

IL TAVOLIERE

Elezioni in scatola col doppio turno

Monstercrash è un nuovo gioco che parte bene: la giuria del premio "Gioco dell'anno" lo ha scelto fra i cinque giochi migliori. Il migliore di tutti sarà scelto in autunno, probabilmente al Festival dei Giochi, che dovrebbe avere a Gradara la sua terza edizione.

Il vostro recensore vi precisa che il gioco, in robusta scatola, viene distribuito dalla Arti Grafiche Ricordi, e reca un doppio marchio: Schmidt Spiele (grande casa tedesca) e P.F.I., cioè Premiata Fabbrica

di Idee, di Marco Donadoni, un inventore di giochi italiano del quale abbiamo già fatto il nome più volte. Ma in questo modo è come se vi dicessi che il tal film è del tal regista, e molti vanno al cinema senza badare a queste cose.

Se avrete occasione di

giocare a *Monstercrash* vi divertirte senza badare a queste cose. Si gioca in 4-6 persone da 10 anni in su. Una partita dura due ore circa. C'è da aggiungere un tempo breve per imparare le regole, che sono semplici e facili rispetto ad altri giochi.

Lo scopo del gioco è di grande attualità: far vincere le elezioni agli aspiranti dominatori. È prevista una votazione ogni due turni normali di gioco. Ma l'atmosfera non è affatto in giacca e cravatta...



CARTE

L'Uomo Nero? Per noi è innocente

ga desidera utilizzare questo gioco come metafora di un costume delle tribù aziendali: quello di scaricare la patata bollente nelle mani dello sfigato di turno».

Il principio che regge questo gioco è quello di scartare due a due le car-

te di pari valore: due assi, due re ecc. Una volta tolti dal mazzo tutti i fanti, tranne quello di picche o di spade, chi ce l'ha e non riesce a sbolognarlo ha perso.

Il principio dell'Uomo Nero è importante nel gioco della Cernita, inventato da Guido Iazzetta. Lo facevamo in questa rubrica anni fa. Esempi allegri: eliminando a due a due le lettere uguali in «io non stimo me stesso» si ha l'azzeramento; eliminandole in «il calan la bara con il morto» si ha un residuo, "bamto", che



"JURASSIC PARK" IN MINIATURA

Il gruppo Hasbro ha la licenza mondiale per la riproduzione dei personaggi di "Jurassic Park", il film di Steven Spielberg ormai alle porte. Il boom dei dinosauri sarà maggiore di quello che ebbero le varie "Guerre stellari": un esercito di giocattoli, bambolotti, modellini, soldatini, miniature, soprammobili, portafortuna ci sommergerà fino a Natale e oltre

Angelo Melpignano (Roma) mi scrive a proposito dell'Uomo Nero: vecchio gioco di carte che ha vari nomi: Omo Nero, L'Omo Nero! con punto esclamativo, Valletto Nero, e, a Milano, Pepa Tencia, che di solito si traduce "Sporca Giuseppa". Ma il mio lettore precisa: «sporca da paiolo di polenta, di sporco penetrante nei pori». Aggiunge che in Puglia il gioco si chiama Ciuccio (asino), e la carta nefasta è un cavallo delle napoletane. Vorrei sapere quale.

Occasione: «una colle-

anagrammato dà "tom-ba". Mi chiedo se, col progresso dei computer, qualcuno di voi possa fare in un lampo la cernita dei *Promessi sposi*.

Le prime notizie sull'Uomo Nero ci portano a Lipsia nel 1859. Libri italiani del 1899 e del 1901 ne parlano con raccapriccio, come di un gioco per adulti, di azzardo feroce, mentre per noi è un gioco innocente e puerile. Ma, sapete, tutti i giochi possono diventare d'azzardo, anche il *Mercante in fiera* (prime notizie, Milano 1772).