

IL TAVOLIERE

Divertiamoci poco con campana e martello

Matteo Rosa lavora con Marco Donadoni alla PFI, Premiata Fabbrica di Idee (via Gaio 4, Milano). Inventano giochi, feste, mostre; hanno in testa tante idee e collezionano idee per vedere quali sono nuove e quali no: un dramma per chi vuole inventare giochi nuovi. La prima cosa da fare è conoscere tanti giochi vecchi: questa regola vale per tutti.

In un mercatino Matteo Rosa ha trovato una scatola con cinque cartelle di cartoncino recanti le seguenti immagini: Campana, Martello, Cavallo, Osteria, Campana-e-Martello assieme. Ci sono poi otto dadi, curiosi

per la storia dei dadi. Ciascuno ha le solite sei facce del dado classico, ma cinque facce sono bianche. Solo la sesta faccia reca un'indicazione. Nel primo dado l'indicazione

Si gioca in cinque persone (o più, o meno) e un banchiere. Tirando i dadi possono uscire punti senza figure, figure senza punti, punti e figure. Le conseguenze sono complesse. A spiegarle qui ci vorrebbe troppo spazio. A impararle ci vuole un certo sforzo. A giocarci, il divertimento mi sembra modesto. Forse per questo a Campana e Martello non gioca più nessuno. Inversamente, una volta ci giocava-

no in tanti. Nell'Ottocento, e ancora nei primi decenni del nostro secolo, questo gioco era diffuso in tutta Europa, con nomi vari: Campana e Martello, Cavallino Bianco...



Paolo Araldi

è "Uno", nel secondo "Due", e così via fino al sesto, che reca "Sei". Il settimo dado reca l'immagine della Campana, l'ottavo reca l'immagine del Martello.

E LA ZIA DOVE LA METTO?

Bianca Bosso (Teramo), che già scopri l'omovocalica "humulus lupulus" (sei U), ora mi scrive: «Avrete ben conosciuto degli eleganti, frequentati Grand Hotel italiani, lodandoli malgrado non offrissero piacevole quiete. Raramente sistemereste tranquilli una vostra zia...». E, con 26 lettere: «Arrivarono brutti come diavoli estremisti fascisti, giovani hitleriani indossanti jeans kaki luridi, maglioni neri orribili. Presentavano quale riconoscimento svastiche, teschi: ultimi vandali, wagneriani xenofobi, yeti zizzeruti»

Le lettere per Giampaolo Dossena vanno indirizzate presso la redazione di "la Repubblica" via G. De Alessandri 20144 Milano

PER GIOCO

Un trucco spagnolo, anzi argentino

Cassolnovo è un paese in provincia di Pavia, fate conto pochi chilometri a nord di Vigevano. Tutti gli anni a Cassolnovo si tiene un torneo di truco; si dovrebbe tenere anche in questi giorni, nel Festival dell'"Unità". Per informazioni, Ivano Campari, via Cararola 64, 27029 Vigevano.

Si dovrebbe dire truco con una C sola, ma tanti dicono trucco con due C. È un gioco di carte con rituale in spagnolo, sebbene si sia perso il significato delle singole parole. Gioco spagnolo è infatti, anzi argentino, importato tra fine Ottocento e primi del Novecento da bisnonni e trisnonni dei giocatori attuali. Quegli antichi contadini, emigranti stagionali, andavano in Argentina all'epoca del raccolto quando, per il capovolgimento delle stagioni, qui da noi c'era poco da lavorare.

Ogni tanto qualche lettore mi scrive, a proposito del truco, e io mando fotocopie di opuscoli con regole, che altri lettori mi mandano da Buenos Aires. Un vero libro sul truco mi ha mandato Salvatore Chierchia da Campobasso. Bisnipoti e trisnipoti di emigranti stagionali ce n'è in varie regioni d'Italia. Come ci sono, ben nascosti, i lettori che sanno tutto sulle *tabas*, astragali dei gauchos della Patagonia.

Ora, carte e astragali a molti danno fastidio; folklore, contadini, gauchos, fastidio doppio. I nemici del gioco e del folklore bisogna prenderli in contropiede, recitando quella poesia di Borges che parla proprio del truco e comincia "cuarenta naipes..." — amuleti, esorcismo, "una mitologia criolla y tirànica". O anche Borges non si porta più?

