

Tutto libri

Giochi



Gli enigmi nella Penombra

Gli enigmi italiani sono persone serie, che si prendono sul serio. Alcuni sono permalosi. Ma il mensile «Penombra» (rivale Giulio Cesare 100) Roma ha pagine spiritose. Recentemente ha indetto fra i suoi abbonati un concorso per veder di risolvere il secolare enigma del versolare dantesco «Pape Satan, Pape Satan aleppe». Le «soluzioni», ottenute col metodo magico dell'anagramma, sono di questo tipo: «Pela patate, passa panna, pepe... (molevoli la coerenza culinaria e l'illitterazione in P), oppure «appena palpate, pena passate» (da intendere: basta una toccatina, e subito arriva il castigo). Per questo mese, «Penombra» bandisce un altro concorso, per frasi o componimenti «monovocalici». Gli esempi proposti sono: «A mAmMÀ AmMÀIA, CELEStE EREDE DEHE STEHE ecc...». Con i nostri lettori avevano fatto questo gioco un anno fa. Vincenzo Vacca (Montecelio), Marco Morelli (Torino) e Vittorio Dostio (Genova) ci avevano mandato componimenti «monovocalici», tutti in I (25 aprile 1981). Forse è il caso di ripensarci, e di provare con altri colori, con altre vocali.



Un «gioco proibito», conosciuto da egizi e cinesi

Ci vogliono abili dita da prestigiatore per vincere alla morra

DI recente a Roma la Christie's ha messo all'asta arredi appartenuti ai marchesi di Pietralunga e conti della Valle. Questi signori avevano un palazzo di campagna nel Salernitano. Tra la fine del Settecento e la prima metà dell'Ottocento ebbero ospiti Ferdinando I, Francesco I, Ferdinando II, l'ammiraglio Orazio Nelson e Lady Hamilton, Luigi I di Baviera e Maria Amalia futura regina di Francia. Le loro collezioni provenivano da Napoli e da Palermo.

Una stampa acquerellata che qui riproduciamo reca il titolo *Gioco della morra al costume napoletano*. Il personaggio di sinistra, scalzo, mostra due dita. Quello calzato e imberrettato, a destra, ne mostra cinque. Nell'atto, cosa avranno gridato? Probabilmente avranno gridato entrambi: «Sei!». Vediamo di capire perché.

Il gioco della morra equivale a un tratto di dadi che abbiano 6 facce numerate da zero a cinque. Le combinazioni possibili sono sempre 36. Ma avete mai visto giocare alla morra?

A termini di legge è un gioco proibito, perché d'azzardo e perché barare alla morra è assai più facile che non in altri giochi. Con destrezza, si può modificare il numero delle dita protese, provocando ire, risse e accoltellamenti. Ma da quando la gente all'osteria (nelle poche osterie sopravvissute) non beve più vino a garganella, come nella stampa acquerellata sulla sinistra, risse e accoltellamenti si son fatti rari. Alla morra non gioca quasi più nessuno perché non si gioca più: non per paura dei carabinieri. Capita ancora qualche volta, nelle feste patronali dei paesi o in certe riunioni periferiche di ex combattenti (specie alpini), di sentire l'urlo cadenzato. E prevale sempre in dialetto, nei vari dialetti l'urlo del «Sei!». Come mai, se la combinazione più frequente è il 5?

Ce lo spiega un libro curiosissimo, pubblicato a Bergamo (terra di grandi giocatori di morra) dalle Edizioni Oroblanche nel 1955. Autore un tale «Gollas», titolo *Mistica del sei nell'anno 1966*. Dice: «Accade spesso, perché il gioco deve essere rapidissimo, che un contendente commetta errori, gridando per esempio 8 e gettando 2, o gridando 10 e gettando 4. Errori del genere avvistano il giocatore perché suscitano risse e peccati commenti. A queste tenoni infatti assiste sempre buon numero di portoghesi. C'è però un sistema per evitare topiche del genere. Un abile giocatore grida sempre un determinato numero, variando, volta per volta, il numero delle dita. È un numero che si presta a tutte le combinazioni ed esclude in modo assoluto ogni possibilità di errore. Qual è questo numero? Il 6, perbacco. Non poteva essere che lui!».

