

I giochi perduti

Il Monopoli



Il gioco del Monopoli. In alto: un tavolo con il gioco. In basso: una scatola di Monopoli. A destra: una scatola di Monopoli con il titolo "MONOPOLI" e "Il gioco del Monopoli".

Capitalisti piccoli piccoli

ENRICO MENDINI

gratis di prigione (se ci state) altrimenti conservate... non si sa mai» estratto dalla pila di «imprevisti» o «probabilità». A chi evitava la prigione si presentava un gelido e costosissimo rione verde, assolutamente fascista (Corso Impero, Via Roma, Largo Augusto), dove una sosta indesiderata poteva costarvi molto, molto cara, e poi finalmente i quartieri alti, esclusivi, carissimi: Viale dei Giardini e, top del top, Parco della Vittoria. Capitare là sopra, se l'avidio proprietario aveva costruito anche solo due case, poteva costarvi la partita. Tiravi i dadi tremando, eri costretto a rallegrarti se cascavi sopra la Tassa di Lusso che era proprio là in mezzo, in fondo te la cavavi con un diecimila, se eri fortunato saltavi oltre il via, ricevevi il sussidio di ventimila lire (una sorta di Cassa integrazione per giocatori) e, contento di aver

evitato la maledizione di Parco della Vittoria, eri pronto a spendere con qualche creatura dal sesso ambiguo di Vico Corto (o Stretto), prima di sbatterti di nuovo in giro per la città. Nella pianta quadrata di Monopoli c'era qualcosa di straordinariamente realistico: una capacità gabbiana di percepire il mutevole reddito delle strade: la miscela di determinazione e di fortuna; la corsa ad ostacoli attraverso tasse e gabelle, sbirri e proprietari, che complicava la vita del giocatore, rigorosamente solo e contro tutti gli altri, mors tua vita mea, solo quando sarai in fin di vita provvederò a comprare, per un boccon di pane, ogni tuo bene e proprietà. Monopoly in fondo vuol dire semplicemente monopolio ed è la storia di come il mercato (in

assenza di rigorose regole anti-trust) cannibalizzi sé stesso fino a costituire il monopolista, quello che vince eliminando tutti gli altri, comprando la roba loro, e alla fine sinette di giocare perché non ci sono più concorrenti salvo lui. A Monopoli capivi il carattere delle persone. C'era sempre uno che voleva fare il banchiere, e contava i soldi con diligenza, calcolava le ipoteche, dava i resti con professionalità; c'era quello che voleva comprare tutto, il proponeva continuamente scambi che solo un cretino avrebbe accettato, come se solo lui avesse capito il meccanismo del gioco; c'era il costruttore che si indebitava fino al collo per mettere case in posti improbabili, pur di non farle mettere agli altri, e poi non aveva neanche i soldi per pagare il fa-

moso cartoncino degli imprevisiti: «avete tutti i vostri stabili da riparare...». Personalmente ho impiegato dieci anni a capire che il contenuto dei due mucchietti (probabilità e imprevisiti) è esattamente identico e ho trovato in questo una piccola lezione. I buoni, a Monopoli, non erano ammessi. La zia che giocava per far numero e, pur avendone la possibilità perché c'era cascata sopra, non acquistava Viale Giulio Cesare precludendosi la possibilità di «possedere tutti i terreni dello stesso gruppo» provocava fremiti di disapprovazione e anche qualche incazzatura perché, così facendo, la sua bontà favoriva qualcuno dei cattivi e non un altro. Presto la zia affondava nei debiti: gli altri erano riusciti a rastrellare una tripletta di strade dello stesso colore, o le due che, con singolare parallelismo, designavano i due estremi della condizione sociale, l'obliquo violetto dei due vicoli Corto e Stretto e il solido blu violaceo (in fondo, gli estremi si toccavano) della coppia dorata Viale dei Giardini - Parco della Vittoria. Com'era maestoso quel cartoncino di imprevisiti (o probabilità, come abbiamo visto) in cui si ordinava semplicemente: «andate fino al Parco della Vittoria». Una camminata che poteva costarvi il posto, se c'erano alberghi da frequentare, ma che aveva il tripido fervore di certe passeggiate al Ring di Vienna nei romanzi asburgici.

