



GIOCHI ALLA MODA / QUINTET

Faccio sei e ti ammazzo

di GIANPAOLO DOSSENA

E' ispirato da un film ma furoreggerà nelle case. Fra qualche tempo andrà di moda giocare a "Quintet" come un tempo andò di moda giocare a "Marienbad" con i fiammiferi. E' un gioco sinistramente paradossale. Ecco le regole

Continua ad arrivare la fine del mondo, da varie parti e sotto vari aspetti. Il regista americano Robert Altman (abbastanza famoso anche per chi va poco al cinema) dice che la fine del mondo avverrà per effetto di una glaciazione. A parte le ecatombi da fame e freddo, tutto si risolverà nel giro di pochi anni per gli scampati perché le donne non resteranno più incinte. Ci saranno nuclei di sopravvivenza sparsi (per esempio nelle attrezzature delle Olimpiadi di Montreal), con qualche lampadina accesa e qualche bracere. Saltate tutte le strutture di vita associata, riemergeranno dalla notte dei tempi tendenze collettive a omicidi rituali. Il ramo d'oro sentirà il richiamo della foresta; ma su Frazer e London prevarrà una fi-

losofia ludica disperata, stravolta e sentenziosa, affidata ai toni dell'attore Fernando Rey. Il gioco, che tutti giocano per tutto il film, e che dà nome al film, si chiama "Quintet".

E' probabile che per qualche tempo andrà di moda giocare a "Quintet", come tanto tempo fa andò di moda giocare a "Marienbad" con i fiammiferi. Ma c'è qualche differenza. Il gioco di "Marienbad" si trovava su tutti i libri prima che uscisse il film di Robbe-Grillet e di Resnais (1961); il gioco di "Quintet" su qualche libro ci sarà già, ma è ben nascosto, io non l'ho ancora trovato. Poi, nel film "L'anno scorso a Marienbad" il gioco coi fiammiferi era presentato in modo didatticamente efficace e completo, men-





tre in "Quintet" chi non sa le regole non capisce il gioco, e chi sa le regole vede che il film si riferisce al gioco in modo confusamente allusivo.

Naturalmente ciò non avviene a caso. La confusione allusiva investe la stessa vicenda o raffigurazione. Dapprincipio le nevi di "Quintet" sembrano le sabbie di "Guerre stellari", virate dal giallo al bianco, Paul Newman sembra Obi-Wan Kenobe e gli altri personaggi sembrano incroci di Sand-People e Jawas; poi salta fuori un altro straccione con la faccia di Vittorio Gassman che parla latino maccheronico (« Parolae meae », dice con la voce di Gassman), e così — siccome dai titoli di testa risulta che è proprio Gassman — tutti capiscono che siamo tornati al solito medioevo prossimo venturo di autori tutti nostri come Vacca, Guerra, Malerba, Volponi e Porta.

Per "Quintet", dicono gli uffici della Twentieth Century-Fox, non c'è nessun piano di "merchandising". Anche in Usa per il momento non sono in vendita né magliette con "Quintet" sul petto, né caramelle "Quintet", né scatole con tableau, dadi e contrassegni per giocare a "Quintet" in famiglia. A titolo modestamente promozionale la Twentieth Century-Fox ha distribuito in Usa un gramo dépliant in bianco e nero con le regole del gioco: lacunose e nebulose come del resto sono spesso le "istruzioni per l'uso" anche dei migliori giochi in scatola. Le regole che seguono sono un libero adattamento delle istruzioni della casa distributrice: adattamento all'uso effettivo. Fra Roma e Milano infatti comincia a esserci qualche decina di persone che giocano a "Quintet",



Alcune scene tratte dal film di Robert Altman "Quintet" interpretato da Paul Newman, Fernando Rey, Vittorio Gassman.