Che anche nella morra siano sepolti millenni di calcoli è ovvio. La morra è l'unico gioco di cui parla

diffusamente un libro di cui abbiamo già fatto ampi elogi, quella *Histoire universelle des chiffres* di Georges Ifrah, pubblicato l'anno scorso da Seghers a Parigi e in corso di traduzione italiana da Mondadori. Qui impariamo che la morra sopravvive in Italia, al primo posto, e poi nel Sud-Ovest della Francia, nei paesi baschi, in Portogallo e in Marocco. È probabile che ci sia qualche confusione.

La «morra» che giocava da bambino Georges Ifrah a Marrakesh forse non è la nostra morra, ma si apparenza piuttosto a quel gioco infantile inglese che si fa dicendo «Buck, buck, how many horns do I hold up?» (due, due, quante corna tengo in su?), descritto per esempio col nome di «Quante dita?» da Arnold Arnold nell'eccellente libro *I giochi dei bambini*, che continuamente si ristampa negli «Oscar» Mondadori (pagg. 329, lire 4500).

In Cina e in Mongolia, racconta sempre Ifrah, si gioca una morra lenta, complicata con giochi di parole. Notizie fresche d'archeologia permettono di spostare le più antiche testimonianze sulla morra o qualcosa di simile all'Egitto del XXI-XVII secolo a. C. Nell'Italia, infine, la morra, o il «Quante dita?», o qualcosa di simile, ebbe implicazioni divinatorie. Ma questo fatto Georges Ifrah non lo spiega tanto bene.

Torniamo a casa nostra. Il *Grande dizionario della lingua italiana* del Battaglia (Utet) dà molte citazioni deliziose sulla morra, o mora. Il Manzoni dice mora con una R sola. (Anche noi diciamo mora con una R sola, ma ci vien da scrivere con due). D'Asoglio la chiama «strepitoso esercizio»: ben detto. Lorenzo Montano dice che «le urla degli alpini scoppiano in cadenza nel gioco della morra»: benissimo detto. Quanto a dialetti, diciamo che alla morra i numeri si chiamano in dialetto. Però in certi dialetti alcuni numeri vengono chia-

mati correntemente in un modo, e alla morra in un altro, per evitare confusione. La lingua italiana, e i suoi dialetti, non funzionano tanto bene con i numeri. Pensate se si dovesse dire «sessanta» e «settanta». In certi posti «morra» vuol dire «dieci»; in altri il «dieci» si chiama «tutta». Chi ha notizie di questo genere farebbe bene a scrivercele.

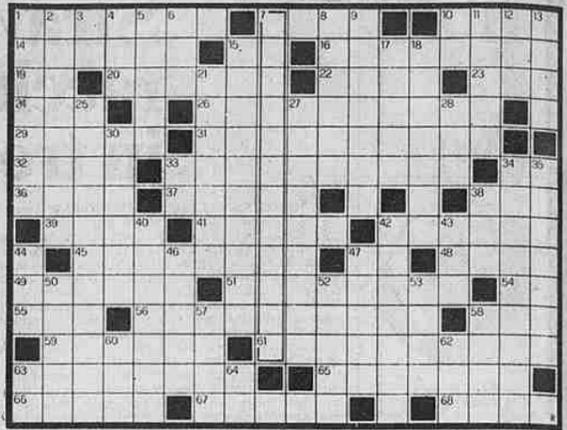
Per finire con lingua e letteratura, «giocare alla morra al buio con qualcuno» vuol dire riporre in lui fiducia illimitata. Cicerone diceva che c'era un modo di dire, già vecchio e logoro ai suoi tempi: «*Dignus est quicum in leonibus micet*», cioè «ci potresti giocare alla morra al buio». Che questa morra fosse la nostra morra, e non una specie di «Quante dita?», potrebbe vedersi dal fatto che questo verbo latino «micare», vuol anche dire «trémolare, saltellare» (oltre che «risplendere, sfavillare»). Un bravo giocatore di morra ti fa saltellare le dita sotto gli occhi, barando, modificando con destrezza il numero delle dita protese.

