



Il solitario del pirata

DI GIAMPAOLO DOSSENA

Ipirati di software si scambiano programmi di giochi senza indicazione d'autore e di editore. In uno di questi programmi (non in casa mia! io biasimo la pirateria! anche se tengo a conoscere il male per combatterlo)...

In uno di questi programmi ho trovato un solitario che non conoscevo, chiamato Pyramid. Si può fare con un mazzo di 52 carte, disponendo a piramide una carta scoperta in cima, due sotto (come farebbe un buon muratore: a quinconce), poi tre e così via fino a sette. Accostate sull'orizzontale, le carte possono vantaggiosamente sovrapporsi al 50 per cento sulla verticale. So che alcuni tra voi non mi capiscono, ma potete chiedere agli amici più svegli. Non scrivetemi per chiedere a me i chiarimenti, che giudico superflui. Totale carte in tavolo: 28.

Resta un tallone di 24 carte, coperte (dorso in su), bocconi; le carte scoperte sarebbe meglio chiamarle supine, e i migliori tra voi mi capirebbero meglio, e non ci sarebbe possibilità di errore — di stampa, magari — tra "coperte" e "scoperte"; ma io sono un terrorista prudente).

Le carte del tallone si scoprono una alla volta, in un pozzo. Tra la carta sovrastante il pozzo e le carte libere dello schieramento si eliminano due a due quelle i cui valori facciali danno, sommati, 13. I K si eliminano singolarmente. Le carte così eliminate vanno nel cestino (tallone, pozzo, cestino: chiaro?).

Non è un gran solitario, né a giocarlo con le carte su un tavolo coperto da panno morbido, né a giocarlo col computer; ma val la pena di farlo almeno una volta col computer e ➡➡

DOSSENA / Il solitario del pirata

una volta con le carte. Si misura bene il diverso ritmo psichico o tempo mentale che chiamano in gioco le due diverse tecniche. Differenza basilare, primaria, col computer vengono meno le due fasi iniziali del rimescolare il mazzo e del disporre lo schieramento in tavola.

Vi consiglio di sperimentare sulla vostra pelle se appartenete alla famiglia di chi trova le due fasi iniziali noiose o di chi le trova distensive.

A questo punto, rullo di tamburi, sembrerà che io salti di palo in frasca. Ma provate a seguirmi.

Un proverbio proprio stupido dice «scherza coi fanti ma lascia stare i santi». A mio avviso

invece è bene lasciare in pace i fanti, povera gente; se proprio si vuole prendersela con qualcuno, bersaglio sono i santi, le cose serie, sacre.

Una cosa seria, sacrosanta, è il suicidio. In Usa sta avendo successo un manuale per suicidi. Da New York, Romano Giachetti informa che qualcuno ci scherza, per esempio Ian Shoales.

Per gioco potremmo cercare i precedenti, come si cerca la datazione (se non l'autore) delle barzellette.

Prima del 1979 comparve sulla "Settimana enigmistica" una vignetta col suicida che, dopo

DOSSENA / Il solitario del pirata

aver costruito a regola d'arte una forca (a terra si vedevano gli attrezzi appropriati di cui s'era servito), montato sullo sgabello e infilato il collo nel cappio, cercava le ultime istruzioni sfogliando un libro sulla cui copertina si leggeva «fatelo da voi».

Spero che qualcuno tra i miei lettori abbia buona memoria, e abbia pazienza, e abbia la collezione della "Settimana enigmistica". In quale numero esattamente comparve tale vignetta?

Molte vignette della "Settimana enigmistica" sono riprese da giornali americani. Dove e quando comparve l'originale? Se non vi basta il

mio stimolo, potete chiedere una borsa del Cnr, Consiglio nazionale delle ricerche. Son pieni di quattrini e non sanno come spenderli.

Il libro americano da cui è partito il discorso si intitola *Final Exit*, autore Derek Humphrey, editore Hemlock Society. Non sono ancora riuscito a procurarmelo. Sarei curioso di sapere se qualche editore italiano ne prepara una traduzione. E chissà se fra le varie tecniche di suicidio considera anche quella giapponese di cui ha parlato Elemire Zolla sul "Corriere" del 5 agosto. Con otto anni di digiuni sempre più stretti, e con la meditazione tantrica buddhista *shingon*, ci si può mummificare, lascian- ➤

DOSSENA / Il solitario del pirata

do una salma incorrotta. In confronto, anche il suicidio per fame dei catari, l'endura, era una violenta, rapida partita a videogame. I seguaci del messia buddhista Miroku fanno (facevano) un gioco più lungo, più lento, più logico che non quello degli scacchi o di certe simulazioni strategiche, di certi RPG, che al massimo durano qualche mese.

Se vi piace fare il Pyramid con le carte, qualche speranza vi resta. Se vi piace fare il Pyramid col computer siete perduti, spacciati. Miroku, tantra, buddhismo e *shingon* restano chiusi, per voi, con sette sigilli.

Adesso cambiamo discorso sul serio. A Gradara sta per aprirsi il secondo Festival del Gioco di cui avevo dato preannuncio. Per informazioni telefonate allo 0541/964123.

Per un festival del gioco, Gradara è una sede

eccellente non solo perché il posto è molto bello, ma anche perché ha la più gradevole forma di bellezza, quella del falso. So che pochi mi seguono in questo discorso; distinguere il vero dal falso costituisce già un esercizio sottile; apprezzare la sublimità del falso, poi, è da pochissimi. Ma «tanto meglio per gli happy few» non vuol dire «tanto peggio per gli altri». Andate a Gradara, giocate, divertitevi, non pensate a certe cose se vi risulta faticoso.

Notate però almeno che i merli sono ghibellini, con l'intaccatura a coda di rondine. E ricordatevi un'altra impresa di quei signori di Roma che si occupano dei francobolli italiani: il 24 luglio 1974 essi emisero un valore di lire 40 raffigurante la rocca di Gradara con merli guelfi (squadri, senza intaccatura).

Giampaolo Dossena