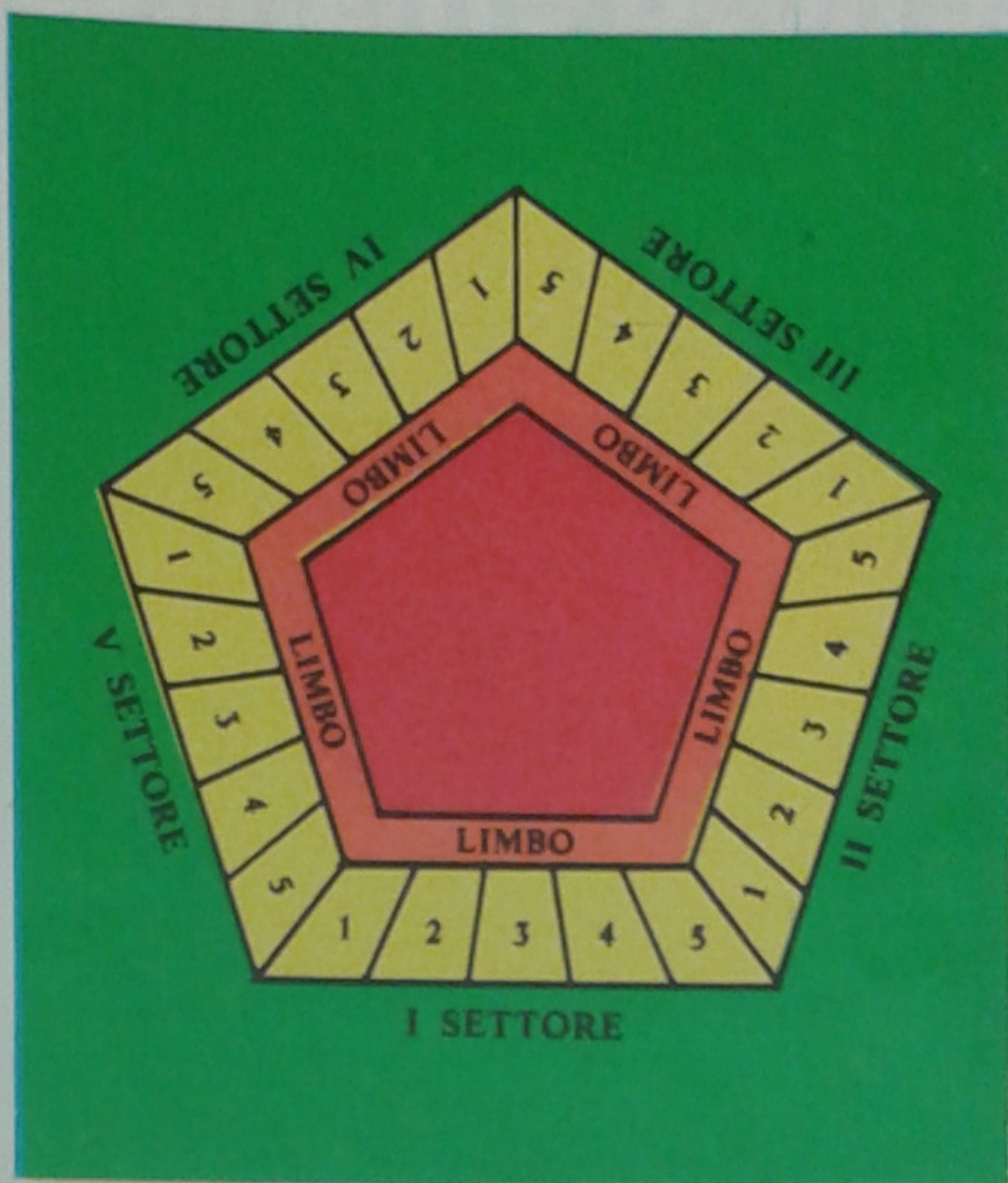
Giochi alla moda

discutendone la struttura più che divertendocisi, e cominciano a delinearsi alcune varianti.

