

**Q**UANDO ERO bambino mi portavano d'estate in un minuscolo paese dell'Appennino toscano chiamato Castagno, anzi Castagno d'Andrea perché lì era nato il famoso pittore. Ci si arrivava da S. Godenzo attraverso una strada bianca, che attraversava il paese, arrivava fino al cimitero e finiva lì. Più oltre, solo un sentiero percorso da carovane di muli che andavano in Romagna, recando mercanzie per me misteriose.

I castagni erano davvero ombrosi e bellissimi, e in mezzo i grandi massi erratici della montagna; gli alberi arrivavano fin dentro il paese che era composto (allora) di poche case. C'era la pensione «Rosa», una piccola chiesa e uno spaccio sulla piazza, davanti alla fontana con l'acqua fresca dell'Appennino, tenuto da un certo Sestilio; dove i villeggianti (categoria «babbi», perché le mamme lavoravano a maglia) giocavano a carte con le figure più rappresentative del luogo. Andavano in vacanza con un'altra famiglia, i Caderni: due Fiat Topolino di diverso colore (blu la nostra, grigia l'altra) cariche di bambini e di bagagli. Il mio babbo (impiegato di banca) e il Caderni (negoziante di stoffe) facevano coppia fissa anche nel gioco che si svolgeva, in base a regole non scritte, dopo le quattro del pomeriggio: si interrompeva verso le sette per gustare la mezza pensione della Rosa e poteva continuare dopo le nove, per un paio d'ore, con l'ausilio di un bicchierino.

I pomeriggi erano meravigliosi, freschi, privi di qualunque disturbo o impaccio; la terrazza dello spaccio (sali, tabacchi, alimentari e miscela di vini) era ombrosa, rinfrescata dall'acqua scrosciante della fontana, in cui tenevano le aranciate in ghiaccio, assicurate con un lucchetto per evitare visite indesiderate. Cinque, sei tavoli con quattro giocatori in maglietta, pantaloni corti, sandali. In qualità di figlio maschio primogenito godevo del privilegio di assistere, un po' discosto dal tavolo di gioco, alle partite di scopone e di tressette, mentre mio fratello più piccolo ancora si diletta di giochi infantili.

Un cameriere silenzioso portava bicchieri di sostanze varie e, all'occorrenza, Nazionali semplici e sigari toscani. Prelevava da sé il necessario dalle monete depositate sul tavolo, senza disturbare i giocatori che battevano le carte sul piano di legno di castagno. «Busso», o le travano in aria esclamando «volo» e altre espressioni cabalistiche. Le coppie locali davano ilto da torcere ai villeggianti di Firenze le cui Topolino stazionavano fuori del paese, protette da un telo per non sciuparsi, accanto al camion Dodge di Sestilio. Il maestro delle elementari, il maestro Banchi (un nome adattissimo, pensavo), era un giocatore formidabile. Asciutto, abbronzato, senza né moglie né famiglia visibili nelle vicinanze, giocava ogni pomeriggio d'estate o, d'inverno, quando in paese non restavano che pochi carbonai e mulattieri e l'Appennino era pieno di neve e di freddo. Si vedeva che non era un uomo comune, leggeva vari giornali e sempre quello dei comunisti, chissà quali casi della vita l'avevano portato a confinarsi a Castagno; preferiva lo scopone al tressette, vinceva spesso e se perdeva non si lamentava, né se la prendeva con il compagno. Mi sarebbe piaciuto diventare come il maestro Banchi, raccontate di Andrea del Castagno che era diventato celebre e famoso andando a Firenze, far vedere le cartoline delle sue opere, il grande ritratto di Niccolò da Tolentino in Duomo, e quelli di Petrarca e Boccaccio in S. Apollonia, mentre in paese non restava nulla di

# Lo scopone perduto

## Lo scopone e il tressette



Fabio Fiorani/Stras

# Liscio, busso e spariglio

ENRICO MENDUNI

lui. Per ora si trattava di guardare e imparare, lo non andavo oltre la scopa e il rubamazzo, non capivo ma seguivo affascinato le grida «striscio», «liscio», e soprattutto la mazzata inesorabile del «busso», un redde rationem a cui non si poteva sfuggire. Erano le carte toscane, eleganti, con i semi delle francesi, le figure distinte e rotondeggianti, tra Andrea del Sarto e Pontorno.

