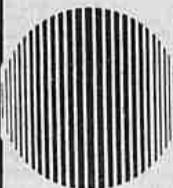


Tutto libri

Giochi



Il cinema col pollice

Sul numero di Linus che andrà in edicola nei prossimi giorni Giancarlo Bendazzi pubblica uno studio fondamentale su un vecchio gioco che tutti abbiamo in mente, ma non sappiamo come si chiamasse.

Si chiama flip-book. Generalmente lo flip puoi dire «sgoiare», ma in questo caso vuol dire far scorrere velocemente le pagine uscendo il pollice. Il flip-book di solito è un librino come una scatola di fiammiferi e «sgoipando» si vede un cinema piccolo, piccolo, durata media tre secondi.

Il Bendazzi, che ne ha fatte più di Bertoldo in Francia mi tiene ad essere considerato un esperto di cinema d'animazione, assicurandomi che il flip-book, strutturalmente, è una forma di cinema d'animazione, appunto; e racconta tanti fatti che non stanno a riferire.

Per chi ha qualche pelo grigio il flip-book è un ricordo da cartoleria di periferia o di provincie. Oggi i flip-books prodotti per esempio da Massimo Indrisi (Firenze) si trovano solo nelle «paderie» di lusso (si dice così delle grandi città). Perché una volta la provincia non era provinciale, assicura il Bendazzi, e quindi si trovavano anche nelle botteghe povere cose così importanti.

La soluzione

Famiglie disordinate



Pubblichiamo la soluzione del gioco «Famiglie disordinate», a cura di Maria Stella Sernas, apparso nell'ultimo *Tutto libri*.

T.S. Elliot: La riunione di famiglia, Assassinio nella cattedrale.

F. Dostoevskij: I fratelli Karamazov, Le notti bianche.

A. Palazzesi: Le sorelle Maturassi, Stefanini.

M. Prevost: Le semirigori, Diario di una cameriera.

A. Cechov: Zio Vanya, Platonev.

D. Diderot: Il nobile di Rameau, La Monnaia.

L. Sciascia: Gli eri di Sicilia, Il consiglio d'Egitto.

H. de Balzac: La cugina Bette, Il piglio nella valle.

T. Mann: Giuseppe e i suoi fratelli, Dottor Faustus.

R. Bilenchi: Mio cugino Andrea, Il bottone di Stalingrado.

J.P. Sarthe: L'elenco di famiglia, La nausica.

C. Isherwood: Un celibato, Adio a Berlino.

F. Schiller: La danzante di Messina, Maria Stuarda.

A. Moravia: L'amore contupido, Il conformista.

P.A. de Beaumarchais: La madre colpevole, Il barbiere di Siviglia.

V. Leduq: La Bastarda, Teresa e Isabella.

G. Sand: Francesco il trovatore, Indiana.

E. Emanuelli: La congiura dei sentimenti, Il pianeta Rustico.

D.H. Lawrence: L'uomo di Lady Chatterley, Donne innamate.

O. Fallaci: Lettera a un bambino mai nato, Intervista con la storia.

H. Beucke: Il figliol prodigo, La parigina.

F. Kafka: Lettera al padre, Amerika.

C. Goldoni: La vedova scaltra, Il Campiello.

L. Pirandello: L'unica delle mogli, I pignani della montagna.

M. McCarthy: Gli uomini della sua vita, Il gruppo.

N. Leškov: Una famiglia decaduta, Il viaggiatore incantato.

K. Von Kleist: La famiglia Schrotenstein, Il Principe di Homburg.

D. du Maurier: La prima moglie, Ma cugina Rachelle.

G.B. Shaw: Le cas di vedovo, Pigmallion.

A. Fuskin: La figlia del capitano, Eugenio Onegin.

Tutte le regole per giocare a Misère

Miseria, miseria nera in cinque mani non prende una carta

FRANCO Mondello (Bielo) ci scrive a proposito di Misère: uno tra i giochi di carte che risultano diffusi in Italia, sulla base del «Referendum-dum». Inventato per l'illustrazione dei piccoli da Giovanni Oandini (ne abbiamo parlato il 7 e 14 luglio).

