

LE FESTE

Tombola, Risiko, Astrotime e altre idee nuove o classiche per divertirsi in famiglia da Natale a Capodanno

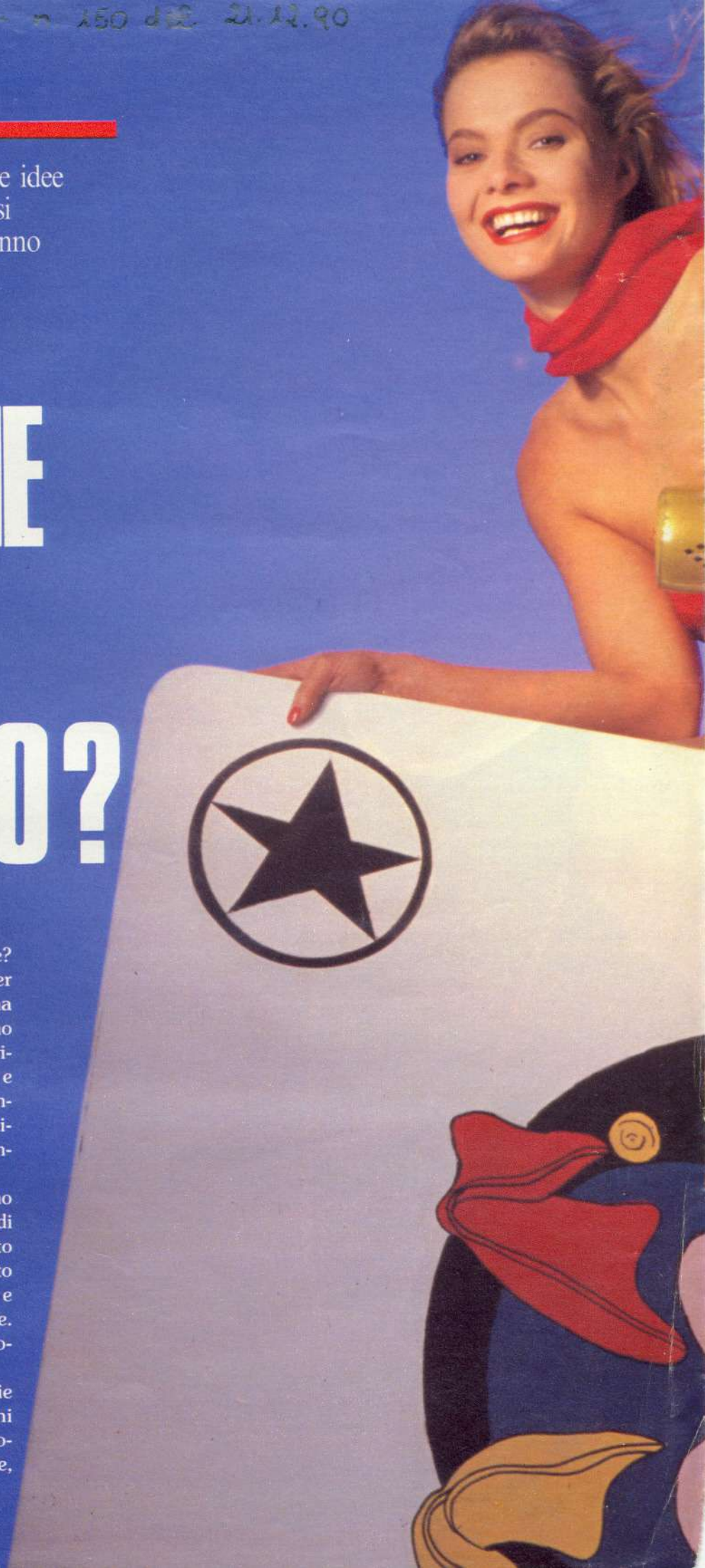
MA A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

A CURA DI GIAMPAOLO DOSSENA

Chi ha paura di Babbo Natale? Oh, molte persone oneste, per ragioni serie. Ma c'è anche una banda di rompiscatole che non amano queste feste invernali e vorrebbero rovinarle: quelli che seguono una dieta, e i vegetariani, le femministe, gli anticonsumisti, i verdi, gli intellettuali di sinistra, i nemici delle tradizioni, della convivialità, del gioco.

