

Chi non ha l'incubo delle vacanze intelligenti può andare a fare lunghi sonni nelle valli bergamasche, e, con calma, rintracciare le ultime osterie dove giocano a Cucù gli indigeni. Al di sopra di un certo livello anagrafico si trovano ancora montanari gozzuti come Gioppino. Chi non ha questi gusti folkloristici e picareschi (e chi non padroneggia le gutturalissime parlate locali, può imparare a giocare a Cucù introducendosi con i dovuti modi in qualche famiglia medioborghese del posto; vanno bene i notai, i farmacisti. Il primo passo da compiere sarà comprare un mazzo di Cucù dal tabacchino, guardarselo (è tutto da ridere), e imparare per bene come è fatto.

Il mazzo del Cucù (fabbricato ormai soltanto da Masenghini, di Bergamo) è uno dei mazzi di carte più antichi che si conoscano: non a caso è sopravvissuto, vero fossile vivente, in queste terre dure e appartate. Ignorato, dalla maggior parte degli storici, nel fondamentale trattato "A History of Playing Cards" di Roger Tilley (Londra 1973), è considerato in un capitolo a parte proprio perché non ha legami di analogia strutturale con nessun altro mazzo di carte reperibile sul nostro vasto pianeta: le stesse carte indiane (rotonde) in fondo si apparentano a quelle da poker e a quelle da scopabriscola-tressette: solo il Cucù fa legge a sé (assieme a certi mazzi giapponesi: ma su questo ci sarebbe da discutere).

Curiosità supplementare: anni addietro in qualche Land della Repubblica federale tedesca e in qualche Cantone svizzero si faceva ancora uno strano "gioco dell'uccello" o "delle streghe" (Vogelspiel o Hexenspiel), con mazzi molto simili a quelli del Cucù bergamasco; sembra che attualmente non se ne trovino più, come non si trovano più i dinosauri o i lupi. In Danimarca si trova ancora il mazzo del "Gnav", similissimo al Cucù, ma sembra non lo adoperi più quasi nessuno. "Gnav" è il "gnau" che si legge sulla "carta del gatto" nel Cucù: ma la carta del gatto nel mazzo danese è scomparsa, è restato solo il miagolio sospeso nell'aria, come del gatto del Cheshire rimase solo il sorriso. Stesso discorso sembra che valga per il mazzo "Killekort" svedese. Qui il gatto c'è ancora, ma c'è scritto "Katten". Naturalmente, andare a caccia di "Gnav" e di "Killekort" in Danimarca e in Svezia è un passatempo per vacanze intelligenti.

DOMINO

di Giampaolo Dossena

Vogliamo giocare, frughiamo nei cassetti, troviamo una scatola di domino e un mazzo di carte. Giochiamo a carte. Con le carte si possono fare mille giochi meravigliosi: con i tasselli del domino si possono fare pochi giochi, semplici, rozzi. Frederick Berndt (nato a Shangai, laureato alla Columbia, professore ora d'inglese ora di matematica fra Chicago e San Francisco) si è occupato di domino tutta la vita, ne ha spremuto il possibile, ma non si cava sangue da una rapa. Il suo "Libro del domino" (Longanesi, L. 1.800) può servire a bambini e malati.

Bambini. Non è giusto rifulare ai bambini solo giochi semplici e rozzi, però un gioco in più non è di troppo. Insegnamogli anche il domino. Se poi ai bambini piace (tattilmente) maneggiare questi tasselli, insegnamogli il Muggins, il Bloc, il Bergen, lo Sniff, il Canton e le varianti che ha codificato il Berndt: le esposizioni sono chiare. Ma per divertire i bambini non c'è di meglio che divertirsi prima, da bricoleurs, a costruire un domino gigante, tasselli lunghi una spanna e spessi due dita, da usare sulla moquette o sulla sabbia. Ancora: nei giochi di domino più elementari i numeri (segnati con pallini come sui dadi) servono solo a identificare le possibilità combinatorie, e dunque possono essere sostituiti da immagini: ritagliando foto di famiglia da incollare su cartoncino si possono fare domino a immagini personalizzate, calando sempre più in basso nella palude dell'"animazione".

Malati. In età vittoriana avevano un coraggio da leoni, pubblicavano libri di solitari con le carte intitolati "Giochi per cronici e paralitici". Chi è morbosamente maniaco di solitari con le carte, se ha un attimo di sazietà, e se ha difficoltà di coordinamento digitale, può passare ai solitari col domino. Il Berndt ne ha inventati alcuni, e non si può dire che siano brutti. Poi il Berndt ha inventato molti puzzles da far col domino, e questi sono più belli.

Attenzione. I "solitari col domino" del Berndt sono una novità. Quelli che sinora si chiamavano "solitari col domino" in realtà sono da considerare "puzzles col domino" (vedi per esempio il vecchio libro di Jacopo Gelli tuttora ristampato da Hoepli col titolo "Giochi e passatempo": uno dei nostri pochi classici in materia). Di questa distinzione tra solitari e puzzles va dato atto al Berndt, e la si deve considerare definitiva.