Quanto a etimo, dice il Baldelli: «Sono benissimo questo gioco d'Italia, e vien detto dal volgo mor, quasi moron, cioè giuoco di stolti, perché chi quel gettar delle dita è segno di leggerezza». Secondo il Muratori e il Gherardini «giocare alla morra», sempre con una R sola, vuol dire «giocare all'usanza mora, cioè dei mori, cioè degli arabi». Altre ipotesi son più lunghe da spiegare, e meno divertenti.

Resterebbe da parlare della morra cinese. Il citato Arnold Arnold lo chiama «Pietra, carta, forbici», e dà una bella notizia: vien proprio dalla Cina, e in Europa lo giocavano solo i bimbi d'Italia. Qualsiasi ipotesi su Italia-Cina, Marco Polo ecc. è lecita. Ma oggi «Pietra, carta, forbici» è noto in tutto il mondo. Il suo principio «triangolare» è stato applicato in un gioco in scatola da Alex Randolph (la Signora, il Bandito, l'Ufficiale) e in un gioco di carte da Francis Debyser (l'Elefante, il Gatto, il Topo).

Esistono varianti stupide con un quarto elemento svantaggiato (Fiannifero) o avvantaggiato (Pozzo). Ma nel gioco di Debyser si può introdurre un quarto elemento equilibrato, la Massa. Ne riparlremo, perché passare da 3 a 4 è come in quadratura del cerchio. **Giampaolo Dossena**

L'incontro di Telgte



Parole incrociate per esperti. Nella colonnina bordata si leggeranno nome e cognome di uno scrittore.

**ORIZZONTALI:** 1. Fra dieci minuti; 7. Vasco de...; 10. Khayyam (poeta); 14. Attaccata al gancio; 15. Urpo' di musica; 16. Vicine delle romagnole; 19. Il cobalto; 20. Cavallo selvatico; 22. Ultima spiaggia; 23. Sostentore sfegatato; 24. Figlio di Cristo; 25. La cura dell'influenza spaziale; 29. Del Gigante tra i monti; 31. Anagramma di «pirateschi»; 32. Comprendono l'Aconcagua; 33. Anagramma di «catechismo»; 34. Solo per metà; 36. «Uomini di...» (Asturias); 37. Una Orfei; 38. «sta a Budapest come Gluck a Milano»; 39. Frase scadenza; 41. Anche compensato; 42. Pietra focale; 45. Il cappello sulle...; 47. Scrisse «Marzo 1821» (iniz.); 48. «Erano i capelli d'oro a l'... sparsi» (Petrarca); 49. Anagramma di «siremo»; 51. Spacciatore di eroi-

na; 54. Articolo trasversario; 55. De' Talli; 56. «Io lascio un'... / tu perdi un cor sincero / non so di noi primiero / chi si consolerà» (Metastasio); 58. Con i costumi; 59. A barba folle... molle; 61. Senza ridere; 63. Ricetta infallibile; 65. Anagramma di «gemello»; 66. Misura di volume; 67. Attraversa il Lago d'Isco; 68. Edith (cantante).

