



3. Prosegue il nostro viaggio sul rapporto tra gli italiani e il gioco. Dopo il mondo dei «cavallari» e quello dei casinò, l'attenzione è rivolta ai circoli in cui si gioca a carte, lì dove si sperimentano i rigori scientifici dello scopone.

DALL'INVIATO

LA SPEZIA. La classe operaia va ancora in paradiso, almeno giocando a scopone. Al tavolo verde del più tradizionale gioco di carte italiano la laurea in matematica, il master in informatica, il titolo di manager o dirigente d'azienda sono poca cosa rispetto alla memoria di un carpentiere o di un meccanico. Quando mancano due o tre mani alla fine di una partita, il gioco segue un rivolo segnato nella mente della coppia vincitrice. Inevitabile, ma assolutamente vero...

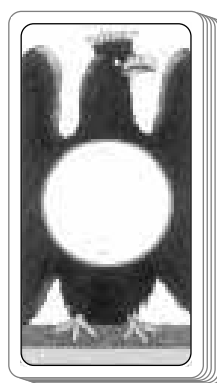
Centro sociale del Favaro, quartiere operaio di Migliarina, periferia della Spezia, c'è chi balla il tip tap e chi il liscio, che discute di sindacati e chi organizza una festa di partito. Ma pochi sfuggono al rito pomeridiano che si tiene in giardino: una bella partita a scopone. Qui ha sede uno dei circoli scoponisti più organizzati d'Italia, quello dell'Arco del Favaro, 117 soci, la coppia tricolore in carica, all'albergo di tre campionati italiani, Coppe Italia e tornei interprovinciali alle spalle, una sedia sempre riservata al socio più prestigioso, lo scrittore Mario Soldati.

Giovanni Gritti, 51 anni, guardia forestale in pensione, campione italiano in carica in coppia con Silvio Bruni, mastica il toscano e pensa. Il suo orizzonte è un insieme infinito di combinazioni tra spargli e parigli da controllare, gestire, rimediare se occorre e ricreare, se necessario. Lui ne ha calcolate 2.420 di rotture possibili. «È difficilmente - assicura - si ripete lo stesso gioco». Dunque ogni partita è un viaggio, un'avventura, un lungo tragitto verso una sola verità: ricomporre il tutto secondo un ordine stabilito, insito nelle carte. Un metodo che si affina giorno dopo giorno con la raffinata pazienza di chi tesse la tela del ragnò, la strategia della perfezione stilistica, dell'applicazione perfetta delle regole. Alfano Rovagna, vice presidente del Circolo, di partite nella mente ne conserva più di diecimila, tutte diverse, tutte irripetibili: «È un esercizio che tiene viva la mente, è una buona scuola di ragionamento - sostiene - ci sono dei laureati che con le carte in mano non vincono una



Scopone operaio

Ai tavoli verdi dove il rischio è pura scienza



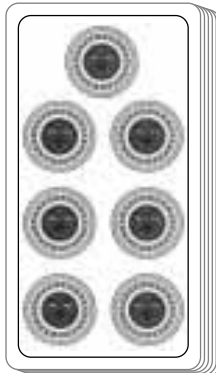
TRA NORD e Sud c'è molta differenza: al Meridione giocano i borghesi, al Nord è una pratica da bettole

partita».

Asti, Trento, Genova, La Spezia, Massa-Carrara, Pisa, Napoli, Bari e Lecce sono le piccole capitali dello scopone, una disciplina che ufficialmente impegna più di 4 mila

giocatori iscritti ai circoli ma che può vantare milioni di praticanti. «Tra Nord e Sud - dice Gritti - c'è una certa differenza di classe: al meridione lo scopone è uno sport d'élite che trova la sua tradizione nei circoli borghesi, al settentrione è invece una pratica di bettole e bar». Ma a quel tavolo in cui si insegue il settembo sette di ori come un miraggio conta soprattutto aggregarsi, riunirsi, discutere, ritrovarsi nella sfida infinita, nella ricerca di un Sacro Graal che nessuna mano svelerà mai, di un'onda lunghissima che condurrà drittamente al cuore dell'oceano del gioco.