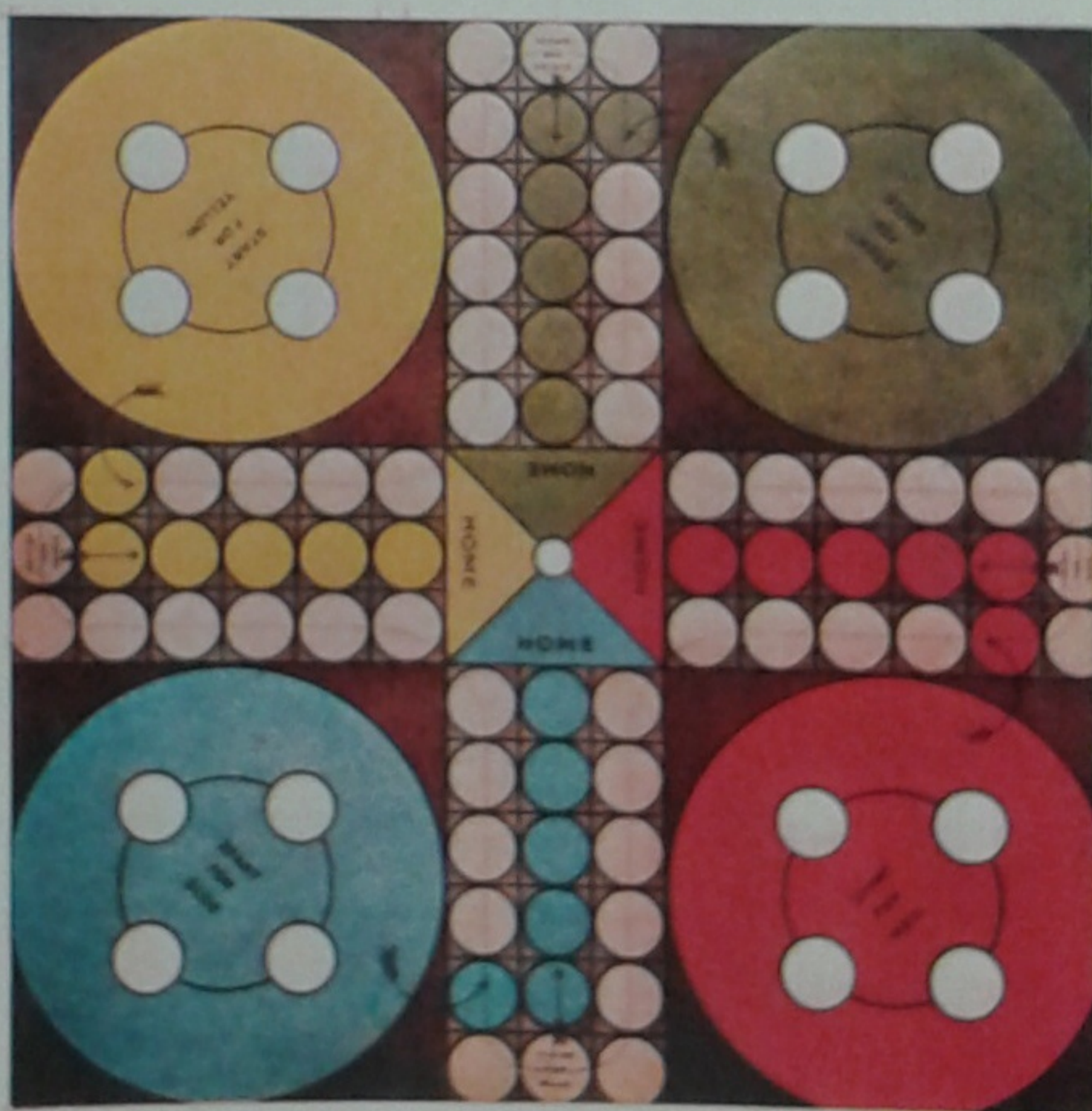
Definizione. "Quintet" è un gioco di inseguimento su schema circolare (mentre per intenderci il Gioco dell'Oca è su schema a spirale). Nota bene: gli schemi circolari sono riconducibili a schemi a croce, e viceversa. R.C. Bell (che non conosce "Quintet") dedica un unico capitolo ai "Cross and circle race games" nel suo fondamentale trattato in due volumi "Board and table games from many civilizations" pubblicato dieci anni fa dalla Oxford University Press. Il membro più illustre di questa famiglia di giochi è l'indiano "Pachisi", il gioco dei maraggià, abbastanza popolare in Usa. Una semplificazione inglese (1896 circa) del "Pachisi" si chiama "Ludo", e si trova in tutte le cartolerie del Regno Unito (Spear's Games, 75 scellini). In Germania il "Ludo" si chiama "Mensch ärgere Dich nicht" (Schmidt); in Italia "Non t'arrabbiare" (Editrice Giochi); in Austria "India" (Peri); un'altra casa tedesca (Höpfner) produce un "Ludo" a schema circolarizzato, chiamato "Familien-Krach"; in Canton Ticino si chiamava una trentina d'anni fa "Chi va piano va sano".