Questi giorni di feste invernali sono duri, richiedono un grande impegno di buona volontà, finta allegria. È giusto ritemprarsi giocando e cavarci il gusto di far giocare chi non ne ha voglia, e prendere in giro chi gioca male e perde. Non lasciatevi rovinare le feste: piuttosto, rovinatele voi agli altri!

Fra gli strumenti di torture natalizie abbiamo scelto una decina di giochi più o meno chiassosi, escludendo i giochi nobili e meditativi per due persone, a cominciare dagli scacchi.







Tombola (anche napoletana)

La tombola è il più tradizionale dei giochi, andrebbe giocato parlando in dialetto, facendo casino: "facite ammuina!".

La tombola classica è quella napoletana. Se ne trovano edizioni poliglote, con didascalie in italiano, napoletano e inglese, per gli abitanti di Little Italy e per tutti gli emigrati in generale.

Il capogioco, quello che estrae i numeri dal sacchetto, li annuncia con commento. Il commento si rivolge volta per volta a chi quel numero ce l'ha, e ci fa ambo, terna, quaterna, cinquina, tombola! È un commento che si improvvisa volta per volta, con effetti da commedia dell'arte. Ma c'è anche il commento fisso, per il numero in sé. I numeri della tombola sono 90 come quelli del lotto (altra grande tra-





36 <i>e Castagnelle</i> Le castagne, the Castanets	37 <i>o Monaco</i> Il monaco, the Monk	38 <i>e Marmozzato</i> Le marmozzate, the blons	39 <i>a Janna n' Spinnata</i> To be on one's head-ends	40 <i>a Raposetta</i> L'ernia, the Bupture
46 <i>e Denari</i> I soldi, the Money	47 <i>o Muorto</i> Il morto, the Dead	48 <i>o Muorto chi parla</i> Il morto in sogno, the Talking Dead	49 <i>o Piezzo e Carne</i> La "carne", the Flesh	50 <i>o Sprone</i> Il pino, the Bread
56 <i>a Caruta</i> La caduta, the Fall	57 <i>o Scartellato</i> Il gobetto, the Hamshack	58 <i>o Fascetto</i> Il cartuccio, the Bundle	59 <i>a Teli</i> I pelli, the Hair	60 <i>se Lamentata</i> Si lagna, the Complainer

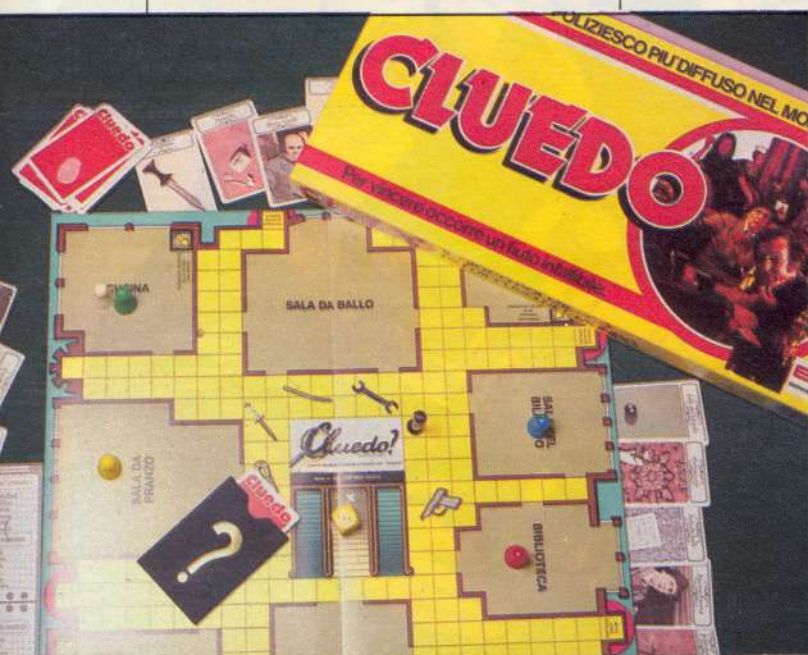
dizione napoletana, più magica che superstiziosa), e c'è una smorfia della tombola, una cabala in formato ridotto, in abiti dimessi, con molti riferimenti al sesso e agli escrementi. Ululati di gioia di nonni e nipotini accompagnano sempre la comparsa di numeri come il 16, il 27, il 71. L'indice di gradimento per the Bottom, the Jerry, the Shitty Man è ancora più alto di quello per il 6 (la cosa che guarda a terra), il 29 (the Cock), il 49 ('o Piezzo 'e Carne).

