Con sbarrette di plastica gialla si tratta di formare, su tavolette scanalate di plastica nera, delle cifre (da 01 a 99): cifre con quel disegno, quella forma, che è diventata familiare a tutti noi da pochi lustri, da quando ci sono gli orologi "digitali" — sui cui quadranti compaiono le cifre, i "digits", a sbarrette.

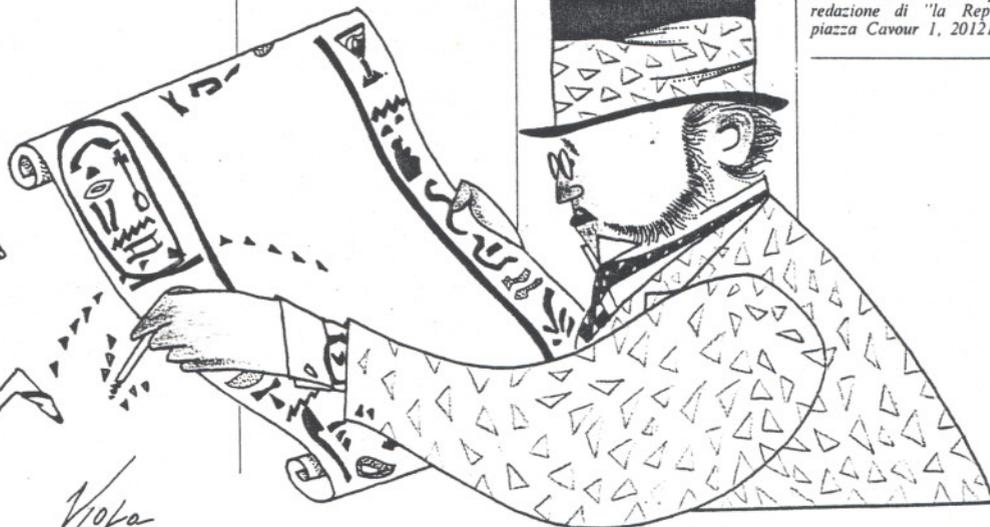
Sono un vecchio reazionario e mi diverte l'inversione di marcia: oggi, che anche i giochi a carta-ematita vengono messi nel computer, questo gioco fa ridiscendere i simboli dell'elettronica al livello elementare della manipolazione.

Volete che provi a spiegare il meccanismo? Ciascuno forma sulla tavoletta nera un numero a sua scelta. Poi il capogioco scopre una carta che reca un numero. Ciascuno cerca di avvicinare il numero che ha

formato sulla tavoletta a quello estratto, compiendo solo una di queste tre operazioni: mettere (una o più sbarrette), o togliere, o spostare. Può decidere di "stare", se il suo numero gli sembra abbastanza vicino a quello estratto (anche guardando i numeri degli altri, che sono sempre esposti alla vista di tutti i giocatori). Può capitare che io abbia formato sulla tavoletta proprio il numero che viene estratto. Immaginatevi cosa mi dicono gli altri.

Finalino con rullo di tamburi. Permuta una copia del gioco di monsignor Lefebvre con una copia del gioco dei neonazisti di Saarbrücken. Quello che offro è una sottospecie del gioco dell'oca, quello che cerco dovrebbe essere una specie di ludo o pachisi. Quello che offro si intitola "La Rosa dei Santi", quello che cerco sembra si intitolò "Ebreo non l'arrabbiare". Quello che offro è come nuovo, lussuosissimo (me l'ha portato da Ecne Giovanni Cerruti); quello che cerco mi va bene anche sciupato, anzi mi accontenterei di una fotocopia. Quello che offro reca in francese vite dei santi e pie esortazioni, da far la delizia di un mangiapreti; quello che cerco dovrebbe essere in tedesco, e con le istruzioni per l'uso c'è poco da ridere, per quel che ne so. Mi impegno a farci su una rubrica di tono politico acceso. In particolare parlerò male del senatore Giovanni Spadolini.

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



Viola