Le regole di "Quintet" sono immediatamente chiare a chi conosce il "Ludo", o meglio il "Familien-Krach". L'unica differenza (a parte il deus ex machina istrionico del Sesto Uomo, riconducibile alla figura del mazziere in quel gioco di carte che si chiama "Zeus") sta nel fatto che a "Ludo" ciascuno cerca di salvarsi raggiungendo, per un sentiero centripeto, la propria "casa", mentre a "Quintet" di case non ce n'è, non c'è salvezza.

Cosa ci vuole. Una speciale scacchiera pentagonale, che può esser tracciata a mano libera con un pennarello su un foglio di carta da pacco abbastanza grande (può bastare un quadrato di 30-40 cm di lato). Lungo ogni lato del pentagono si allineano 5 caselle numerate da 1 a 5. Ogni gruppo di 5 caselle forma un settore. A ogni settore, verso l'interno, corrisponde un Limbo. Ognuno dei sei giocatori deve avere tre contrassegni uguali tra loro, e il più possibile eterogenei rispetto agli altri. Sarebbe bello che i tre contrassegni fossero fortemente legati alla persona: tre anelli, tre chiavi, tre conchiglie, tre tappi di birra van meglio che tre gettoni del telefono, tre mone-



Ecco lo schema grafico del "Quintet", il gioco lanciato dal film omonimo. Accanto: la serie di segnalini del gioco. In basso: lo schema di un prezioso esemplare, pubblicato a Londra da Chad Valley nel 1905, di "Ludo" alle cui regole si rifà il gioco del film di Altman.



te o tre fiches colorate. Infine, due dadi.

Come si comincia. Ciascuno tira i dadi (e si ripetono i tiri in caso di parità). Chi fa il tiro più alto è il Sesto Uomo, e resta in piedi. Gli altri cinque si siedono attorno al tavolo. In mancanza del tavolo pentagonale va bene un tavolo rotondo, su cui si appoggia il foglio disegnato come so-

pra. Ciascuno si siede davanti a un settore, a caso. Ciascuno tiene davanti a sé due dei propri contrassegni. Il terzo contrassegno si mette nel centro del pentagono.

La catena degli assassini. Il Sesto Uomo sistema i cinque contrassegni al centro del pentagono così da costituire una catena. Per esempio anello-chiave-conchiglia-tappo-gettone. Ciò in-



Giochi alla moda

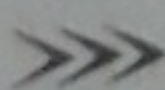
dica che chi ha per contrassegno la chiave deve uccidere chi ha per contrassegno la conchiglia, e così via, conchiglia contro tappo, tappo contro gettone, gettone contro anello, anello contro chiave. Questa catena funziona in senso antiorario: la chiave non ammazza l'anello.

Tiri e spostamenti. A cominciare da chi occupa il settore 5, e procedendo in senso antiorario, ciascuno tira i dadi, e sistema (e poi via via sposta) i propri gettoni corrispondentemente al tiro ottenuto coi due dadi, secondo le regole del backgammon: se faccio 4 e 1, parto con un contrassegno sul 4 e un contrassegno sull'1, oppure metto in gioco un solo contrassegno, sistemandolo sul 5. Ciascuno parte dal proprio settore e si sposta via via verso e attraverso quello del vicino e dei vicini di destra: ci si insegue tutti in giro, girando sempre in senso antiorario. Il Sesto Uomo gironzola attorno al tavolo, dà consigli, corregge errori, esprime pareri, aizza, schernisce, semina zizzania, fomenta le superstizioni più o meno blande che un gioco di dadi sollecita sempre.