Sostituti e alleati della tombola sono molti giochi di carte, dal mercante in fiera al dubito. Bando al bridge e allo scopone! Per le feste invernali vanno bene giochi rissosi e istrionici come la briscola chiamata e il tressette a non prendere, detto anche rovescino, o traversone, o ciapanò.

LE FESTE

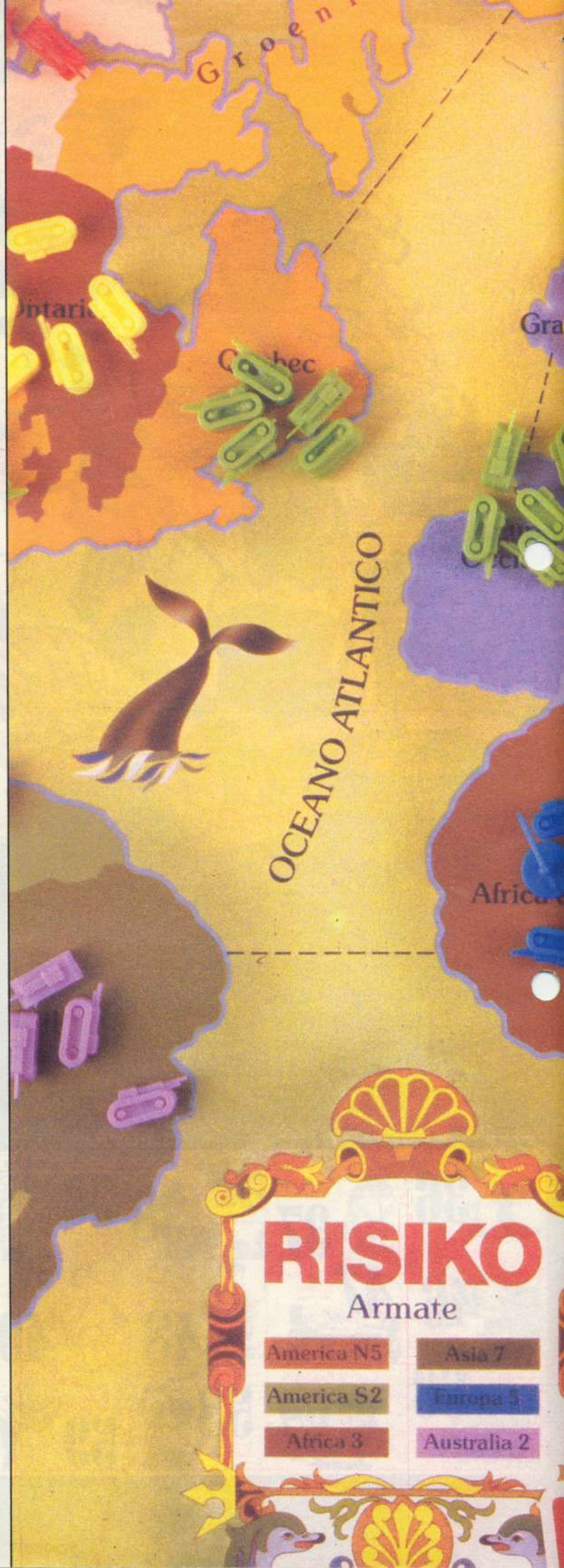
Risiko e Cluedo

Giochi come il Risiko e il Cluedo non sono antichi come la tombola, ma solo i vecchi ricordano gli anni lontani in cui comparvero come novità venute dall'estero. Ormai sono dei classici, chi per caso non li sa giocare impara subito, c'è sempre chi li insegna, e semmai le istruzioni stampate



