

DI GIAMPAOLO DOSSENA

IL TAVOLIERE

Venga a vedere le mie carte

Nelle *pochades* della Belle époque, commedie scabrose, il seduttore invitava a casa sua la fanciulla con frasi del tipo "venga a vedere la mia collezione di stampe orientali". Una collezione di carte da gioco giapponesi non ha niente di piccante ma può essere la cosa più bella che trovate in certe case; qualche negozio importa carte da gioco giapponesi e va detto subito che sono solo da guardare: adoperarle per giocare è difficile o assolutamente impossibile. Ci sono i nomi sulle carte da gioco giapponesi dove a stento il copyright dice in caratteri latini "Printed in Japan". La cosa migliore è andarseli a cercare in Giappone o farseli portare da chi viaggia.



Ci sono solo le "carte dei fiori", Hanafuda, che permettono di abbozzare qualche partita, specialmente se hanno didascalie come quelle della nostra foto. Sono 48 carte, di 12 "semi",

corrispondenti ai 12 mesi dell'anno (i mesi sembra siano 12 anche in Giappone). A ogni mese corrisponde un fiore e per ogni mese dire quattro valori, 2 con valori di punteggio (5 e 10), due senza valori. Nella foto si dovrebbe riconoscere una carta di giugno con peonia e farfalle, valore 5 punti; una carta di ottobre con foglie d'acero e cerbiatto, valore 5 punti...

Se prendete gusto a guardare queste carte per il piacere degli occhi (e del tatto: ce n'è di cartonico a spigoli vivi, bordi rimboccati, 3 centimetri per 5) vi può venir voglia di imparare le regole, o di inventare delle regole: una Hanafuda briscolata, un tressette-Hanafuda a non prendere...

PAROLE, PAROLE

Ci son quelli che giocano con le parole, ci son quelli che giocano con le parole cercando di capire cosa stanno facendo. Per questi ultimi esce dalla Utet un volume gigantesco, straripante di notizie curiosità e problemi: *L'italiano nelle regioni* a cura di Francesco Bruni. Ci vorranno degli anni per leggerlo e cercar di capirlo tutto, ma sin d'ora si può dire che è una storia linguistica dell'Italia. Un invito a nozze. Autori, 30 professori di università di tutt'Italia — che, come diceva Metternich, è un'espressione geografica

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

PER GIOCO

Scartando si impara Provateci

Atomo/tomo, canuto/canto, sporta/sport. Il meccanismo è chiaro: si toglie una lettera in principio, a metà, o alla fine della parola. Le etichette sono discutibili: c'è chi dice scarto (iniziale, mediano, finale), c'è chi dice (Dio lo perdoni), aferesi, sincope, apocope. Una volta si diceva decapitazione, sventramento, amputazione. Giuliano Giunchi (Piovera AL) mi scrive che questa terminologia da macellaio, da boia, gli sembra efficace, e sono d'accordo con lui. Un passo in là, per decapitazione, sventramento e amputazione progressiva Giuliano Giunchi propone termini sempre più truci: il gioco del Golem, il gioco di Jack (lo Squartatore), il gioco dell'Olonese. «L'Olonese», mi scrive Giuliano Giunchi «era il pirata che gli indigeni dello Yucatan catturarono e fecero a pezzi un po' per volta, buttandone i frammenti nel fuoco davanti a lui ancor vivo (almeno, io la storia me la ricordo così, spero di non essermi inventato il ricordo)». Per il gioco di Jack «lo sventramento può essere casuale, con colpi menati qua e là all'impazzata, oppure metodico, asportando cioè le viscere sempre dalla zona ombelicale (togliendo la lettera centrale dalle parole con numero di lettere dispari, una delle due lettere centrali nelle parole con numero di lettere pari)». L'esempio di Giuliano Giunchi è Arenzano, 8 lettere. Si procede così: arenano, areano, arano, Arno, ano, AO (Africa Orientale, o che altro preferite), A.

Propongo di trovare altri esempi di sventramento progressivo, in onore di Jack