

Tutto libri

Giochi



Un maestro giapponese di origami

FIRENZE - In Palazzo degli Affari, piazza Adria, oggi alle 16, ricomincerà in onore di Akira Yoshizawa, massimo maestro giapponese e quindi mondiale di origami. Verrà presentata la traduzione italiana del suo più recente e importante libro, *Animali in origami*. Il maestro esibirà sotto gli occhi del pubblico alcuni origami, e diciamo «eseguirà» come potremmo dirlo parlando di un musicista.

Domani un'intera giornata riservata al contatto diretto fra il maestro e gli origamisti italiani, al «Centro civico n. 13», via Niccolò Z. Lunedì 7 novembre incontro del maestro coi bambini (e coi grandi che vorranno accompagnarli) presso la Ludoteca Centrale, in piazza SS. Annunziata, a partire dalle ore 9.30.

Con queste tre giornate fiorentine il maestro Akira Yoshizawa è in Giappone un bene culturale, e giustamente lo si considera un messaggero dei valori più raffinati della tradizione nipponica.

| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 06 | 08 | 07 | 09 | | 04 | 03 | 02 | 01 | |
| 56 | 58 | 57 | 59 | 55 | 57 | 55 | 57 | 51 | 5 |
| 5 | 15 | 25 | 35 | 45 | 55 | 65 | 75 | 85 | 95 |
| 10 | 20 | 30 | 40 | | 60 | 70 | 80 | 90 | |

Regole e tradizione di un gioco di carte dimenticato

L'antenato italiano del poker si chiama «gilé»

NON è detto che chi ama giocare a carte ami anche leggere sul giornale storie ipotetiche e curiosità sui giochi di carte, mentre invece chi ama i giochi di parole ama sempre leggere giochi di parole sul giornale. Ma, come si è visto, vari lettori ci seguono anche su questo sentiero tanto stretto, e ci scrivono. Con cautela, parsimoniosamente, ogni tanto, dunque andiamo avanti. Oggi abbiamo una scoperta che forse potrebbe essere giudicata notevole se qualche studioso di tradizioni popolari si occupasse di giochi di carte. Si ritiene comunemente che il poker sia una invenzione nordamericana, un mostro venuto dallo spazio, ai primi del nostro secolo, in un'Europa che non aveva mai conosciuto niente di simile. Invece a livello popolare si praticavano già giochi basati sul meccanismo del poker (apertura, rilancio, richiesta di altre carte, nuova puntata, nuovo rilancio), e caratterizzata anche dal tratto più peculiare del poker: il bluff.

Uno di questi antenati del poker è sopravvissuto in un paese di duecento anime della provincia di Piacenza, a Soazza. Qui un nostro lettore, Mirko Maffini lo ha visto giocare dagli ultimi vecchioni trentaquarantenni. Qui può capitare di vederlo giocare ancora, da qualcuno a cui l'ha insegnato Mirko Maffini (classe 1930; ma è un «revival», un po' come quello dei giovani della Cornovaglia che si «ri-mettono» a parlare in cornico. Diamo qui di seguito una descrizione del gioco. A Soazza si chiama gilé.

Mazzo. Italiano di quaranta carte (piacentine o napoletane).

Valori di punteggio. Non esiste differenza di valore fra i semi. All'interno di ogni seme i valori sono: Cinque = 12 punti, Asso = 11, Re Cavallo e Fante = 10, Tre = 9, Quattro = 8, Sette = 7, Sei = 6.

Combinazioni vincenti. Di due tipi: «sommativa» e «gilé».

1. La sommativa si ha

con carte dello stesso seme. Per esempio Cinque e Asso dello stesso seme valgono 23. Nella sommativa di carte a pari valore prevale la sommativa di Re e Cavallo su quella di Cavallo e Fante, e così via.

2. Il gilé si ha con carte dello stesso valore faciale. Un gilé di Cinque (2 Cinque) batte un gilé d'Asso (2 Asso) e così via. Nel gilé di carte a pari valore prevale il gilé di Re su quello di Cavallo e così via.

Fareggio. Una sommativa p. es. di Cinque e Quattro (12 + 8 = 20) di qualunque seme pareggia con una sommativa p. es. di Asso e Tre (11 + 9 = 20). Un gilé p. es. di Cinque di un dato seme pareggia con un gilé di Cinque d'altro seme. In caso di pareggio non si tien conto delle puntate, e si procede a una nuova distribuzione.

Prima distribuzione. Si è mazzieri a turno. Il mazziere distribuisce una carta coperta a testa.

