



UNA VERSIONE DI LUSO PER TRIVIAL FINEZZA DI PARTITA

di GIAMPAOLO DOSSENA

Qualcuno pensa che questa rubrica sia un po' troppo nazionalpopolare, piccoloborghese: parliamo bene di Guareschi, della "Settimana enigmistica"...

In preda a un violento accesso di spirito natalizio voglio aprire le braccia agli *happy few* parlando di un gioco disponibile in tiratura limitata, 500 copie, 180 mila lire. È una specie di *Trivial Pursuit* al polo opposto della "trivialità", e ben si presta ad atmosfere natalizie, essendo tutto basato su sfizio gastronomiche, estrosità da *gourmets* (per questa parola francese propongo la traduzione: "ghiottoni colti e cosmopoliti, pieno di curiosità e di quattrini").

Fate conto (non è detto che lo vedrete, non che toccarlo e men che mai giocarci) una grande scatola di carta di Fabriano, la più pesante e costosa, colma di altre carte variopinte. Un tavoliere per le scelte delle domande, e per i punteggi. Le domande stanno in 7 libri di 7 colori. Libri che si possono leggere anche senza giocare: sono una miniera di quiz suddivisi in vari argomenti, sempre con l'angolazione del "saper mangiare bene (potendo)": Storia e Letteratura, Astuzie e Utilità, Curiosità, Etimologie e Origini, Igiene Salute e Bon Ton, Ristoranti e Luoghi; in fine un Cosa È che si potrebbe tradurre "Le Parole Dei Menù" (questo è il titolo di un libro recentemente pubblicato dalla Idea Libri, il quale può essere letto, e adoperato per giocare, esattamente come i 7 libri del *Mastrogola*).

Mastrogola è appunto il nome del gioco che ho provato a descrivervi. Autore: Serena Ciai. Editore:

Mastri Cartai. Indirizzo: 06074 Ellera (Perugia), senza bisogno di mettere la via. Tel. 075/79941 - 695194.

Per un regalo altrettanto prestigioso vi consiglio la nuova edizione dello *Scarabeo*. La Editrice Giochi di Milano ha in catalogo questo grande classico dei "giochi di parole in scatola" dal 1963; nel mondo anglosassone è diffuso dal 1949 col nome di *Scrabble*. La nuova confezione ha un tavoliere a griglia con bordi rilevati, che garantiscono la stabilità dei tasselli; e il tavoliere è girevole. Se non avete mai giocato a *Scarabeo* queste notizie vi sembreranno oscure; se avete giocato a *Scarabeo* anche solo un paio di volte direte: ah, finalmente!

Ma, avrà detto qualcuno, «*Mastrogola* è una specie di *Trivial Pursuit*. Bravo: e il *Trivial Pursuit* cos'è?». Prendiamo il discorso alla larga. In un film di Terry Jones con i Monty Python, *Il senso della vita* (1983), c'è un cameriere che porge a due clienti, al tavolo, delle "carte di conversazione". Se non vi ricordate il film non importa, anzi forse è meglio (a me piace, ad

altri dà il voltastomaco). Quel che conta è il concetto: "carte di conversazione".

Per noi, "conversazione" è colloquio, arte e tecnica dello stare insieme chiacchierando. Fino a un secolo fa, "conversazione" era il fatto in sé di stare insieme, di trovarsi insieme, di frequentarsi. In questo senso va tradotto, nei compiti di latino, il verbo deponente "conversari", famosa trappola. "Giochi di conversazione" era sinonimo di "giochi di società, giochi da sala, giochi da salotto".

Oggi che "conversazione" è colloquio, si chiamano "giochi di conversazione" quelli come *Trivial Pursuit*, che pongono domande, esigono risposte, come meccanismo apparente, e che, come meccanismo vero, segreto, spingono i partecipanti a dir qualcosa, a attaccare discorso. Oggi, se non c'è qualche stimolo, la gente non è neanche più capace di chiacchiera-

re, spettegolare, confidarsi, raccontare storie. Qualcuno dice peste e corna di *Trivial Pursuit*. Io ne ho sempre parlato bene, fin da quando fu lanciato in Italia, nel 1985, perché l'avevo visto giocare, avevo provato a giocarlo in compagnie svariate, e avevo visto a cosa serve: a rompere il ghiaccio della folla solitaria. *The lonely crowd* è titolo di un libro del 1950, di David Riesman. Non so se lo legge ancora qualcuno, e se vale ancora qualcosa; ma "folla solitaria" è un bell'ossimoro.

Ho visto giocare a *Trivial Pursuit* con le pure domande, senza tavoliere, senza segnaposti, senza calcolo dei punteggi. Adesso cominciano a circolare delle cose che sono come un *Trivial Pursuit* senza tavoliere: hanno la forma di libro. Uno mi dicono che ha successo, autore il solito americano, Gregory Stock, titolo *Il libro delle domande*, editore Mondadori.

Allora, se vi piacciono i giochi di conversazione, oltre a *Mastrogola* vi posso segnalare *Insieme*, edito dalla Clementoni di Recanati. Ne avrete sentito parlare perché ne han fat-

to un grosso lancio promozionale. Osserverete che il meccanismo delle domande è sempre quello, ma varia il meccanismo dei punteggi. Gli incroci di ruolo fra i giocatori si moltiplicano: si possono fare scommesse sul fatto che Tizio saprà o no rispondere alla domanda, e Tizio può chiedere aiuto a Caio.

Più tradizionali, anche nel meccanismo dei punteggi, sono altri giochi di conversazione del catalogo Clementoni: *Master Quiz*, *Parola mia*, *Provocation Partner*.

Dopo tanti giochi lussuosi nuovi snobistici entrati dalla porta, vorrei, in queste ultime righe, far entrare dalla finestra giocattoli poveri classici tradizionali. Non è facile trovarli perché i negozianti ne cavano margini scarsi: mettetevi nei loro panni, calcolate la differenza fra una battuta di cassa da 10.000 lire e una da 180.000. Allora, se vi capita, andate dagli artigiani, risalite alla produzione. A Torino fanno cose che piacciono a me i ragazzi della Bottega di Mastro Geppetto, via Pietro Micca 17, tel. 011/542000.

Quando saranno passate le feste e le poste torneranno a condizioni normalmente comatose, vedete di procurarvi dall'editore Hugendubel di Monaco *Spiele des Jahres*, libro indispensabile per riprendere l'anno venturo il discorso sui giochi in scatola e sul catalogo della ludoteca ideale.

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