Curioso gioco, Misère. Dal nome si direbbe francese, e non lo troviamo sul repertorio francesi che abbiamo sottomano: si direbbe una assempilazione del Bridge, e non lo troviamo su nessun repertorio anglo-americano. Ha un'aria di fondo molto italiana, questo Misère (dicono più avanti co-intendiamo per «italiano» ammesso che la parola abbia un senso), e infatti lo troviamo in un paio di repertori italiani, a cominciare da quello della LibreX del 1968. Il nostro lettore di Biella dice che l'origine di Misère è filippina e uno di questi giorni vuole andare a Manila a far ricerche. Buon viaggio. Ci tengono informati a giocare a Misère.

Personale 4, ciascuno per sé. Marzo Anglofrancese di 52 carte.

Distribuzione 13 carte a testa, coperte.

Capacità di presa In ordine decrescente: Asso, K, Q, J, 10...2.

Modalità di presa All'intero di ogni sema, secondo la capacità di presa: quando c'è atout, ogni carta di atout ha capacità di presa assoluta su quelle degli altri semi (e capacità di presa sulle altre carte di atout), nell'ordine decrescente.

La partita si volge in 6 smazzate (si può mazzettare a turno). Le prime 4 si giocano con atout (cuori per la prima, quadri per la seconda, fiori per la terza, picche per la quarta). La quinta smazzata è senza atout. La sesta smazzata è senza atout e si gioca a non prendere (a vincipardi).

Obbligo di rispondere al sema, tutte queste ventate d'aria esotica che ci arrivano ogni tanto. Vi ricordate di quando il 19 maggio parlavamo di Salman Rushdie, del suo romanzo *I figli della mezzaluna*, del gioco Serpi e Scale, della sua origine indù, forse tailandese, del modo probabilmente inglese in cui lo giocava Rushdie bambino? Se leggete *La Stampa*, e non solo *Tuttolibri*, avrete visto che domenica 3 giugno a questo proposito ci ha scritto un altro lettore, Roberto Lagana, da Tokyo, dicendo che probabilmente Salman Rushdie non giocava Serpi e Scale in un modo musulmano. Roberto Lagana infatti ha visto giocare Serpi e Scale in una moschea dalle parti di Pofimla, in Bosnia. Nottata sulla Bosnia da Tokyo per un gioco tibetano: questa è vita!

Ma torniamo a Misère, tra Manila e Biella. Cominciamo con le regole che conosciamo noi: abbiamo

smazzato i 5 smazzati ciascun giocatore dichiarà le prese che conta di fare in ogni carta ricevuta; chi conta di non fare nessuna presa dichiara misère («misera», «miseria nera», «piango»).

Il mazziere, che è l'ultimo a parlare, non può dichiarare un numero di prese tale per cui in somma delle quattro dichiarazioni da 13. Si gioca quindi sempre con dichiarazioni globalmente sbagliate per eccesso o per difetto; se si è sicuri che almeno un giocatore sballa. Nella sesta smazzata il decorso della partita che alcuni la sostengono



Da «Giochi da tutto il mondo», ed. Fabri

Punteggio delle prime 5 smazzate Ogni presa vale 1 punto. Misère vale 20 punti.

Chi ha rispettato la dichiarazione segna a priori vincitaggio il numero di punti che ha fatto, più un premio di 10 punti.

Misère, giocata in questo modo, ha due tratti salienti. Il primo riguarda l'obbligo del mazziere di far dichiarazioni forzosamente falsa e falsante, e il gergo italiano riconosce a questo termine la parola «miseria» quando, giocandosi a Rovescino rieccolo utile quando, giocandosi a Terzillo, Mediator, Quariglio ecc., tutti i giocatori dovranno dire passo: in tal caso, anziché annualizzare la distribuzione, rimettere il mazzo di carte e fare una nuova distribuzione, può ben giocarsi a Rovescino...

«Al contrario» sembra di poter dire che il Rovescino non è solo più semplice e meno impegnativo del Tressette e giochi affini: ha connotazioni liberatorie, il blasfemo dei trattati è avvertito a livello subliminare, si sente che si sta facendo un gioco poco serio. L'atmosfera è subito più allegra, con una sfumatura di teppismo. Non solo si buttano via i punti, con piccole potate; c'è an-

che la possibilità di cancellare un Asso alle prese di Tizio più tardi che di Sempronio, con breve brivido di malvagità soddisfatta.