Omicidio. Quando il contrassegno di un giocatore (p. es. anello) cade nella casella occupata da un contrassegno della sua vittima predestinata (p. es. chiave), lo butta fuori, cioè lo uccide. Nella terminologia dei giochi, "to kill" (metaforicamente vincere, battere, superare, eliminare) è meno truculento della traduzione letterale "uccidere". Così noi in italiano non avvertiamo la truculenza (per esempio a dama) del "mangiare".

Alleanza. Se il contrassegno di un giocatore (p. es. anello) cade nella casella occupata da un altro giocatore che non sia la sua vittima predestinata (p. es. tappo), tra i due si stabilisce un'alleanza: fin che stanno lì insieme, anche se arriva il carnefice dell'uno o dell'altro (oppure, come succede, se anche arrivano i carnefici di entrambi), si difendono a vicenda e non possono essere ammazzati. Se i due decidono di non allearsi, niente; in ogni caso, appena si separano l'alleanza svanisce. Invece se due contrassegni uguali sono nella stessa casella, non per questo sono più difesi, anzi si raddoppia la vulnerabilità.

Limbo. Si va al Limbo con un contrassegno quando con un dado si fa 6. Si va al Limbo con due contrassegni



Giochi alla moda

se si fa doppio 6. Al Limbo, nessuno ti tocca. Al tiro successivo, rientri in gioco dal tuo settore.

Mutamenti nella catena. Ad ogni omicidio, il Sesto Uomo cambia l'ordine di successione dei contrassegni al centro del pentagono, secondo il proprio capriccio. Ciascuno insegue una nuova vittima, e cerca di sfuggire a un nuovo carnefice.

Eliminazioni. Quando a un giocatore mangiano anche il secondo contrassegno, è morto e non gioca più. A regola stretta, dovrebbe alzarsi e andare da un'altra parte, in un'altra stanza. A regola strettissima, dovrebbe essere sgozzato (ma questo avviene solo nel film e non sempre). Se si gioca a soldi, paga una posta. Sarebbe logico che il primo ad uscire pagasse 5 volte la posta, 4 il secondo, e così via. Il Sesto Uomo di solito non paga.

Ultima fase. Eliminati quattro giocatori, il Sesto Uomo si siede alla sinistra dell'ultimo rimasto e mette in gioco i propri contrassegni, che inseguono i contrassegni (o il superstite contrassegno) dell'altro. I contrassegni del Sesto Uomo ammazzano quelli dell'altro, e viceversa, come nel resto della partita. Ma l'ultimo avversario del Sesto Uomo vince nel modo più immediato e spettacolare se tira un doppio 5 (combinazione che nel resto della partita non dà vantaggi particolari). I giocatori di "Quintet" più crudeli conferiscono immunità al Sesto Uomo nello scontro diretto tra contrassegni, e ammettono che possa essere ucciso solo col tiro di doppio 5. Giocando a soldi si può decidere che il Sesto non tira fuori una lira, se è sconfitto per via di omicidii regolari; deve versare all'altro l'equivalente del piatto totale se viene eliminato (anche solo all'ultimo contrassegno) col doppio 5.

Altri poteri del Sesto Uomo. Durante la prima fase della partita (quando sono al tavolo ancora 5, 4, 3 o 2 giocatori, e il Sesto sta in piedi) si può decidere che il Sesto abbia poteri legislativi assoluti. Generalmente però non si tollera che vada al di là di un favoreggiamento di chi sta per tirare i dadi, annunciando (prima che il tiro avvenga): i tuoi punti varranno ciascuno il doppio, oppure: se andrai al Limbo ci potrai restare anche tre giri; e simili.