

PER GIOCO

DI GIAMPAOLO DOSSENA

Filetto all'ultimo sangue con contorno di pedine

Vi ricordate quando al cinema si poteva fumare? L'eroe, sullo schermo, accendeva una sigaretta. Immediatamente in platea brillavano cento cerini, minerva, svedesi, fiammiferi da cucina: gli spettatori accendevano le loro sigarette.

Mi è successo qualcosa di simile leggendo il recente romanzo di Vittorio Schiraldi, *Weekend a Waterloo* (Mondadori, pagg. 195, Lire 25mila), nelle pagine centrali, quando il figlio (10 anni) chiede al padre (50) se vuol giocare a "Missione Impossibile": un gioco al computer dove si deve liberare una principessa, e non si vince mai. Anche Emilio Segrè sabato 22 aprile aveva trascorso il pomeriggio giocando su un computer con un nipote diciottenne, poi lo aveva accompagnato al metrò, a San Francisco. È morto d'infarto mentre stava tornando a casa.

Per fortuna nelle ultime settimane ho parlato tanto di computer games e adventure games e film interattivi. Per fortuna vi ho suggerito di cominciare a giocare con figli e nipoti. Faccio conto che possiate intuire di cosa sto parlando.

Poi il ragazzo di *Weekend a Waterloo* propone al padre una partita a backgammon, a Forza Quattro...

Per fortuna Schiraldi scrive proprio backgammon con la minuscola e Forza Quattro con le due iniziali maiuscole. Sono quegli indizi da cui si capisce se uno sa cosa sta dicendo...

Cosa sia il backgammon devo supporre che lo sappiate. Essendo un gioco vecchio di almeno duemila anni il suo nome è un nome comune, e va scritto con la minuscola, appunto, come fa Schiraldi.

Invece Forza Quattro è un gioco recente, della Milton Bradley (MB) protetto da copyright (1984). Dunque il suo nome è un nome proprio, e va con la maiuscola. In tedesco si chia-

ma Vier Gewinnt, in francese Puissance 4 (con la cifra), nell'edizione originale americana Connect Four (in lettere come nell'edizione italiana).

Bene: leggo "backgammon" e non mi succede niente. Il gioco almeno una volta al giorno da vent'anni. Leggo "Forza Quattro" e mi si accende un cerino nel cuore, un minerva, uno svedese, un fiammifero da cucina. Da quando non lo gioco? Almeno un paio di mesi. Troppi. Finisco il romanzo e vado a prendere la scatola.

Siamo lontani: io qui che scrivo, voi lì, costì, che leggete. Fossimo vicini, vi proporrei subito una partita. Se non avete mai giocato non importa: Forza Quattro è uno dei pochissimi giochi che tutti imparano subito.

È un filetto verticale, dove entra in gioco la forza di gravità. Le pedine fanno un gradevole rumore. I colori sono allegri. La confezione è solida. Davvero non lo conoscete? E magari chissà che porcherie di "novità" regalate ai vostri figli e nipoti!

Non sapete neanche cos'è il filetto? È quello che sta sull'al-

tra faccia della scatola della dama. Forse capite se invece di filetto dico tris, tria, mulino, mulinello, merrelle con due R, merelle con una sola R, marelle con la A, smerelli, tavola mulino o tavola a mulino, tela, schiera...

In confronto al filetto, il bimirinario backgammon è un bambino. Il filetto di anni ne ha al minimo 3500. Se ne trovano tracce nell'Egitto dei faraoni e a Ceylon, negli scavi dell'ultimo livello di Troia e sulle tolde di navi vikinghe. In Giappone si gioca sul tavoliere del go, e si chiama gomoku o renju. In francese si chiama merelles, in Germania mühle, in Inghilterra nine men's morris...

Ma rileggete quella dozzina di nomi che ho registrato per l'Italia (e se ne conoscete altri, dialettali, scrivetemi!). Lo schema del filetto può avere molte varianti. L'illustrazione d'oggi ve ne mostra quattro. Crescendo la complessità del tavoliere cresce il numero delle pedine impiegate. Quale è il vostro filetto, quello "giusto"? Se ne possono inventare altri; diffusi nel mondo e nei secoli ce ne sono almeno altri quindici o venti... Il principio è sem-

pre quello: mettere in fila tre o più pedine.

Adesso, se mi seguite, voglio invitarvi a una riflessione. L'attrezzo speciale per giocare a Forza Quattro si potrebbe descrivere come un tavoliere verticale di 7 x 6 caselle. Provate a disegnarlo. Contrassegnate le colonne con lettere da A a G da sinistra a destra e le righe con numeri da 6 a 1 dall'alto in basso. Vi vedo: a qualcuno vien già il mal di testa.

Completato il disegno, fissate le regole. Si deve partire dal basso. Non si può mettere una pedina (bianca o nera; giocando con carta e matita non si può segnare un cerchio o una croce) in A2 se non ce n'è già una in A1. Non si può mettere una pedina in B3 se non ce ne sono già in B1 e in B2. Sembra una regola assurda, uno può chiedervi "ma perché?".

Se mettete il tavoliere in verticale, nessuna domanda, nessuna spiegazione, nessuna "regola": è tutto ovvio perché entra in gioco la forza di gravità, si sottomette la forza di gravità senza bisogno di chiamarla "forza di gravità". Vorrei arrivare a una affermazione molto impegnativa: l'uomo ha cinque sensi (forse più). Giocare a Forza Quattro è più facile e più divertente che giocare a filetto, come giocare a Master Mind è più facile e più divertente che giocare a numerino o a numerello.

Alcuni lettori mi hanno scritto, negli ultimi mesi, a proposito del Master Mind, ma mi rifiuto di riprendere il discorso se prima qualcuno non mi aiuta con le date.

Il Master Mind è lanciato nel 1972 dalla Invicta di Leicester da un'idea (così si racconta) di Marco Meirovitz. Ma l'idea-base è quella del numerino o numerello: e questa di quando? di dove? di chi? Prima di morire voglio saperlo. Me lo dovete dire voi.