E questo vale per noi, uomini qualunque che giochiamo a un Rovescino qualcosa, se andate in un paese di uomini speciali come Modena, e giocate a un Rovescino specialissimo come il Cotechello col Pugnino vi lecherete le ferite per anni. Dice Francesco Guicciardini, poeta musicista e cantante ritenuuto da molti bolognesi, ma viene da Modena: «Il Cotechello col Pugnino è il gioco dell'olfo». Abbiamo già citato questa frase, ma la citiamo ancora: ci serve a cercar di definire lo spirito di certi giochi, l'estremo livello di «italianità» del grande scherzo del gioco che rasenta lo scherzo feroci.

A questo punto ci sembra chiaro perché molti, giocando a Misère, eliminano la sesta smazzata: perché la sesta smazzata di Misère ha tutte le connotazioni erotiche negative del Rovescino, o Traversone o Claparo o Peggiorno o Pergiorno o Co-tecchio.

Bielo ci dice Franco Mondello, non solo si elimina la sesta smazzata, ma si elimina anche la regola della dichiarazione forzosa, falsa e falsante.

Ci scuseranno i lettori biellesi se riassumeremo il «tutto» di Rovescino si daterebbe al 1786.

Questo fatto, di non aver raggiunto una denominazione codificata, vuol dir qualcosa. E un gioco senza nome perché è un gioco senza serietà. I trattatisti lo trattano con fastidio. Anche lo Zouzone (il Tressette e giochi affini), Muriala 1981, forse Sciascia lo chiamava Peggiorino: forse Savino lo chiamava Feggiorno: forse Sciascia lo chiamava Perdivin. Forse, «Rincos», come ogni sera, alle otto in punto: dopo la solita partita a perdinci in cui, per aver vinto, aveva perso duecento lire. (La rimozione, in mare colore del vino, Einaudi 1973). Forse c'è stato anche chi lo chiamava Riversino (tamenonché questo fosse il nome italiano del gioco francese Revera): il primo trattato sul Rovescino si daterebbe al 1786.

Permetto restando quanto detto sopra per persone, mazzo, distribuzione, capacità di presa, modalità di presa e obbligo di rispondere al sema, la partita si svolge in un numero illimitato di smazzate.

All'inizio di ogni smazzata le dichiarazioni si succedono con una scala di valori che va crescendo da piccole a senza atout, oppure limitate la partita a smazzate.

Conclusione della partita. Ciascuno conta algebricamente il proprio punteggio complessivo.

Misère, giocata in questo modo, ha due tratti salienti. Il primo riguarda l'obbligo del mazziere di far dichiarazioni forzosamente falsa e falsante, e il gergo italiano riconosce a questo termine la parola «miseria» quando, giocandosi a Rovescino rieccolo utile quando, giocandosi a Terzillo, Mediator, Quariglio ecc., tutti i giocatori dovranno dire passo: in tal caso, anziché annualizzare la distribuzione, rimettere il mazzo di carte e fare una nuova distribuzione, può ben giocarsi a Rovescino...

«Al contrario» sembra di poter dire che il Rovescino non è solo più semplice e meno impegnativo del Tressette e giochi affini: ha connotazioni liberatorie, il blasfemo dei trattati è avvertito a livello subliminare, si sente che si sta facendo un gioco poco serio. L'atmosfera è subito più allegra, con una sfumatura di teppismo. Non solo si buttano via i punti, con piccole potate; c'è an-

che la possibilità di cancellare un Asso alle prese di Tizio più tardi che di Sempronio, con breve brivido di malvagità soddisfatta.

E questo vale per noi, uomini qualunque che giochiamo a un Rovescino qualcosa, se andate in un paese di uomini speciali come Modena, e giocate a un Rovescino specialissimo come il Cotechello col Pugnino vi lecherete le ferite per anni. Dice Francesco Guicciardini, poeta musicista e cantante ritenuuto da molti bolognesi, ma viene da Modena: «Il Cotechello col Pugnino è il gioco dell'olfo». Abbiamo già citato questa frase, ma la citiamo ancora: ci serve a cercar di definire lo spirito di certi giochi, l'estremo livello di «italianità» del grande scherzo del gioco che rasenta lo scherzo feroci.

