

IL TAVOLIERE

Machiavelli carte o tasselli

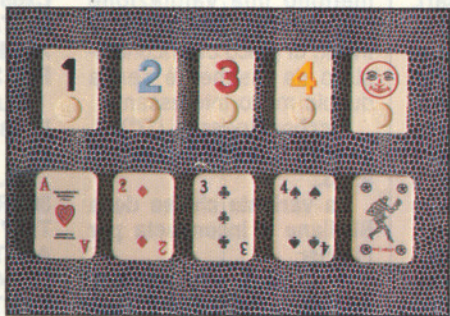
Sapete giocare a Machiavelli? Se non sapete giocare a Machiavelli (mi dispiace per voi) i casi sono due. Se siete giocatori domandate in giro, trovate qualcuno che sa giocare a Machiavelli, imparate giocando, e giocate. Se non siete giocatori cercate un libro sul Machiavelli (ce n'è), cercate di leggerlo, e se anche capite le regole vi trovate al punto di prima finché non trovate qualcuno che sappia giocare, o che abbia voglia di partire da zero, con voi.

Anche se sapete

giocare a Machiavelli i casi sono due. O lo avete sempre giocato con due mazzi di 52 carte e due jolly, oppure avete provato a giocarlo sostituendo alle carte dei tasselli di plastica come quelli del mah-jong. "Il Rummikub!" dirà qualcuno. Bravo.

Chiunque abbia provato a giocare a Machiavelli (con le carte) e a Rummikub (coi tasselli) può dire quanto sia più veloce, facile, comodo, "naturale" questo salto di qualità nella scelta degli strumenti di gioco.

Il Rummikub fu lanciato dalla israeliana Lemada Light Industries nel 1978. È arrivato in Italia nel 1979 distribuito dalla Rummikub International (Fort Lee, N.J.). Ma io ho una scatola con tasselli analoghi a quelli del Rummikub prodotti da Michele Valvasori: verbale di deposito 9 marzo 1961.



Paolo Araldi

DIZIONARIO ALLA ROVESCIA

La nuova opera di Selezione, *Dizionario alla rovescia*, va "dall'idea alla parola": è un dizionario analogico, come quello della Tea. Avendo visto annunciato il puro titolo, io avevo creduto che fosse un dizionario di parole lette alla rovescia, come l'*Onalati-Italiano e Italiano-Onalati* di Gualtiero Schiaffino (1978): *aznlubma, ireinibarac...*

Per i noiosini che si occupano di "cultura del gioco" c'è un'occasione di ripasso e di aggiornamento, una enciclopedia di giochi dal vivo. È a Milano dal 5 all'8 novembre: la seconda edizione della festa chiamata "Giokando" col K. Sede: via Pompeo Mariani 2 (metropolitana rossa, Precotto). Biglietto d'ingresso lire 10 mila. Orari: giovedì 14-20, venerdì 14-24, sabato e domenica 10-24. Possibilità di giocare a tutte le novità di giochi in scatola: i produttori, ai loro stand, li prestano a chi li vuol

PER GIOCO

La festa con il kappa

provare e li vendono con sconto. In più, tutti i giochi classici: dama, scacchi, backgammon, mah-jong, go, Risiko, Cluedo, Memory, Scrabble, Dungeons and Dragons: tanti tavolini per giocare e un'arena per i tornei ai

quali si è automaticamente iscritti col biglietto d'ingresso. Inoltre, caccia al tesoro, squizz (quiz demenziali all'altoparlante), murder party (giochi gialli col morto tra il pubblico), microgolf con le biglie, arcade con gli ultimi videogames, mostra di slot machines (anni '30-40), mostra di tarocchi con annessa cartomante, punti di ritrovo per inventori e collezionisti, proiezione non-stop di video come *Tron*, *Quintet*, *Lo scopone scientifico*, grande labirinto, minidiscoteca, birreria, ristorazione, piano

bar, centinaia di premi.

Per chi gioca in modo sistematico e continuativo, ci sarà la prima riunione operativa per il Cartello di Gradara (cartello con la R). Potrebbe diventare una supersocietà di federazioni, gruppi e movimenti dove confluiscono (conflittualmente) sia cultori monomaniaci di giochi "seri" che sperano nei finanziamenti del Coni, sia le bande variopinte dei brancaleoni che vogliono semplicemente giocare, senza assistenza, senza tutele, senza statuti.