



# Publicità gioco proibito

DI GIAMPAOLO DOSSENA

**G**iovanni Gandini teneva una rubrica di giochi sul "Giorno" e parlò, facendo nome e cognome, di un comune amico che io invece dovrò chiamare così, Comune Amico. Capirete subito perché, se andrete avanti ancora a leggere qualche riga.

Il Comune Amico, una delle persone più colte e intelligenti di comune conoscenza, fa un mestiere, per vivere, e vive mica male perché fa il notaio. Giovanni Gandini diede l'indirizzo dello studio notarile del Comune Amico, lo descrisse come accogliente, confortevole, e disse cose del tipo «qui un rogito costa poco». Pubblicità. Scherzosa, spiritosa, ma pubblicità.

Il Comune Amico ebbe delle noie, perché ai notai è vietato farsi pubblicità, farsi fare pubblicità, lasciarsi fare pubblicità.

Se io, qui, recensisco un libro, gli faccio pubblicità, ma nessuno ha niente da ridire. Se io, qui, mi riferisco alla rubrica di giochi che fa Roberto Morosetti sulla "Stampa" alla domenica, gli faccio pubblicità, ma nessuno ha niente da ridire. Se io, qui, parlo di un negozio specializzato nella vendita di giochi (non giocattoli) e dico che gestore e commessi sono esperti di giochi, tengono solo giochi validi, danno consigli attendibili, gli faccio pubblicità, e qualcuno comincia ad aver da ridire. ➔

## DOSSENA / Pubblicità gioco proibito

Ho la lettera di una signora che si è lamentata con me, accusandomi di favoritismo e scorrettezza. Tengo tale lettera in una cartolina dove ce ne sono altre, più divertenti. Quando ho fatto blande ironie sulla mania di collezionare trenini, di giocare coi trenini, e della voglia di guidare i treni veri, mi hanno accusato di essere pagato dalla Fiat, di svolgere subdole manovre a favore delle autostrade, dei Tir.

Il discorso diventa veramente delicato se dico che fra qualche settimana escono la seconda edizione di un mio libro e la quarta edizione di un altro mio libro. Libri di giochi. Ma se ne parlassi, apriti cielo! Advertising for myself. Proibito. Cercherebbero di dissuadermi anche i colleghi che, da quasi tre anni, mi lasciano, in questa rubrica, libertà sconfinata.

Niente. A suo tempo non parlerò dei miei

libri, ma oggi voglio tornare a parlare di un negozio specializzato nella vendita di giochi (non giocattoli). Ha traslocato da via Meravigli a via San Clemente (angolo via Santa Tecla 5, 20122 Milano). L'ho consigliato con lettere personali a quanti mi chiedevano un punto di riferimento. Lettere personali non ne scrivo proprio più, o perché diventano troppe, o perché divento vecchio e ho poco fiato.

Dirige questo negozio la signora Fiorella Pozzi che è per me un punto di riferimento costante da tanti anni. Mi dà notizie, mi dà pareri. L'altro giorno mi ha telefonato. Avevo scritto, in questa rubrica, che "Mille miglia", ossia "Mille bornes", credo non sia più in commercio. Mi ha detto che invece è tuttora in commercio una scatola, prodotta dalla Schmidt International, intitolata "1000 ➤➔

## DOSSENA / Pubblicità gioco proibito

km", la quale contiene le carte per questo gioco, pur se ridisegnate e con didascalie un po' diverse. Sono andato a rivedere i due mazzi che avevo, quello intitolato "Mille Bornes" (Parker) e quello intitolato "Il Gioco della Mille Miglia" (Giochiclub Amica). Forse ce ne sono altri. Chi me lo dirà? Sembra che questo gioco sia stato inventato da Edmond Dujardin nel 1960.

Un altro mazzo di carte speciali è quello intitolato "Bull", copyright 1989 Fair Play UK. Non ho ancora provato a giocarci. Vi do la notizia del fatto che c'è.

Paolo Prada (Vaglia FI) ha elaborato per la Italcards di Bologna "Le Carte degli Affari". Sono carte divinatorie che permettono di esercitare una cartomanzia speciale: non vi dicono cosa v'aspetta in amore, salute ecc., bensì mettono in gioco Il Datore di Lavoro,

L'Assunzione, La Rendita, Il Furto ecc. I disegni sono di Terry Prada, specializzata nella tãntrica dei colori.

Alma Zanasi ha inventato "Molecoliamo" (Black-out editrice, Modena; distribuzione Unicopli, Milano). È un gioco didattico che si fa con due mazzi di carte speciali, con possibilità di schemi diversi (dai solitari al "Chemical Poker"), imparando a distinguere la natura dei vari elementi, valenze, pesi atomici, pesi molecolari ecc.

Siccome anche le parole hanno atomi (lettere) e molecole (sillabe) questa mi sembra l'occasione per ricordare un ultimo gioco (per oggi!) con carte speciali, intitolato "Tocca a te!". Lo distribuisce la Dal Negro. Inventato da Michael Kindred e Malcolm Goldsmith, copyright Waddington 1980, lo si potrebbe descrivere come un domino a tasselli quadrilateri ➤➔

## DOSSENA / Pubblicità gioco proibito

ri. Sapete, il vecchio domino ha tasselli dove quel che conta sono due lati; poi sono stati inventati vari figli del domino con tasselli a tre lati. Qui, sui quattro lati di una carta c'è scritto per esempio TI, LE, VI, MO; e ci si può attaccare con LI, GA, TA, EL. Chiaro? Prendete carta e matita; o andate a vedervi il "Tocca a te!" in un negozio specializzato. Trovarlo, non è facilissimo.

Sto cercando, vedete, di girare il discorso verso quei giochi di parole che a tutti voi piacciono di più. Ma che esista un vasto regno di giochi di carte una volta tanto ve lo devo rammentare.

Rinunciando per oggi ai giochi di parole, Luca Fini (Firenze) mi scrive a proposito di quel gioco di numerologia che fa Kurt Vonne-

gut in *Hocus Pocus* (ne parlavo il 13 aprile). «Proviamo ad aggiungere una colonna. Nome: Carlo Rossi. Nascita: 1923. Età: 21. Anno in cui ha cominciato a farsi la barba: 1939. Da quanti anni si fa la barba: 5. La somma dà 3888 che diviso per 2 dà 1944: l'anno in cui il mio personaggio (inventato ma plausibile) aveva quell'età e quell'anzianità nella quotidiana operazione del radersi. L'unica cosa che lo lega ai grandi personaggi del gioco originale è che il meccanismo funziona *necessariamente*». Questo esempio di "numerologia" cela un trucco analogo a quello per "indovinare" l'età di una persona. Trucco vecchio. Dovreste saperlo. Semmai ve lo rammento una delle prossime volte.

Giampaolo Dossena