sulla scatola sono brevi e chiare. Il divertimento comincia nel leggerle, ripassarle, discuterle. Risiko e Cluedo sono giochi di natura diversa, che chiamano in causa doti mentali diverse. Nel Risiko ha un buon peso il tiro dei dadi, il Cluedo si affida maggiormente alle capacità di ragionamento. Ma quello che hanno in comune è un forte sapore ambientale, d'atmosfera. Atmosfera da film di guerra, il Risiko, da romanzo giallo il Cluedo.

Il Cluedo non ha rivali; il Risiko invece è solo il più famoso e il più semplice tra tanti giochi che arrivano alla "simulazione strategica" vera e propria: cose da specialisti.



RISIKO

Armate

America N5

Asia 7

America S2

Europa 5

Africa 3

Australia 2



LE FESTE

Oca, Monopoli, Scarabeo

Il Gioco dell'Oca sembra più puerile ancora della tombola, e infatti lo è. La tombola è un gioco buono, di competitività esplicita e soft; il Gioco dell'Oca è cattivissimo,



come sanno essere cattivi solo i bambini. Ci sono caselle come il 31 e il 52, la galera e il pozzo, che possono dare gravi crisi di nervi a chi sia un po' labile. La casella 58 alla crudeltà della regola aggiunge lo spavento dell'immagine: la Morte.

Il Monopoly-Monòpoli è l'incarnazione capitalistica dell'antichissimo Gioco dell'Oca. Qui chi vince ha brividi di vero sadismo nerissimo. Lo Scrabble-Scarabeo è moderno quanto il Monopoly-Monòpoli e forse più: ci si fanno da sé le parole incrociate.



GIOCO DELL'OCA

Questo gioco è composto di 63 caselle e si gioca con due dadi. Ogni giocatore li getta a suo turno e conta il numero di punti ottenuti: ogni giocatore è distinto da un diverso colore.

Lo scopo del gioco è di arrivare alla 63^a casella o "Giardino dell'oca". Ma non è facile, poiché il percorso comporta molte sorprese.

Le oche sono • • • • • poste di 9 in 9; non ci si ferma mai su di esse; esse raddoppiano il punto ottenuto. Tuttavia, colui che alla prima giocata fa 9 con 5 e 4 va alla casella 53; colui che fa 9 con 6 e 3 va alla casella 26.

Chi arriva al 6, "Il Ponte", passa alla casella 12.

Chi arriva al 19, "La Locanda", si riposa mentre gli altri giocano per due volte.

Chi va al 31, "Il Pozzo", vi resta sino a che un altro giocatore non lo libera prendendo il suo posto; egli ritorna ad occupare il posto di quest'ultimo.

Chi arriva al 42, "Il Labirinto", ritorna alla casella 30.

Chi arriva al 52, "La Prigione", ci resta per 2 giri.

Chi giunge al 58, "La Morte", ritorna alla casella 1.

Il giocatore che è raggiunto da un altro, prende il posto appena lasciato da quest'ultimo.

Per vincere bisogna arrivare alla casella 63.
Colui che fa più punti arretra di altrettanti.

DAL NEGRO
TREVISO - ITALIA



LE FESTE

Animali, Trivial e Astrotime

Viaggio nel Mondo degli Animali, Astrotime e Trivial Pursuit sono i più nuovi tra i giochi di grande successo. Sono complessi e costosi. Solo il Viaggio va bene anche per ragazzi e bambini; Astrotime e Trivial sono per compagnie di adulti. E sono, come si dice, "giochi di conversazione", che spingono i giocatori a parlare tra loro, durante il gioco e dopo il gioco, per rompere il ghiaccio della Folla Solitaria.

In fondo, tutte queste solennità per il Solstizio d'Inverno vorrebbero essere solo un palliativo per la frigidità di vegetariani, femministe eccetera.

