



Quartetti a più facce

DI GIAMPAOLO DOSSENA

1. **The Cocco's.** La Peri Spiele è una ditta austriaca (4644 Scharnstein). Mette ora in commercio un mazzo di 48 carte più 7 jolly per giocare ai quartetti in un modo che mi sembra nuovo. Ogni carta non ha una faccia e un dorso, bensì due facce, con diverso colore di fondo. Vedendo il dorso delle carte dei miei avversari io vedo cosa non hanno in mano. Inoltre, se io gioco un jolly, tutti (me compreso) devono voltare le carte e si continua a giocare con le nuove facce. Si possono fare tre tipi di giochi molto diversi, di difficoltà crescente. Quello che sembrava un gioco per bambini diventa un gioco per adulti vaccinati.

Se al vostro negozio di fiducia non sembra sufficiente l'indirizzo austriaco della Peri, ditegli

di rivolgersi a quest'altro: Peri Spiele, dr. - Carlo Schmidt - Str. 224, D-8500 Nürnberg 30. Spiegategli semmai che Nürnberg è Norimberga, dove tutti gli anni c'è l'unica fiera di giochi e giocattoli meritevole d'un viaggio. Troverà la Peri in fiera, o, se è proprio imbranato, potrà andarci con un tassì.

L'inventore di *The Cocco's* è un olandese che sta in Italia, Nicolaas Neuwahl (via della Martellina 25, 50012 Bagno a Ripoli FI). L'azienda di Neuwahl si chiama NFFX Design perché il nome di battesimo di Neuwahl è Nicolaas Felix Franciscus Xaverius. Gli olandesi danno o davano vari nomi di battesimo ai figli per garantire la protezione dei santi, per moltiplicare gli aiuti celesti. Ma aver almeno ➡➡

due o tre nomi è utile anche da un punto di vista pratico. All'anagrafe chi ha un cognome come Rossi o Ferrari può trovarsi nei pasticci, se ha un nome solo — e magari il nome è Mario o Carlo.

2. Piccole dosi. Che la divinazione possa essere un gioco, presa a piccole dosi, sarà un'idea sbagliata, pericolosa, quel che volete, io ci credo, a modo mio. Garbatamente ci crede a modo suo Anna Bruno Vetre: *Il futuro come sentimento - I linguaggi e gli strumenti della divinazione* (Arcadia Edizioni, via Torino 44, 20123 Milano, pp. 93, Lire 30.000). Parla di astrologia e di numerologia, di Yijing e di tarocchi ecc. Arti divinatorie ce n'è altre, dirà qualcuno: ma quel che con-

ta è incominciare.

L'autrice sostiene che oggi non si usano quasi più gli anagrammi. A me pare, dalla posta che ricevo, che gente dedica a far anagrammi ce ne sia ancora. Ma forse li si fa ormai proprio solo come gioco, senza nemmeno più l'ombra di un sospetto che possano "voler dire" qualcosa: come chi facesse volare l'aquilone senza nemmeno ricordarsi che una volta serviva a collegare il villaggio con le anime dei defunti. Forse per questa radicale laicizzazione l'anagramma non dà più buoni risultati.

Tengo in bella vista una cartelletta con tanti anagrammi di "Giorgio Manganelli": anche anagrammi acrostici! Ma non mi decido a ti-

DOSSENA / Quartetti a più facce

rarli fuori perché mi sembrano meccanici, senza brividi. Forse un giro di boa nella storia dell'anagramma verrà dal nuovo *Diario Minimo* di Umberto Eco.

3. Disneyana. Libri, album, pop-up books, cartoline, figurine, gadgets, calendarietti profumati, riviste e fumetti, manifesti, locandine relativi a Topolino in particolare, agli anni Trenta in generale, illustrazione e letteratura giovanile popolare, cinema e insomma tutto ciò che lasciano libero per noi le persone serie: cataloghi e mostre da Little Nemo, via Montebello 2/O a Torino, vicino al Cinema Massimo, tel. 011.2734450.

Ora mi dicono che Walt Disney era un informatore prezzolato dall'Fbi negli anni del

maccartismo, era fascista, era un cattivo soggetto, anzi cattivissimo. Questo risulterebbe da una biografia "non autorizzata", cioè scandalosa, che sta scrivendo Marc Eliot. Aspetto di leggerla con profondo interesse.

4. Terebràtula. Una parola che fa un po' paura. Per tranquillizzarvi, guardate vocabolari e enciclopedie. Le conchiglie fossili di questo brachiòpodo vanno benissimo per giocare ai "cinque nòccioli". Avete meditato e sognato sulla fotografia del "Venerdì" 191, con *osselets* e *jacks*?

Se andate nel Rutland, Inghilterra centrale, forse sentite ancora qualcuno che chiama *jacks* le conchiglie fossili della Terebràtula.

Trovo questa notizia in un libro recen- ➔

DOSSENA / Quartetti a più facce

te sui fossili, dove si accenna a Terebràtula e *jacks*, «forse della famiglia del nostro gioco della pulce, che si faceva con cinque pedine». Direi che il collegamento è fuorviante. Giocare a pulce coi nòccioli o i *jacks* o gli *osselets* o gli astragali o le conchiglie fossili di Terebràtula mi sembra quasi impossibile.

5. She-fu. Ho già detto bene delle *Cerniere del colonnello*, antologia di scritti del vecchio "Caffè" di Giambattista Vicàri curata da Paolo Albani per l'editore fiorentino Ponte alle Grazie ("Venerdì" 188).

Ci ritrovo tante cose. Per esempio un accenno al gioco cinese dello She-fu, riscoperto da Salvatore Chierchia. In parole povere, Tizio dice: «Cavolo». Caio indovina che Tizio ha pensato «ca-SCO/SCO-volo = ca/volo».

Mi seguite? Fin qui siamo al gioco¹ che gli enigmisti italiani chiamano lucchetto.

Ma il Caio cinese non risponde «ca/SCO/SCO-volo», risponde con un altro esempio: «fitto», pensando «fi-SCO/SCO-tto». Potrebbe rispondere anche «molari, Totò, lavare» ecc. Chiaro?

Immagino che i giocatori più raffinati elaborino dialoghi più o meno sensati. Per esempio, sempre con SCO:

Tizio: «A merenda, vuoi del cavolo lesso?»

Caio: «Grazie no, neanche mezzo etto. Che vitto schifoso! Basta!»

Se qualcosa non è chiaro, scrivetemi. Se è chiaro, scrivetemi altri, migliori esempi di dialoghi a base di She-fu. Per favore, siate brevi.

Giampaolo Dossena