

## Tutto libri

### Giochi



#### I serpenti mimiti

Il nostro giornale ha dato notizia ampia-mente e per tempo della mostra aperta a Torino fino al 22 maggio, al Palazzo Reale, dedicata a miniature indiane, intitolata Vita di corte nel Rajasthan. La Cosa, editrice Mario Luca Giusti di Firenze ne pubblica il catalogo, a cura di Rossi Maria Crimino. Alle pagine 79 e 80 ci son due fotografie e due schede (di Andrew Topsfield) di fronte alle quali chi si interessa di giochi deve fermarsi e irrigidirsi con occhi sbarrati e mascela pendula.

Si tratta di carte Ganjifa di cui per fortuna abbiamo parlato tempo fa commemorando il loro massimo studioso, Rudolf von Leyden; si tratta del gioco di Scale e Serpenti di cui per fortuna abbiamo parlato tempo fa re-cendendo i figli della mezzanotte di Salman Rushdie. Dunque non arriviamo del tutto im-preparati di fronte a questi due abbaglanti monumenti di una cultura tanto lontana dalla nostra; ma è pur sempre forte lo choc, e è pur sempre profonda la nostra ignoranza.

Apprendiamo dal catalogo che Andrew Topsfield presto pubblicherà un libro sui giochi indiani. Lo attendiamo con impazienza, e ne daremo notizia (anche se probabilmente nessun editore italiano si sognerebbe di tradurlo).

#### Soluzione

#### Il libro sognato

Pubblichiamo la so-luzione del gioco «Il libro sognato» apparso sull'ultimo numero di Tuttolibri.

Si tratta di «Macbeth» di William Shakespeare.

Il sipario rivelava che abbiamone a fare con un'opera teatrale, mentre l'ambiente in cui essa si svolge è indicato dalla scritta «Scotia».

L'inquietante albero che troneggia sulla scena allude al fatale bosco di Birnam che «muove» a punire il triste Macbeth. Corona e pugnale insanguinato non necessitano di spiegazioni.

A dissipare anche i dubbi più tenaci delle brume scorse, ecco la soluzione inopponibile: ognuno dei sette rami dell'albero rappresenta una lettera dell'alfabeto, indicata dal numero di foglie corrispondente (1 foglia = A; 2 foglie = B; 3 foglie = C, eccetera). Che si debba seguire questo procedimento è suggerito dalla presenza di tre foglie sulla C e di una foglia A di «Scotia».

Si potrà così leggere il nome Macbeth.

Tutte le regole per giocare con le carte a Marafone

## Il padre del bridge dice la leggenda è nato in Romagna

**L**e Grafiche Galeati di Imola pubblicano in questi giorni (con la data 1868) un libro di Vittorio Tonelli, titolo *La Romagna dei giochi e delle burle*, sottotitolo *L'oria, il borgo le regole* (pp. 271, L. 14.300). Vittorio Tonelli è noto per altri libri che riguardano la storia di Sarsina, la poesia romagnola, e vari aspetti del folklore romagnolo (dalla medicina popolare alla «veterinaria praticona»).

In questo nuovo libro è dato largo spazio ai giochi di carte (che non sempre attraranno l'attenzione dei folkloristi, come abbiamo più volte osservato); atteniamo sempre una smentita per quello che scrivevamo sul Tarocco Siciliano e il Pietre).

Sono interessanti le pagine dedicate ai giochi di carte storiche, basate sui ricerche dirette d'archivio. Vanno registrati a livello archeologico nomi noti (Bassettia, Farasone, Primiera, Minchiate, Ombré), sinonimi poco noti (Farafone o Pula), nomi rari o ignoti (Pentolino, Trenta, Quaranta, Banca, Fallito, Macacco, Gatto diverso da Primiera) sempre per stare ai giochi di carte.

Più interessanti sono le pagine dedicate ai giochi di carte tuttora praticati in Romagna: Maler (con le due varianti, «con la civetta» e «con la corsa»), Bechia (con le due varianti «col buco» e «pregata») e vari «giochi facili» o «infanti:» Minghinella, Tombola con le carte, Scarafoc (Scopa d'asso), Prelagallina (Camica), Rubamazzo, Dominò con le Carte, Petrangola, Gioco delle Debari (femmine plurale), Cudon (Uomo Nero)...

