

Brevetti dell'Alto Egitto

Forza Quattro della Milton Bradley resta uno dei giochi più semplici che si conoscano. Lo possono giocare subito tutti, basta vederlo. Va bene anche per i bambini. Al felice meccanismo di gioco si aggiunge l'allegria dei colori, il piacere di infilare quei dischetti nelle fessure, la piccola musica che fanno cascando, e poi il fragore della cascata generale a fine partita.

Vecchia storia. Se il brevetto di Forza Quattro è del 1984, lo schema del Filetto ci porta indietro di alcuni millenni (tempio di Kurna sulla riva occidentale del Nilo, a Tebe, nell'Alto Egitto: i tempi di Ramses I — ma vorrei che qualche lettore egiptologo mi confermasse o precisasse o correggesse questi dati). Il passaggio dal Filetto al Forza Quattro avviene quando si mette il tavoliere in verticale, e il posizionamento delle pedine è sottoposto a una nuova costrizione: quella della forza di gravità. Idea semplice come quella del Filetto, idea brillante come quella del Filetto. Resterebbe da sapere se non ci aveva mai pensato nessuno prima del 1984 (come resta sempre da sapere se nessuno aveva pensato al Filetto prima dei tempi di Ramses I). Ulteriore novità, è disponibile una confezione tascabile di Forza Quattro. A differenza di altre confezioni tascabili di giochi classici funziona bene anche per chi ha dita grosse.

(G.D.)