Nel fresco dei pomeriggi estivi, quella era evidentemente la felicità degli uomini grandi, dopo aver parcheggiato le donne e i figli nella pensione, tra vini e tabacchi, discutendo di un «regio» o di un «asse» calato o non calato, di quel paese felice che era (o mi appariva) Castagno: penso però di non essere stato il solo. Forse ricorderete che tanto tempo fa, nella prima Repubblica, Eugenio Scalfari ad un certo punto prese una sbandata per Ciriaco De Mita. Raccontò che era stato a Nusco, provincia di Avellino, e aveva

trovato un patriarca che giocava a scopone con i paesani, tra proverbi, sentenze, sapidi cibi di campagna, modi semplici e gentili. Forse anche lui vide Shangri-la in quel paese, forse lo scopone gli apparve l'idea di un sistema più semplice, in cui si vince o si perde, si commenta la partita, e poi si mangiano insieme le tagliatelle con l'uovo fritto in casa. Una anticipazione del sistema maggioritario?

Certo così non doveva apparire a Luigi Comencini. Il suo *Scopone scientifico* (1972) non garantisce mai l'alternanza della vittoria. I soldi ce li mette sempre una cattivissima miliardaria americana, i baraccati Silvana Mangano e Alberto Sordi non possono vincere mai, la vendetta dovrà prendere strade veneree, fuori dal tavolo di gioco. Francamente, però, lo scopone non è così nefelofelico.

Una buona memoria e le ferree regole del vecchio Chiarrella (autore di un trattato in dialetto napoletano tuttora insuperato) lo portano assai lontano dalla cattiveria del gioco d'azzardo. L'importante è il «pariglio» o lo «spariglio»: se prendi un 6 con un altro 6 è un pariglio, ma se col 6 prendi un 4 e un 2 sparigli inesorabilmente. Si può essere «cartai» o non «cartai». Uno dei due è obbligato a sparigliare, l'altro non deve assolutamente farlo. Semplice, se mi ricordassi a) il cartajo è quello che dà le carte, o il primo a calare? b) il cartajo appari-glia, o spariglia? Confesso di non ricordarlo mai: certo Craxi si propose di sparigliare ma, visto come sono andate le cose, doveva essere obbligato al pariglio. Inesorabilmente nelle mani successive gli errori si palesarono: chi prese, sbagliando per avidità, un

7 sparigliando il 2 e il 5, non farà i 7, e nelle ultime mani l'accoppiamento del 2 e del 5 tomerà, a vantaggio dell'avversario.

Neanche il tressette è un gioco dall'azzardo, anche se lascia più spazio all'intraprendenza dello scopone, che è più scacchistico, cerebrale, fondato sulle regole e sulla memoria. Il tressette è un piccolo bridge di casa nostra, con la sua brava accusa e tante mani, in cui è determinante rispondere al seme che ti viene proposto. Anche se non ti conviene: il giocatore esperto capirebbe subito, dopo qualche mano, che hai barato. Bisogna avere gli «stili» lunghi, cioè molte carte di uno stesso seme, e particolarmente le carte che più contano, il 3, il 2 e l'asso che è mangiato dalle prime due, ma costa di più, un punto intero e non un terzo di punto. Far sapere all'avversario in quali semi si è più forti è un bel vantaggio, ma parlare è (almeno formal-

mente) proibito. Quei modi di tirare le carte al volo, di bussarle, di strisciare sul tavolo sono altrettanto accettabili di far conoscere al compagno la lunghezza e consistenza dei propri «stili»: con risultati non sempre felici, a giudicare dalla durata delle discussioni, che è difficile eludere. L'errore, a posteriori, è evidente; anche agli eventuali spettatori che, tuttavia, fanno sempre bene a stare zitti.

