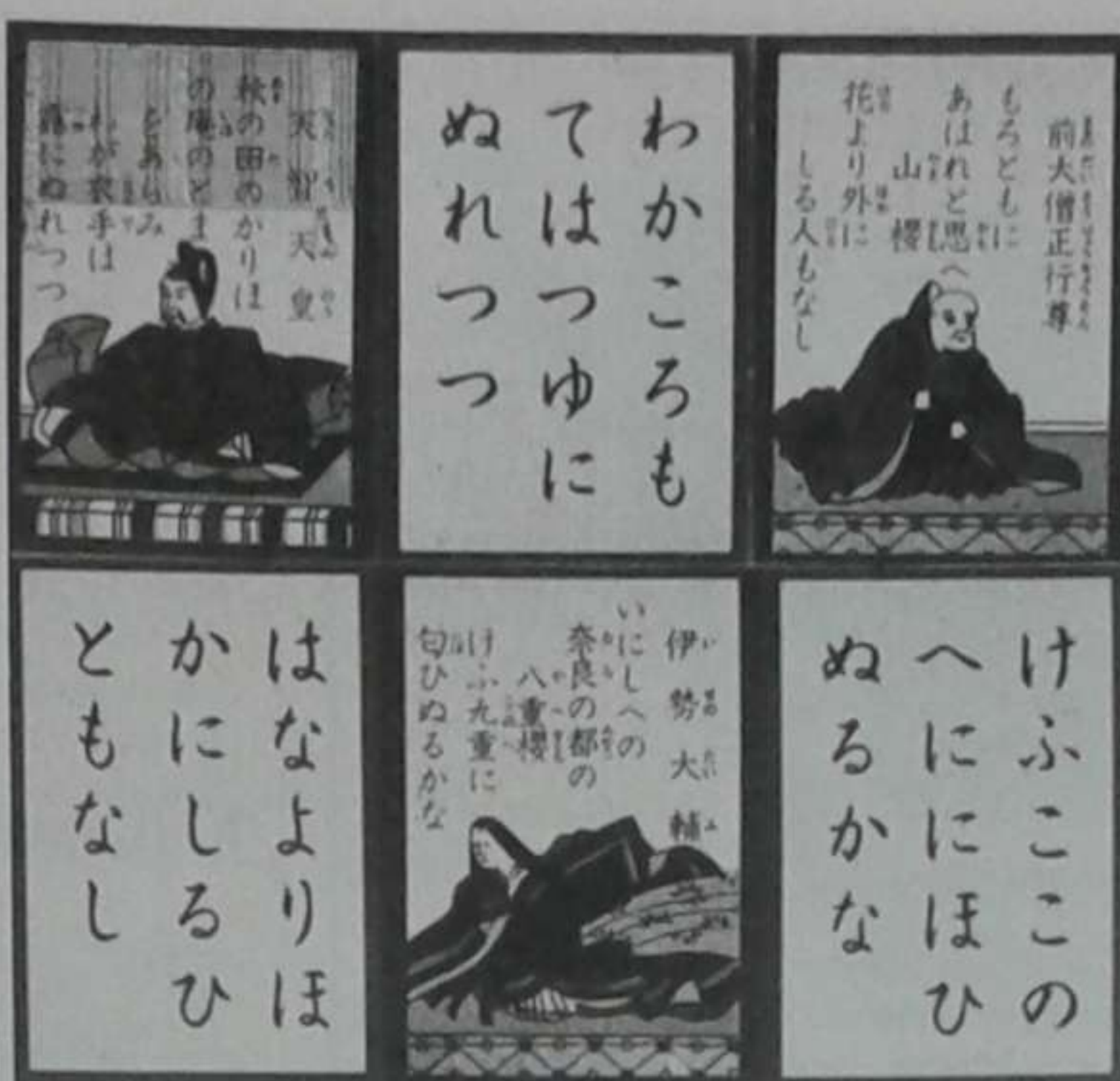


Uta Garuta, un gioco in versi

Nell' "Europeo" del 7 febbraio si è tanto parlato del sapere o no poesie a memoria, e quali e perché. E' saltata fuori varie volte la parola "gioco". Questi sono giochi che hanno a che fare con la convivialità. C'è un libro di Illich (quello della descolarizzazione), sulla "convivialità", negli "Oscar" Mondadori. Non vi sto consigliando di leggerlo; è solo per intenderci sulle parole. Per intenderci meglio, "scortese", dice Teofrasto, è chi « non consentirebbe mai né a cantare né a declamare uno squarcio di tragedia né a ballare ».