Il fatto è che il possesso di tutti i terreni dello stesso gruppo, evidenziali dall'identico colore, era propedeutico ad un sostanzioso aumento delle rendite. È la concentrazione, signori: già il solo

fatto di avere tutti i terreni raddoppiava il costo del passaggio di un altro giocatore su una delle proprietà. Un assurdo, se ci pensate, ma nella vita è proprio così. Inoltre quando si hanno i terreni ci si può costruire sopra. Le case costano care, talvolta è necessario ipotecare qualche cosa, ma poi si allineano ai bordi del quadrato, la gente passa, e tu stai aspettare il fesso che ci cade sopra. Qui molti perdono ogni traccia di stile: «Viale Giulio Cesare», esclamano trionfanti. «Con quattro case, sono 120.000». Forse le cifre sono sbagliate, ho perso il Monopoli in qualche trasloco e sto citando a memoria: ma il concetto è quello. Per ogni lato di quella città quadrata che è Monopoli ci sono due gruppi di terreni. Il costo delle case e degli alberghi è crescente, ma è uguale su ogni lato. Le rendite, variano: a parità di spesa una casa nel bruno Corso Raffaello rende più che nell'arancione Via Accademia. E in ogni gruppo di strade una, l'ultima, vale di più. Di qui il fascino del Parco della Vittoria, i «Marvin Gardens» dell'edizione americana (ricordate *Il re dei giardini di Marvin*, con Jack Nicholson, di Bob Rafelson? Sembra ieri, ed era il 1972). Costruire, costruire, bisogna costruire. Tirar su case, e poi alberghi, che si possono avere solo quando si è costruito 4 case su quei terreni; cercare i terreni buoni, quelli a sinistra in ogni lato; e sperare che la gente ci caschi. Come le banche campano su quelli che i soldi non ce l'hanno, così a Monopoli devi sperare che il cliente dei tuoi alberghi non possa pagare il conto, che debba vendere, mettere all'asta i suoi terreni e tu possa comprarli, magari facendo pari con il conto.

IL REGOLAMENTO sulle transazioni fra privati è molto ambiguo; innumerevoli discussioni fra «buoni» e «cattivi» si sono svolte consultando quelle quattro paginette tradotte dalla Editrice Giochi di Milano. Naturalmente hanno ragione i cattivi: tutto quello che non è espressamente vietato è permesso, e dunque se il proprietario dell'albergo vuol pareggiare il conto con me accettando la Stazione Aerea, nessuno ce lo può impedire. Per questo le zie un po' buone e un po' fesse non sono gradite, perché falsano il gioco. Naturalmente poi il gioco finisce: il capitalista che ha vinto tutto ripone nella scatola i suoi soldi senza valore, l'accanito che vorrebbe la rivincita anche se è ora di andare a cena viene messo a tacere, si smontano case e alberghi che tomano nella loro scatola rossa come i soldatini di stagno della favola. Qualcuno si ricorda anche che è tutta una finzione, la visione iperrealista di una metropoli americana anni Quaranta, dove i giornalisti hanno un foglietto nel nastro del cappello, i clacson una tonalità particolare e nei grandi alberghi davanti a Central Park affidi la tua Studebaker Commander modello 1949 ai boys in divisa che la portano in garage; i negri se ne stanno soli soli ad Harlem, uptown, senza mai scendere perché darebbero fastidio, a meno che non lavorino nella cucina dei ristoranti. Nessuno si droga nel parco, nessuno ti chiede cinquanta dollari nel metrò, nessuno ammazza John Lennon... insomma una città che non esiste. Ma è solo un gioco, è solo Monopoli. Forse c'è una schiarita, domani smetterà di piovere. Sul prato verde di Monopoli non piove mai.

REGALA

AVVENIMENTI in edicola
Libri per l'estate

Con ogni copia del settimanale un **LIBRO** diverso

Coutinho: MARACANÀ ADDIO • Marquez: LA NAVE ARENATA • Baudelaire: I FIORI DEL MALE • Dostoevskij: IL GIOCATORE
• Kipling: FAVOLE DI ANIMALI • Tolstoj: FIABE RUSSE • Andersen: LA SIRENETTA • Ionesco: L'ASSURDO E LA SPERANZA • Twain: LA GUIDA TURISTICA • Flaubert: FUGA IN CAMPAGNA • Puskin: LA SIGNORA CONTADINA • Maupassant: IL VAMPIRO INVISIBILE • Ingraio: LE COSE IMPD-SIBILI • Fortebraccio: AVVISI DI GARANZIA • Illich: H2O E LE ACQUE DELL'OBLIO • Goethe: I DOLORI DEL GIOVANE WERTHER • De Cervantes: LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE • Andersen: IL BARONE VOLANTE/GIANNI IL GRULLO • Stevenson: LO STRANO CASO DEL DOTT. JEKYLL E DEL SIG. HYDE...

Editori Riuniti • Edizioni Sonda • DataneWS • Edizioni Gruppo Abele • Macro Edizioni • Edizioni Massimo • Gribaudo Editore • Guaraldi Gufo Edizioni • Piero Manni Editore • Cittadella Editrice