A scopone non c'è tutto questo bisogno di parlare: le mosse sono più obbligate, obbediscono ad un codice che il compagno dovrebbe riconoscere; ma proprio per questo l'intesa dev'essere perfetta, altrimenti la sconfitta è sicura. Due mediocri giocatori affiatati possono distruggere un bravissimo, che si accompagna ad una schiappa, o semplicemente ad uno con cui non s'intende. Per questo è fondamentale conoscere il proprio compagno, come nelle gare di ballo liscio, e non lasciarlo alla prima occasione. Giocare con sconosciuti non sempre è gradevole; ci sono tipi che al primo punto perso si sentono come il bravissimo che è messo in condizione di non vincere da un compare ineno. Smaniano, se la prendono con il partner, che fra l'altro è una cosa antipatica; insomma conviene trovare una scusa e smettere.

**P**ER TUTTI questi motivi (il mondo è un po' più grande, purtroppo o per fortuna, di Castagno d'Andrea e anche di Nusco) non è facile nella grande città trovare l'occasione di giocare, a meno di non disporre di un gruppo fisso di quattro amici che tutti i martedì, o giovedì, si trova a rotazione a casa di uno di loro e gioca tutta la sera, mentre una moglie votata al sacrificio tiene zitto il ragazzino e magari porta anche gli aperitivi e i pistacchi. Situazione apparentemente possibile, ma in realtà difficilissima.

Se i quattro indivisibili cavalieri dell'Apocalisse non ci sono, il tutto è abbastanza scomodo. Complicato trovare il luogo adatto, i tre partners, un'occasione propizia per un giro di carte. Osterie non ce ne sono più, al massimo si chiamano enoteche, sono frequentate da studenti di filosofia e si può solo bere un bicchierino; sembra disdicevole che quattro membri della middle class utilizzino un tavolino di un bar del centro per giocare a scopone, anche nelle occasioni sociali gli amici si presentano sempre a coppie, con fidanzate, compagne, e non si riesce a far quella divisione preliminare tra uomini e donne che è propedeutica al gioco delle carte, dominio almeno finora essenzialmente maschile: ogni apparizione una volta. Ci vorrebbero occasioni particolari: seminari in scuole di partito o centri studi del sindacato, la sera dopo la cena nel reletorio; congressi tenuti per risparmiare in sperdute località, nella hall di improbabili alberghi; e situazioni consimili, del tipo «camerata di guarnigione asburgica ai confini con la Russia», «rifugio alpino bloccato dalla neve», «stagione obbligato per motivi politici su isola». Tutte eventualità fortunatamente abbastanza rare; anzi, sempre più rare.

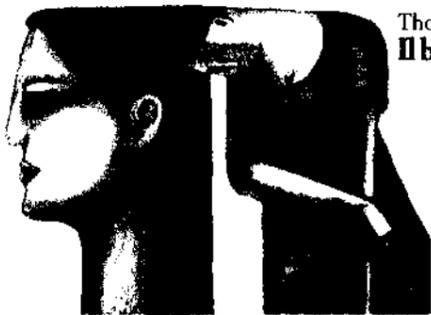
Che fare dunque? Non perdetevi d'animo, potete sempre:

- a) frequentare il locale centro anziani;
- b) andare in vacanza a Castagno d'Andrea che, vi assicuro, è molto meglio di Nusco;
- c) erudire figli o nipotini d'età superiore ai 10 anni, che è anche opera meritoria, e giocare insieme. Oppure non fare niente, godetevi il fresco delle vacanze, e mantenetevi intatti senza gollie e visitazioni - i ricordi belli di quando eravate bambini, e vedevate il babbo giocare col maestro Banchi all'osteria.

# Misteri d'autore

Editori Riuniti

In Edicola dal 3 agosto a 3.900 Lire



Thomas Hardy  
Il braccio avvizzito



Thomas De Quincey  
Il vendicatore



Honoré de Balzac  
L'albergo rosso