Per intenderci ancor meglio, basta andare in Giappone a Capodanno, quando per solennizzare si mettono in kimono, e giocano a Uta Garuta. Sono due mazzi di carte speciali che si trovano in tutti i negozi, laggiù. Il primo mazzo reca, carta per carta, i testi di 100 (breve) poesie, che tutti i giapponesi non analfabeti sanno a memoria: 100 poesie, 100 carte. Queste 100 carte, ben mischiate, le tiene il mazziere, coperte. Il secondo mazzo, pure di 100 carte, reca carta per carta solo l'ul-



Le carte
del gioco
giapponese
Uta Garuta

timo verso di ciascuna poesia. Fate conto dunque (se volete immaginare delle Uta Garuta italiane) che una carta rechi il testo dell'Inferno, completo, da « Sempre caro mi fu quest'ermo colle » fino alla fine; e che la carta corrispondente, dell'altro mazzo, rechi solo l'ultimo verso: « e il naufragar m'è dolce in questo mare ». Ora, le 100 carte del secondo mazzo vengono ben mischiate e messe in banco, scoperte, in due gruppi di cinquanta: 50 voltate verso una parte del tavolo, 50 voltate verso l'altra parte. E' un tavolo lungo, stretto, basso. Da questa parte del tavolo sta accoccolato un gruppo di giocatori, dall'altra parte sta accoccolato il gruppo degli avversari.

I due gruppi studiano attentamente la disposizione delle rispettive 50 carte e (per quel tanto che riescono a leggerle, capovolte come sono) la disposizione delle 50 carte degli avversari. Poi il mazziere comincia. Prende la prima carta del suo mazzo e comincia a leggere la poesia che c'è scritta. La legge in modo fortemente cantilenato e (ad ascol-

tarlo) è chiaro che gli piace la poesia, gli piace leggerla, gli piace leggerla in modo cerimoniale. Se i giocatori sono bravi, non dal primo verso, non dalla prima parola, ma fin dalla prima sillaba riconoscono la poesia e rintracciano di fronte a sé o di fronte agli avversari la carta che ne reca l'ultimo verso. Gli basta sentire « Sem... », e in una frazione di secondo, avendo capito che si tratta di « Sem...pre caro mi fu quest'ermo colle », rintracciano la carta corrispondente: « e il naufragar m'è dolce in questo mare ». Rintracciano la carta sul tavolo e la prendono: la prende il primo che ci riesce.

Nel frattempo, nota bene, il mazziere ha proseguito la lettura della poesia, e l'ha portata alla fine, senza affrettarsi, senza cambiare il ritmo della solenne cantilena. Poi il mazziere prende una seconda carta, comincia a leggere la seconda poesia, e via così, fin che lui non ha più carte da leggere, e in banco non ci sono più carte da prendere. Una partita dura poco più di un'ora.

Giampaolo Dossena

Bridge

La smazzata riprodotta nel diagramma mi è stata sottoposta affinché esprimessi un parere sul piano di gioco adottato dal dichiarante. Infatti era sorta un'accalorata diatriba fra chi sosteneva che si trattava di ordinaria amministrazione e chi era invece propenso a riconoscerle un tocco di autentica genialità. Il dichiarante era Sud e il contratto, senz'altro accettabile anche se a carte viste sarebbe stato meglio giocare 3 s.a., era 4 cuori.

Est vinse con l'asso l'attacco a fiori catturando il fante del morto e proseguì col nove di picche per il re e l'asso. Ovest rimosse l'asso di quadri e rigiocò quadri per il fante.

