

Le lettere per  
 Giampaolo  
 Dossena vanno  
 indirizzate  
 presso la  
 redazione di  
 "la Repubblica"  
 via G. De  
 Alessandri, 11  
 20144 Milano

**IL TAVOLIERE**

**Se il Colpevole  
 è poco convincente**

Queste statuine sono alte poco più di 5 centimetri. Prendendole in mano e rigirandole sotto la luce giusta è facile riconoscere Sherlock Holmes, Miss Marple, Maigret, Nero Wolfe. Ma già che quest'ultimo si faccia vedere in vestaglia è discutibile. Discussioni senza fine si scatenano poi per decidere chi sono gli altri due.

Cominciano così le serate in cui si decide di provare il nuovo gioco della EG, "Colpevole!", che ha queste sta-

tuine per segnaposti. L'etichetta dice: "nuovo gioco di investigazione". Potrei tirare in lungo il discorso spiegandovi che ha qualcosa del Cluedo e qualcosa d'un gioco di ruolo. Ma forse il discorso da fare è un altro. A me "Colpevole!" non è piaciuto.

Oh, so benissimo come vanno a finire queste cose: parlare di un gioco vuol dire fargli pubblici-

tà, anche se dico «a me non è piaciuto». Io anni fa dissi peste e corna di *Lotta di Classe* e di *Innamoramento e amore*: ebbero un successo che i Direttori Vendite attribuirono a me, e mi ringraziarono.

Se vi vien voglia di provare "Colpevole!" (magari facendolo comprare a un altro, una persona che amate poco) e ci trovate qualcosa di buono, scrivetemi. Magari mi convincete. Io sono un uomo libero, dunque ogni tanto cambio idea.



**COLLEZIONE  
 DI SLOGAN**

**A dir le mie virtù,  
 di Gianluigi Falabrino (Vallardi)  
 è qualcosa di più  
 che una storia degli  
 slogan pubblicitari:  
 dice cose  
 assennate su  
 economia, costume,  
 letteratura. Per i  
 giochi di parole,  
 poi, è un breviario  
 (con un formato  
 che sta bene in  
 mano prima che in  
 tasca). Ci si  
 trovano non solo  
 dei "tris" (Perlana  
 Passa Parola), ma  
 anche dei  
 "pokerissimi"  
 (Pillole Pink Per  
 Persone Pallide)**

**PER GIOCO**

**Un computer  
 bravo  
 e solitario**

Alla Fiera di Milano, al salone dell'elettronica e simili, ogni stand espone diavolerie varie. Se son computers, tutti i visitatori provano a pasticciare con le tastiere e cosa fanno? Giochi ispirati ai solitari con le carte; alcuni, di una bellezza indescrivibile. Attenti alle singole parole di quel che sta dicendo: c'è sempre più gente che per fare un solitario con le carte non usa un mazzo di carte: usa il computer. E il computer è autosufficiente: sostituisce, rende inutili, sia il mazzo di carte, sia il vecchio libro che insegnava a fare i solitari con

le carte. Inoltre il computer dà a questo o quel solitario un nome preciso, per esempio distingue nettamente Canfield e Klondike: due solitari bellissimi, che la tradizione orale confondeva. La storia di questa confusione è raccontata da David Par-

lett in *The Penguin Book of Patience*, 1979.

Poniamo il caso che non abbiate sotto mano né un computer, né il dischetto giusto, né il libro di Parlett. Vogliamo provare a descrivere in breve il Klondike?

È una Francese a 52 carte. Siringa a 7 colonne, vestita, regale, sequenze discendenti lineari bicolori, spostabile una carta per volta da colonna a colonna e da colonna a base. Basi celate (A), sequenze ascendenti lineari per seme, decostruibili (una carta per volta da base a colonna). Dal tallone (24 carte) e dal

pozzo capovolto (capovolgibile quante volte si vuole) una o tre carte per volta.

C'è qualcuno che mi capisce? che mi corregge? Credo che descrivere certi giochi sia impresa disperata. Per i solitari con le carte vi consiglio: procuratevi un computer. Se vogliamo parlare o scrivere, c'è altro. La mia pagella per il Klondike va da 4650 (27 luglio) a 3204 (22 settembre). Ogni tanto, in casa, qualcuno fa un Klondike usando il mio nome. Quel punteggio di 4650 non son convinto di averlo fatto io. Voi, che livelli avete raggiunto?