Prima dichiarazione. L'avversario del mazziere ha due possibilità: fare una puntata (vedi oltre) o passare. Nel caso di puntata il mazziere può accettare o rilanciare. Nel caso in cui l'avversario passi, il mazziere può passare o puntare. Se il mazziere punta l'avversario può accettare o rilanciare.

1. Se entrambi sono passati, lo stesso mazziere dà di nuovo una carta a testa; anche più volte se al continua a passare per fallita contadina; anche fino all'esaurimento del mazzo.
2. Se uno dei due ha puntato (e se eventualmente

senza rimescolare il mazzo. Della prima dichiarazione non si tiene alcun conto.

2. Se uno dei due ha puntato (e eventualmente uno dei due ha rilanciato) si mostrano le carte e si segnano i punti (vedi oltre). Poi si procede a una nuova distribuzione, cambiando mazziere ma non rimescolando il mazzo.

Modalità di dichiarazione e di punteggio. Prima di cominciare la partita si disegna col gesso la «tavola» che riproduciamo qui sopra. Crediamo di dover una spiegazione ai lettori più giovani, che proveranno a disegnare la «tavola» sulla plastica, con risultati disastrosi. Una volta nelle osterie i tavoli erano di legno grezzo. Sul legno grezzo, levigato dall'uso, dopo che l'ostessa aveva passato un cenfio bagnato, si disegnava col gesso meglio che su una lavagna.

Ciascuno dei 16 segmenti verticali della «tavola» si chiama «raggio». L'ovale al centro si chiama «brogna» (prugna, con chiara implicazione sessuale). I numeri che compaiono nel nostro disegno sono soltanto. Il lato inferiore del disegno appartiene a uno dei due giocatori, il lato superiore all'altro (che gli siede a fronte).

Le dichiarazioni si fanno puntando dal 5 in su e non si supera mai il 100, di mano in mano. Quando uno punta o rilancia, appoggia il gesso nello spazio fra i raggi o sul raggio in corrispondenza alla puntata che intende effettuare. Avvenuta la seconda dichia-

zione, «si sporca la tavola» facendo un segno nello spazio fra i raggi o sul raggio corrispondente alla puntata perdente. Puntare 50 o aver vinto puntando 50 si dice «stare sulla prugna», che è anche espressione corrente per indicare che si è a metà d'un'impresa. Chi intende puntare 100 o rilanciare fino a 100 dice «va l'est» (va il resto, punto o rilancio tutto quel che manca per andare fino a 100). Quando un giocatore raggiunge una vincita di 100 punti l'avversario cancella un raggio.

Conclusione della partita. La partita finisce quando da uno dei lati della «tavola» sono stati cancellati tutti i raggi.

Stile di gioco. A differenza del veloce poker (dove sono obbligatori rilanci immediati) il gilé può essere gioco lentissimo, strachiatto. Prima di decidere se passare o puntare o rilanciare si possono fare silenziosi o solloqui o dialoghi interminabili, con minacce sfide e irrisolte, a cui partecipano gli spettatori. Un possibile stile di gioco può consistere nel non guardare nessuna delle proprie carte, o nel non guardare la prima, o la seconda, puntando al buio per avvilire l'avversario. A discrezione del mazziere il tallone può essere posto in banco scoperto, così che l'avversario veda la carta che gli toccherebbe per seconda, e veda la carta che tocca per seconda al mazziere, e la terza.

Non sappiamo se questo gilé di Soazza sia mai stato descritto. Non sappiamo se un gioco analogo si pratici altrove; sotto lo stesso nome: se sotto altro nome. Ci dicono che sul Mantovano si gioca a gilé, ma sembra che questo gilé mantovano sia analogo al trisac gardesano, che è tutt'altro gioco. C'era una volta un gioco chiamato «gilé o trionfetti alla greca», andremo in biblioteca a controllarlo. Voi intanto, quei pochi o tanti di voi che amano questi argomenti, sappiateci dire qualcosa.

Giampaolo Dossena



A ogni gioco il suo nome

Chi ha paura del tavoliere?

A sentir dire «gioco», qual è la prima parola che ti viene in mente? Questa domanda può essere un test di associazioni mentali, e chi diffida di certi esperimenti psicologici può rifiutarsi di rispondere. Allora giriamo la domanda: a sentir dire «gioco», (col dittongo) qual è la prima parola che veniva in mente a Daniello Bartoli?

La risposta si trova in un libro ammirabilmente curato da Bice Mortara Garavelli. La selva delle parole ripescate nei manoscritti di Daniello Bartoli, edito dal-

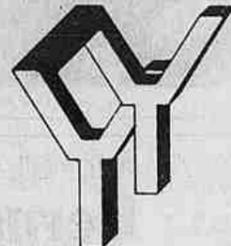
di studiare la differenza tra trottole e parole (ne abbiamo già accennato, in questa rubrica, anni fa).