A prima vista sembrava che la riuscita del contratto fosse ormai subordinata alla divisione 3-3 delle sei cuori mancanti all'appello. Tuttavia il dichiarante, anziché affidarsi a quest'unica chance, si concesse un'

ulteriore possibilità proseguendo col due di fiori per il taglio col due di cuori. Seguitarono asso e re di cuori e quando vide cadere il nove e il dieci il dichiarante decise di giocare per il fante quarto in Est.

♠	O J 10 6		
♥	7 5		
♦	J 4		
♣	K Q J 6 2		
♠	A 7 5 2	N	♠ 9 8 4
♥	10 9		♥ J 6 4 3
♦	A 9 7 3	O + E	♦ 8 5
♣	8 7 5	S	♣ A 10 4 3
♠	K 2		
♥	A K Q 8 2		
♦	K Q 10 6 2		
♣	9		

Mosse pertanto picche per il dieci e proseguì con la riscossione delle carte franche del morto. Egli non ebbe bisogno di stabilire fra loro un ordine di precedenza perché, in qualsiasi momento Ovest avesse ta-

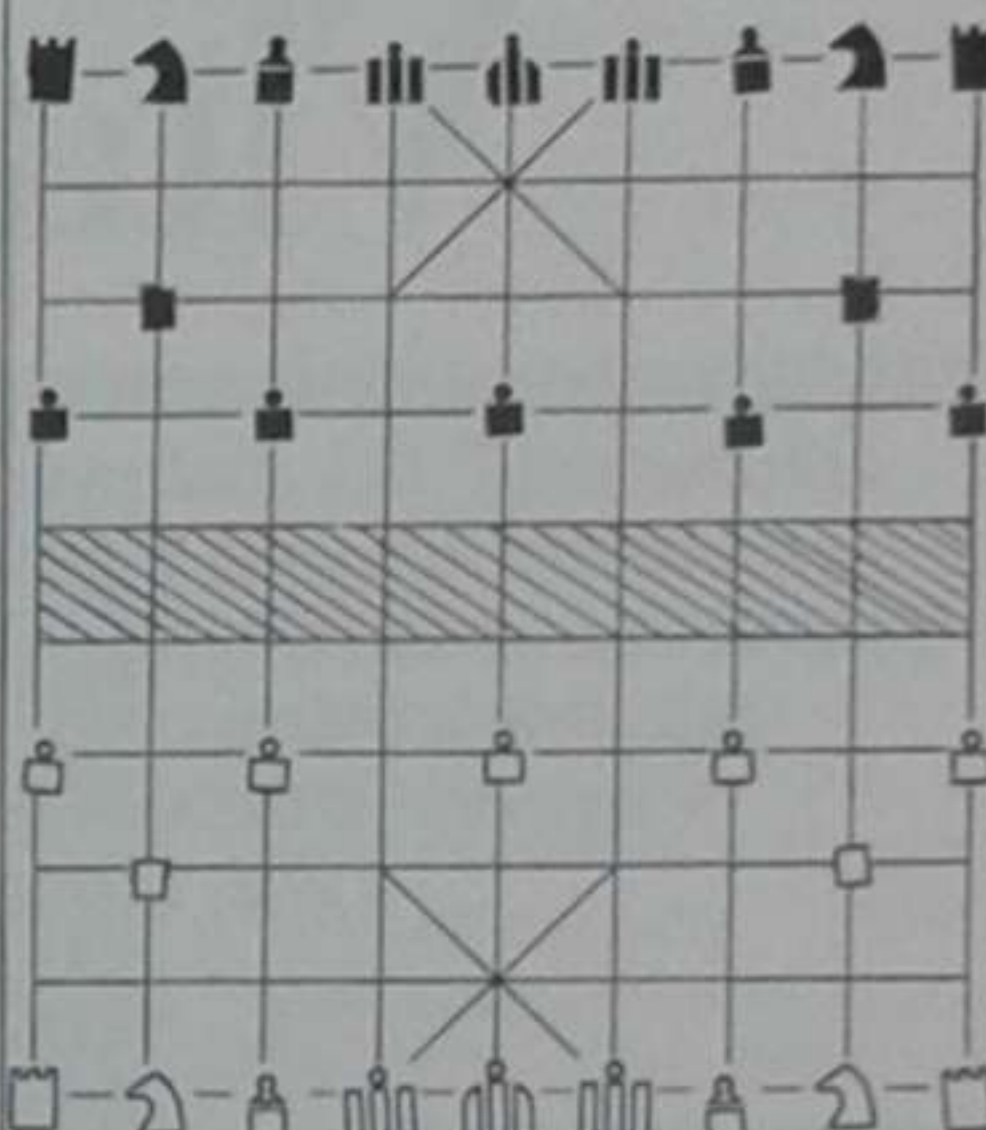
gliato, avrebbe surtagliato di misura per poi eliminare l'ultima atout e incassare tutte le quadri.