A questo punto ci sembra chiaro perché molti, giocando a Misère, eliminano la sesta smazzata: perché la sesta smazzata di Misère ha tutte le connotazioni erotiche negative del Rovescino, o Traversone o Claparo o Peggiorno o Pergiorno o Co-tecchio.

Bielo ci dice Franco Mondello, non solo si elimina la sesta smazzata, ma si elimina anche la regola della dichiarazione forzosa, falsa e falsante.

Ci scuseranno i lettori biellesi se riassumeremo il «tutto» di Rovescino si daterebbe al 1786.

Questo fatto, di non aver raggiunto una denominazione codificata, vuol dir qualcosa. E un gioco senza nome perché è un gioco senza serietà. I trattatisti lo trattano con fastidio. Anche lo Zouzone (il Tressette e giochi affini), Muriala 1981, forse Sciascia lo chiamava Peggiorino: forse Savino lo chiamava Feggiorno: forse Sciascia lo chiamava Perdivin. Forse, «Rincos», come ogni sera, alle otto in punto: dopo la solita partita a perdinci in cui, per aver vinto, aveva perso duecento lire. (La rimozione, in mare colore del vino, Einaudi 1973). Forse c'è stato anche chi lo chiamava Riversino (tamenonché questo fosse il nome italiano del gioco francese Revera): il primo trattato sul Rovescino si daterebbe al 1786.

Permetto restando quanto detto sopra per persone, mazzo, distribuzione, capacità di presa, modalità di presa e obbligo di rispondere al sema, la partita si svolge in un numero illimitato di smazzate.

All'inizio di ogni smazzata le dichiarazioni si succedono con una scala di valori che va crescendo da piccole a senza atout, oppure limitate la partita a smazzate.

Conclusione della partita. Ciascuno conta algebricamente il proprio punteggio complessivo.

Misère, giocata in questo modo, ha due tratti salienti. Il primo riguarda l'obbligo del mazziere di far dichiarazioni forzosamente falsa e falsante, e il gergo italiano riconosce a questo termine la parola «miseria» quando, giocandosi a Rovescino rieccolo utile quando, giocandosi a Terzillo, Mediator, Quariglio ecc., tutti i giocatori dovranno dire passo: in tal caso, anziché annualizzare la distribuzione, rimettere il mazzo di carte e fare una nuova distribuzione, può ben giocarsi a Rovescino...

«Al contrario» sembra di poter dire che il Rovescino non è solo più semplice e meno impegnativo del Tressette e giochi affini: ha connotazioni liberatorie, il blasfemo dei trattati è avvertito a livello subliminare, si sente che si sta facendo un gioco poco serio. L'atmosfera è subito più allegra, con una sfumatura di teppismo. Non solo si buttano via i punti, con piccole potate; c'è an-

che la possibilità di cancellare un Asso alle prese di Tizio più tardi che di Sempronio, con breve brivido di malvagità soddisfatta.

E questo vale per noi, uomini qualunque che giochiamo a un Rovescino qualcosa, se andate in un paese di uomini speciali come Modena, e giocate a un Rovescino specialissimo come il Cotechello col Pugnino vi lecherete le ferite per anni. Dice Francesco Guicciardini, poeta musicista e cantante ritenuuto da molti bolognesi, ma viene da Modena: «Il Cotechello col Pugnino è il gioco dell'olfo». Abbiamo già citato questa frase, ma la citiamo ancora: ci serve a cercar di definire lo spirito di certi giochi, l'estremo livello di «italianità» del grande scherzo del gioco che rasenta lo scherzo feroci.

A questo punto ci sembra chiaro perché molti, giocando a Misère, eliminano la sesta smazzata: perché la sesta smazzata di Misère ha tutte le connotazioni erotiche negative del Rovescino, o Traversone o Claparo o Peggiorno o Pergiorno o Co-tecchio.

Bielo ci dice Franco Mondello, non solo si elimina la sesta smazzata, ma si elimina anche la regola della dichiarazione forzosa, falsa e falsante.

Ci scuseranno i lettori biellesi se riassumeremo il «tutto» di Rovescino si daterebbe al 1786.

Questo fatto, di non aver raggiunto una denominazione codificata, vuol dir qualcosa. E un gioco senza nome perché è un gioco senza serietà. I trattatisti lo trattano con fastidio. Anche lo Zouzone (il Tressette e giochi affini), Muriala 1981, forse Sciascia