Ma la prima parola che squillava in mente al Bartoli era «tavoliere». Questa parola bellissima si trova ancora su tutti i vocabolari: tavolo da gioco, o tavolo da gioco strutturato in modo particolare per servire a un gioco preciso. Il tavoliere degli scacchi si chiama scacchiere, il tavoliere della dama si chiama damiere; giochi da tavoliere sono scacchi, dama, gioco dell'oca, Monopoli, e tanti altri che siamo venuti descrivendo man mano che nascevano: Can't Stop, Focus, Kennington per ricordare i migliori. In inglese tavoliere non è «table» ma board.

«Tavoliere» è una parola che mantiene un certo respiro. Il mensile «Periplo» la usa correntemente. Altri ne hanno paura. Il grande libro di R. C. Bell, *The Boardgame Book*, ha avuto una traduzione italiana, quattro anni fa, che dice sempre «tavoliere», nel testo, ma l'editore ha avuto paura, e sulla copertina il titolo dell'edizione italiana suona il libro dei giochi da tavolo. Un altro editore italiano ha in programma per l'84 un repertorio di giochi da tavoliere, ma sembra abbia già deciso di intitolarlo Giochi da tavolo, perché «tavoliere» gli fa paura.

Non possiamo chiedere a Bice Mortara Garavelli, a Maria Corti, e a Giorgio Manganelli o ad altri di scrivere a questo editore (che è poi Leonardo Mondadori) per incoraggiarlo. Possiamo chiedere al grande spirito di Daniello Bartoli di guardar giù, di sorvegliare bene, perché noi diciamo sempre «tavoliere» come lui. E magari di apparire in sogno a Leonardo Mondadori, per sussurrargli: «Tavoliere! Tavoliere! Tavoliere! Tavoliere!...»

E. G.

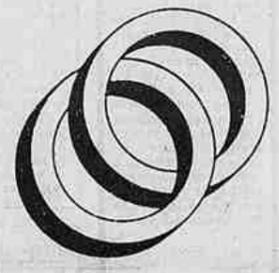


L'Università di Parma, con la data del 1982 ma uscito da poco (pagg. 220, s.p.p.; distribuito da Dell'Orso, Alessandria).

È un libro di etimologia di parole, condotti con criteri su cui molto si può discutere. Ne discute Maria Corti nella premessa, e altri ne hanno già discusso in vario modo.

È un libro questo fatto per piacere a Giorgio Manganelli e a chi ama Manganelli: un libro ispirato da quella che in francese si chiama «rage de nommer», voglia furibonda di trovare un nome per tutte le cose (e una cosa per tutti i nomi).

Saltando per ora la prima parola che veniva in mente al Bartoli a sentir dire «gioco» (col dittongo), le altre sono: scacchiere, scacchi, mazzare, intavolare, zara, zarare, dati, pallare, punto, partita, poste, palla, pallamaglio, pallacorda, pallò, fattore, trottole, lacchetta, carte. Abbiamo passato momenti deliriosi, fra vocabolari e repertori di vecchi giochi, per mettere a fuoco quel che queste parole vogliono dire per noi e quel che volevano dire per il Bartoli. Nasce dalle carte sfogliate un mondo di giochi come un quadro di Breughel. Per farvi entrare anche voi, vi prendiamo per mano. Vi diciamo che lacchetta è «scacchetta», e vi raccomandiamo



Un quiz in giardino

COME previsto, nessuno ha risposto al quiz della settimana scorsa. Vi riproponiamo la frase misteriosa, demenziale, aggiungendo che è di Francesco Saverio De Dominicis (nato a Buonalbergo, BN, nel 1846, morto a Pavia nel 1930):

«Belli, scelti garofani, gelsomini, viole, fiori odorosi che qui Cesare raccoglie senza pena né lagnis.»

Ritratto cinese

La soluzione del gioco «Ritratto cinese», a cura di Maria Stella Ser nas, pubblicato sull'ultimo numero di Tuttolibri, era: Gabriele D'Annunzio.

Da domani sera alle 20.25
lo sceneggiato che ha scosso l'America
e scandalizzato milioni di spettatori

UCCELLI di ROJO

Maggie, una donna. Ralph, il Cardinale.
Una passione che sconvolse gli uomini e osò sfidare Dio.

Tratto dal "Best-seller" di Colleen McCullough.

A casa vostra su Canale 5