Qualcuno un giorno ci spiegherà che rapporto può sussistere fra lo Scarafoc romagnolo e due giochi incontrati altre volte, la Scaracocca e lo Scaraboc.

Giustamente il Tonelli dedica solo un cenno al gioco «nazionale» romagnolo, il Marafone o Marafon-Beccaccino, e giustamente lo definisce un Tressette Brisciolato. Ci lascia incerti l'affermazione che questo Marafone sia sostanzialmente simile alla Calabresella di Reggio Calabria. Attendiamo notizie, tenendo fermo che generalmente Calabresella (con la E) non è un Tressette Brisciolato bensì è il Terzillo. Ma attendiamo con calma, perché nei giochi (come in altre cose) i nomi cambiano e ingannano.

Giustamente, dicevamo, il Tonelli sorvola, perché il Marafone ha avuto (negli ultimi cinquant'anni? o meno? o più?) una diffusione incomparabile in Romagna, e già una decina di anni orsono gli fu dedicato un libro intero, di Alceo Dolcini, intitolato *Il principe di Romagna, Marafon-Beccaccino* (Casal-Flumianese 1975).

Proprio al Marafone ha dedicato la sua rubrica di febbraio Sebastiano Izzo, che si occupa di giochi di carte italiani sul mensile «Contromossa», esternando stupore (che è anche nostro) per il fatto che il Marafone non sia ancora uscito dai confini della Romagna, nemmeno a livello bibliografico.

Il Marafone, scrive Sébastiano Izzo, è il primo gioco regionale italiano per il quale si sono fatti tornei con il sistema adottato nella leggenda».

tato per il bridge di para. Agli inizi degli anni '70 infatti si è costituita in Romagna la Lega Marafon-Beccaccino con la finalità di diffondere il gioco e adattarlo propriamente a livello internazionale. La pretesa non è assurda se si considera che il Marafone è molto simile al bridge. Anzi qualcuno sostiene che

Diamo qui di seguito una descrizione del Marafon-Beccaccino, secondo la nostra formula e terminologia consueta. Ringraziamo Sebastiano Izzo e Dino Silvestroni che hanno gentilmente controllato il nostro testo (ma per superstiti imprecisioni eventuali la responsabilità è solo nostra).

• Persone. 4 a coppie affrontate.

• Mazzo. Italiano di 40 carte.

• Capacità di presa.

Come a Tressette, una carta di capacità superiore prende quelle di capacità inferiore dello stesso seme.

2. Come a Tressette, c'è l'obbligo di rispondere al seme (senza obbligo di sommontare).

3. Come a Briscola, una carta di briscola ha capacità di presa assoluta su quella degli altri semi, e capacità di presa relativa all'ordine decrescente su quelle dello stesso seme.

Subito dopo, mette in tavola una carta a sua scelta, scoperta.

• Fine della smazzata.

Come a Tressette, ciascuna coppia conta i propri punti.

Un punto in più alla coppia che ha vinto l'ultima mano.

Diversamente dal Tressette, non si hanno vittorie speciali (cappotto, strascico ecc.).

• Dichiarazione di onore.

Diversamente dal Tressette, si tien conto solo della napoletana (o «cricca») di briscola (Tre, Due, Asso dello stesso seme, che sia seme di briscola).

• Fine della partita.

Vince la coppia che per prima raggiunge i 41 punti.

Varianti: 31 punti, 51 punti.

Come nel Tressette, la partita può concludersi durante una smazzata, quando una coppia sa di aver raggiunto i 31 (63), 31 (51) punti, e si dichiara fuori e si chiama fuori.

Giampaolo Dossena

Il bridge sia nato proprio dal Marafon-Beccaccino, esportato il secolo scorso da Piero Maroncelli e Aurelio Saffi, durante il loro esilio rispettivamente in America ed in Inghilterra (ma qui evidentemente siamo nella leggenda).

Il bridge sia nato proprio dal Marafon-Beccaccino, esportato il secolo scorso da Piero Maroncelli e Aurelio Saffi, durante il loro esilio rispettivamente in America ed in Inghilterra (ma qui evidentemente siamo nella leggenda).