**VERTICALI:** 1. Massiccata stradale; 2. Rilievo muscolare della mano; 3. Musicò «Tosca» (iniz.); 4. Rete del tennista; 5. Ardire; 6. Località iraniana; 8. Spazio tra i triglifi del fregio; 9. Anagramma di «emulato»; 10. In fondo al corridoio; 11. Mario (pittore); 12. Guido (pittore); 13. Guido (pittore); 15. Anagramma di «stomatite»; 17. Schiavi a Sparta; 18. Congiuntivi stretti; 21. A Urbino con aquilone; 25. Or...se; 27. Restante; 28. Mei... ava in Itaca; 30. Strumento del radiotecnico; 33. I confini del Siam; 34. Anagramma di «satireca»; 35. Mosche dannose alle colture; 38. Ciò non toglie; 40. Nome di re di Siria; 42. Il musicista de «La sposa venduta»; 43. Lamemi poetici; 44. Cardinale d'Oriente; 46. Agente provocatore di disordini interni; 47. Casse operale; 50. Bucato a mollo; 52. Aereo per merci; 53. Unità territoriale greca; 57. Solido di rotazione; 58. Sudditi di Attila; 60. Spetta al baronetto; 62. Iniz. di Poe; 63. Vostro; 64. In voga.

La soluzione sarà pubblicata domani su «La Stampa» nella rubrica «Lettere della domenica».

**KARMA COLA**, di Gitta Melita (Mondadori) è un libro che dà da pensare. Ci leggiamo fra l'altro: «L'aveva detto, Kipling, che l'India è la severa matrigna del mondo; e la mitologia indiana ha spiegato tante volte come aver voglia di giocare sia una cosa, e sedersi al tavolo da gioco sia tutt'altro».

Scialoja all'assedio di Odessa

Tutti Scialoja è uno che ha voglia di giocare, e si siede al tavolo da gioco, e vince. A parte quel che dicono i critici, di Scialoja poeta, noi diciamo sul fra noi che Scialoja giocare è un maestro co-

Non sembra, ma è un anagramma di tipo nuovo. L'anagramma di solito è un gioco che funziona solo alfabeticamente (nel classico «travaglio/gravolta/volgarrità» le lettere son sempre quelle, ma i suoni cambiano). In «Crimea/chimera», invece, cambiano le lettere, ma i suoni restano, e ne accorpate se provate a scrivere «Crimea/kimera». In Crimea poi c'è «Odessa», che Scialoja adopera come logogrifo di «assedio». E via e via. Sempre con una grazia, un'allegria, un gioco impagabile.

NUOVA OPEL KADETT DIESEL 1600 cc.



L'UNICO DIESEL 1600 CHE SUPERA I 150 Km/h.

**PICCOLO DIESEL, PRESTAZIONI ECCEZIONALI.** La cilindrata è quella di un piccolo Diesel: 1600 cc. Le sue prestazioni sono le migliori in assoluto nella sua categoria: oltre 150 Km/h, 19,6 Km con un litro di gasolio a 90 all'ora, da 0 a 100 Km/h in 15,2 secondi. La Opel Kadett Diesel 1600, scattante come una benzina, ha dato su strada prestazioni superiori alle sue più qualificate concorrenti.

**PICCOLO DIESEL, GRANDE QUALITÀ.** Sistema di messa in fase della pompa ad iniezione di nuova concezione, punterie idrauliche autoregistranti per una maggiore silenziosità, pompa autosurgente per una maggiore praticità e sicurezza. Un motore nuovo con tutte le caratteristiche di affidabilità e di grande rendimento della tradizione Opel.

**PICCOLO DIESEL, GRANDE COMFORT.** Interni in velluto, pavimento interamente rivestito in moquette, cinture di sicurezza inerziali, tergicristallo, orologio al quarzo, poggiatesta ai sedili anteriori, sbrinatori elettrici, specchio retrovisore esterno regolabile dall'interno, fari alogeni, contaghiometri parziale, parabrezza stratificato, tergicristallo a tre velocità con lavavetro elettrico.\*

VELOCITÀ OLTRE 150 Km/h. • CONSUMO 19,6 Km/l. A 90 Km/h. **1982. OPEL PRENDE L'INIZIATIVA.** Kadett Diesel: 1598 cc, 54 CV DIN, 4 versioni: Base, Lusso, Berlina e Caravan. A partire da L. 7.520.000, IVA esclusa.