

PER GIOCO

DI GIAMPAOLO DOSSENA

# Lo chiamano Trinity pensando a Natale

La "Pinguino" (via Premuda 38a, 20129 Milano) distribuisce tre giochi per adulti (e per ragazzi vispi), di grande bellezza, veramente eleganti. Se non imparerete a giocarci, staranno bene qua o là come soprammobili.

Ma da qui a Natale un po' di tempo c'è ancora. Procuratevi dal vostro giocattolaio di fiducia, provate a giocarci, imparate a giocarci con qualcuno più vispo di voi. Come regalo natalizio, infatti, giochi del genere sono da maneggiare con cautela. Se li regalate alla persona sbagliata, gli rovinare le feste. (Lo ripeto tutti gli anni: è giusto rovinare le feste alle persone antipatiche). Se li regalate a qualcuno che da solo non imparerrebbe mai, ma una mezza voglia di imparare ce l'ha, ecco l'occasione per vederlo spesso, per insegnargli a giocare, per sedurlo. Se li regalate a chi impara subito da sé, lo fate felice, vi fate un amico.

I giochi del "Pinguino" sono tre.

"Trinity" l'ha inventato Jeremy Shaw nel 1986. Si gioca in due o tre persone. Il primissimo divertimento sta nel piegare opportunamente certi cartoncini per cavarne delle scatole. Senza colla, senza forbici. Scommetto che il 90% dei miei lettori, letterati imbranati, non ce la fanno. Ah ah!

"Top Spin" e "Spin Out" sono due solitari, dell'87 e di quest'anno 1989. Io per ora ho risolto "Spin Out", perché ai tempi avevo imparato il rompicapo degli anelli cinesi. Vorrei sapere chi tra voi lo risolve per primo. Mandatemi la soluzione per espresso. Pubblicherò il vostro nome con l'indirizzo, e poi così scriveranno a voi quelli che non ce la fanno. Vi prego, non scrivete a me per chiedermi la soluzione. È già tanta la posta a cui non posso rispondere!

In particolare sono proprio curioso di vedere quale tecnica espositiva adatterete, per indicarmi i vostri procedimenti. Io ho risolto il gioco in 86 mosse, e indico ogni mossa con una coppia di numeri (numeri di una cifra).

Giochi più allegri? Ho saputo in ritardo che a Mede (PV) si è tenuto il 9° Palio d'la ciaramela. La ciaramela è la lippa. Avete un anno di tempo per prendere contatti con Pierangelo Boccalari, Comitato Palio, 27035 Mede, sia come privati che vogliono ri-giocare alla lippa, l'anno venturo, per il 10° Palio, sia come organizzatori di manifestazioni analoghe. All'idea del campionato nazionale della lippa io non rinuncio.

Giochi di carte? Goretto Rossi (Arzachena, SS) mi ha finalmente risolto il problema delle carte sarde. Dobbiamo cancellarle dalla carta geografica che avevo pubblicato su questa pagina il 23 giugno. In tutta la Sardegna si usano ormai le carte genovesi. Fino a una ventina d'anni fa erano ancora usate, le carte sarde, in Logudoro e Gallura. Oggi non ci sono più nelle osterie e nei bar; qualche famiglia le usa ancora, in casa (e le chiama "carte napoletane").

Peccato, perché, a mio giudizio, erano le carte più belle d'Italia. Goretto Rossi mi descrive anche un vecchio gioco

di carte sardo, la "Mariglia". Ne ripareremo, o forse no, perché so che queste cose non interessano ai miei lettori. Né interessa la perdita delle tradizioni, delle identità regionali.

Sono stato in Svizzera. Il gioco nazionale, Jass, si giocava con carte speciali, a "semi svizzeri". Si sono diffuse carte "interlinguistiche", a "semi svizzeri" e "semi francesi". Ora si trovano mazzi di carte per giocare a Jass, col marchio "Reise-Jass", a "semi francesi" estop.

Libri sui giochi? Negli "Oscar" Mondadori esce *Codici segreti* di Andrea Sgarro. Ottima idea, perché coi codici segreti giocano, ai due estremi, i bambini e i servizi segreti: la gente normale, che sta nel mezzo, non ne sa niente. Per esempio nel giugno dell'81 tutti i giornali fecero titoli di scatola: "Trovato il codice segreto della P2", e tutti dicevano: «Diavolo d'un uomo, Licio Gelli! Pensa tu: aveva anche un codice segreto!». Si scopri poi che il "codice Gelli" era una fesseria, una imitazione sgangherata del codice inventato nel 1518 dal Tritemio, un benedettino di Würzburg.

Il nuovo "Oscar" di Andrea Sgarro non è gran che, quanto a illustrazioni (e didascalie delle illustrazioni!) ma il testo è buono, buona è la bibliografia. Nella quale Andrea Sgarro se la prende con Umberto Eco, reo di aver

preso sottogamba proprio il Tritemio, benedettino di Würzburg. Fa onore alla cultura del nostro paese che qualcuno parli del Tritemio, bene o male.

Altro "Oscar" Mondadori, altri giochi. Autori Francesco Adami e Roberto Lorenzoni, titolo *Anagrammi e giochi di parole*. Il sottotitolo, "E goda chi apre l'immaginario", è, tanto per cominciare, anagramma del titolo. Con una forzatura: il titolo avrebbe dovuto essere "Anagrammi e altri giochi di parole".

Ci trovate (e vi ci potete divertire) anagrammi, acrostici, tautogrammi eccetera, sia di Adami, sia di altri: Sandro Dorna, Carmelo Filocamo, Raffaele Massacesi, Marco Morello, Roberto Morraglia, Giuseppe Valardo. Mentre altri autori sono tutti volti al passato (Giovanni Pozzi nella *Parola dipinta*, Adelphi, traccia una storia dell'anagramma che si ferma al 1682) Adami e Lorenzoni tanto sono volti al presente che vi danno il sonetto quattro volte acrostico di Roberto Morraglia senza dire come venne pubblicato in questa rubrica del "Venerdì" ed ebbe un precedente storico, stimolante, nel sonetto quattro volte acrostico di Luigi Pastro (1822-1915).

Io credo che i lettori di questa rubrica non siano né presbiteri come Giovanni Pozzi né miopi come Adami e Lorenzoni. Per questo li consiglio di non leggere la bibliografia che corredata l'"Oscar" in questione. Come dicevo fin dalla prima puntata, 16 ottobre 1987, le bibliografie non le ha ordinate il medico. Se volete farle, fatele in modo decente.

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