Cocktail per un cadavere

Gli uccelli

Intrigo internazionale

L'uomo che sapeva troppo

Il ladro

Io confesso

Frenzy

La congiura degli innocenti

La finestra sul cortile

Il prigioniero di Amsterdam

Notoris

I prigionieri dell'oceano

Caccia al ladro

Psycho

Il sospiro

Il caso Paradise

Il sospetto strappato

Sabotatori

Il delitto perfetto

La donna che visse due volte

Il signore e la signora Smith

Topaz

Psara in paleoceanico

Il peccato di Lady Condisline



carte che hanno valori di punteggio, e a vincere l'ultima mano.

• Svolgimento. Chi è primo di mano (il giocatore a destra del mazziere) sceglie il seme che sarà seme di briscola per quella smazzata, e lo annuncia.

Subito dopo, mette in tavola una carta a sua scelta, scoperta.

Ciascuno degli altri fa altrettanto, rispettando l'obbligo di rispondere al seme.

Se nessuno risponde al seme, vince la mano chi ha giocato la briscola (o a sua scelta, scoperta).

• Fine della smazzata.

Come a Tressette, ciascuna coppia conta i propri punti.

Un punto in più alla coppia che ha vinto l'ultima mano.

Diversamente dal Tressette, non si hanno vittorie speciali (cappotto, strascico ecc.).

• Dichiarazione di onore.

Diversamente dal Tressette, si tien conto solo della napoletana (o «cricca») di briscola (Tre, Due, Asso dello stesso seme, che sia seme di briscola).

• Fine della partita.

Vince la coppia che per prima raggiunge i 41 punti.

Varianti: 31 punti, 51 punti.

Come nel Tressette, la partita può concludersi durante una smazzata, quando una coppia sa di aver raggiunto i 31 (63), 31 (51) punti, e si dichiara fuori e si chiama fuori.

Giampaolo Dossena

Karen Black, Bruce Dern

Laurence Olivier, Joan Fontaine

Robert Cummings, Priscilla Lane

Jane Seymour, Kim Novak

Rod Stewart, Kipp Hedren

Marlene Dietrich, Michael Wilding

Joel McCrea, Laraine Day

James Stewart, Farley Granger

Cary Grant, Eve Marie Saint

Grace Kelly, Cary Grant

Ingrid Bergman, Gregory Peck

Montgomery Clift, Anne Baxter

Taiulah Bankhead, William Bendix

Paul Newman, Julie Andrews

Janet Leigh, Anthony Perkins

Frederick Stafford, Dany Robin

Carole Lombard, Robert Montgomery

Henry Fonda, Vera Miles

Ingrid Bergman, Joseph Cotten

James Stewart, Doris Day

Ingrid Bergman, Cary Grant

John Finch, Alec McCowen

Caro Orant, Joan Fontaine

## IN LIBRERIA

RUBRICA A CURA DI PUBLIKOMPASS S.p.A.

Già annunciato si possono ordinare agli sportelli di MILANO, via O. Negri 8/10, tel. 02/50.11.1000; TORINO, via XX settembre 11, tel. 011/52.65.500; GENOVA, via XX settembre 11, tel. 010/52.65.500; PARMA, via Montebello 6, tel. 0521/52.65.500; MANTOVA, corso Vittorio Emanuele 2, tel. 030/52.65.500; FIRENZE, via Matteotti 54, tel. 055/11.00. ROMA, via Quattro Fontane 10, tel. 06/52.65.500; PUZZALE, via XX settembre 11, tel. 051/52.65.500; MILANO, via XX settembre 11, tel. 02/52.65.500.

Si organizza, senza perdo-ri, una serie di incontri, pro-vele di macchinari e di sollecitate attrezzi, in risposta ad un'interessante proposta che assiste importante allo studio per sede dello studio del Rendell.

Edizioni Edito, via Pasquino 28 - Torino, telefono 011/547.880

Piave Pollo - SALVE, ETTRUSCO: prefazione di Elda Nalesso (collana «Storici Moderni per ragazzi» da 11 a 15 anni), 12 illustrazioni, lire 5.000.

Sulla collina di Chiusi, quattro giovani studenti in vacanza, protagonisti dell'indagine archeologica, in appendice: informazioni orientative sugli studi, le scoperte, le ricerche, le relazioni geologiche.

Edizioni Aviart, via C.P. 32, 22100 Ponte Chiese (Como)

Pilosofia

in Orme - ESOTERISMO E DIVINAZIONE, pagine 344, lire 25.000.

Edizioni Ed. Aviart disponibile gratuitamente.

Edizioni Aviart - C.P. 32,