A parte il fatto che con un resto di sei carte la ripartizione 4-2 è molto più frequente della 3-3, la probabilità che Ovest, oltre al dieci e al nove già individuati, avesse il fante di cuori era meno del 2% e quindi la decisione finale era obbligatoria. Non so se il dichiarante ne conosceva con sufficiente approssimazione il supporto matematico, ma in definitiva si trattava di uno dei numerosi casi in cui è sufficiente giudicare "a peso". Però l'idea di sfruttare del rientro al morto col fante di quadri per sciorinarsi di mano fu senz'altro rimarchevole. E' vero che non c'era niente da perdere e molto da guadagnare, ma bisognava pensarci e non era certo facile.

Camillo Pabis-Ticci

Scacchi

Gli scacchi cinesi possono costituire una piacevole variante del nostro gioco tradizionale. E' abbastanza facile trovarli nei negozietti che vendono oggetti più o meno artigianali di provenienza o di impronta orientale; ma la scacchiera (tanto per provare se il gioco piace) si può disegnare su un foglio di carta. Le pedine in più si possono prendere da un altro gioco di scacchi, ma possono servire anche pedine da dama opportunamente contrassegnate con scotch colorato. I pezzi stanno sulle intersezioni (numerare, se si vuole, con lettere da sinistra a destra, con numeri dall'alto in basso). Al centro, come mostra il nostro diagramma, sta il Re (il Generale); ai lati due Donne (Mandarini); poi due Alfieri (Elefanti), due Cavalieri (che anche qui si chiamano Cavalieri), due Torri (Carri). Sulla terza riga di ogni



schieramento si pongono due Cannoni (questi sono i pezzi che noi non abbiamo, oltre alla seconda Donna; sulla quarta riga solo 5 Pedoni (Soldati). Al centro dei due schieramenti sono disegnate due Fortezze, costituite rispettivamente dalle intersezioni d1-d2-d3-e1-e2-e3-f1-f2-f3 e d8-d9-d10-e8-e9-e10-f8-f9-f10. Fra la riga 5 e la riga 6 scorre il Fiume Giallo. Vediamo il movimento dei pezzi. Il Re muove di un passo, verticalmente o orizzontalmente o diagonalmente. Le Donne muovono solo di un passo in diagonale. Il Re e le Donne non possono uscire dalla propria Fortezza. La Torre muove come nel nostro gioco. Il Cavallo scompone ogni movimento, facendo prima un passo orizzontale o verticale, e quindi un passo diagonale: ciò significa che per muovere deve trovare la prima intersezione libera. L'Alfiere muove di due passi in diagonale, a condizione che la prima intersezione sia libera; e non può attraversare il Fiume Giallo (essendo un Elefante). Il Cannone, che muove come la nostra Torre, ha una caratteristica particolare: può catturare un avversario solo se c'è un pezzo interposto. Per esempio nella posizione iniziale il Cannone bianco in h8 può catturare il Cavallo nero in h1. La ragione la spiega R.C. Bell, autore del "Libro dei giochi da tavola" recentemente tradotto dalla Idea Libri di Milano: « Già duemila anni fa i cinesi usavano bombarde con traiettoria a parabola. Essendo irrealizzabili i tiri tesi (orizzontali) consideravano il Cannone efficace solo quando sparava al di là delle truppe in avanzata ».

Adolivio Capece