«Per raggiungere il massimo - afferma Giorgio Simonelli, cassiere del Circolo - occorrono estro, fantasia, fermezza e calcolo matematico». Ma Gritti aggiunge alle doti

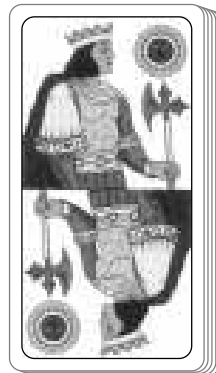


LA MEMORIA fotografica è fondamentale per ricodare ciò che è successo e presumere quello che succederà

fondamentali anche la memoria fotografica, il ricordarsi mano dopo mano quello che è accaduto prima e il presumere quello che succederà dopo. Naturalmente l'aspetto psicologico non manca: l'emozione è

portato all'errore, la mente fredda al tiro mancino. Ma è importante anche il rapporto col compagno, l'abitudine di alle mosse, ai comportamenti e naturalmente ai gesti. «Non si gioca solo con le proprie carte, è rammenta Rovagna, - e se non hai carte importanti come il 6 o il 7 devi giocare per il tuo socio».

Le tecniche ovviamente si differenziano, c'è chi aspira alla massima scientificità del gioco, chi fa leva sull'estro, chi rinuncia a carte poco importanti come un due o un tre e chi invece non rinuncia proprio a nulla. «È più difficile



CHIPUNTA sul rigore scientifico e chi sull'estro personale Ma, di solito, la sorte non è determinante

saper calare che prendere» rammenta Silvio Bruni, 51 anni, artigiano carpentiere, anche lui tricolore in carica. Qui, al tavolo dello scopone, non sono contemplate distrazioni: ogni errore conduce la partita

verso una direzione poco consona alla perfezione. «Solo in poche partite - secondo Gritti - sono ammesse varianti». Insomma, se sbagli una sola mossa rischi di perdere ma soprattutto incrinare la qualità del gioco, guasti il karma dello scopone.

«Gioco senza appello» affermano i soci del sodalizio spezzino. Nella ricerca della scientificità delle mosse anche la fortuna mantiene comunque le sue quote d'azione. Quante? Il 40% concordano i due campioni d'Italia.

Marco Ferrari

L'ALTRO GIOCO

Tombola, rito antico tra fumo e ceci secchi



nere, per partecipare a questo gioco d'azzardo casalingo che ti fa dire «Ho vinto», «Ho perso» senza che la cifra nei borsellini subisca praticamente variazioni. Certo le case del popolo devono fare i conti con stanze deserte e dibattiti a vuoto, niente più ressa di macchine sul viale, la domenica mattina, per un'occhiata, per vedersi, come in una messa laica. Ma la tombola tiene duro. Luci al neon e cartelline, continua a riempire il gigantesco salone. E compie il miracolo di sottrarre pubblico a «Domenica in».

[Ro.Ch.]

Parigli e spargli, certezze matematiche e sfumature dei numeri: la testimonianza di un grande scrittore-giocatore

Quaranta carte contro la fortuna: guida a una sfida possibile

MARIO SOLDATI

Il suo grande rammarico? «Una bella partita di scopone fumando un buon sigaro toscano». Mario Soldati dall'alto dei suoi 91 anni combatte con un nemico, la memoria, che cerca di ombreggiare la luce dei suoi occhi, dei suoi pensieri e del suo secolo lungo. Ma ecco che, d'incanto, qualcosa si schiarisce nell'orizzonte delle cose lontane e vicine in quell'archivio che è casa sua, a Tellerio. E tra le cassette di film da lui diretti, tra i libri che portano la sua firma e quelli scritti da altri, in mezzo ad appunti e fotografie, ecco spuntare quello che cercava: una lunga lettera spedita agli amici del Circolo Arco del Favaro nel 1990 in occasione della Coppa Italia di scopone. Si possono coniugare la pratica e il pensiero? Con lo scopone, sì. Mario Soldati ha imparato a giocare da giovane sul Lago d'Orta, è diventato un ottimo giocatore di scopone (chi scrive ha avuto anche il privilegio di essere suo compagno al tavolo verde), negli anni Settanta-Ottanta giocava tutti i giorni e si è cimentato più volte al Circolo del Favaro. Così è riuscito, nella lettera agli amici scoponisti, a scovare l'anima del gioco più tradizionale dei bar d'Italia, nel primo gradino di un rischio che si mescola alla scienza. E allora scopriamo insieme i segreti di questo testo rimasto fin qui inedito.

[M.F.]



L'INTELLIGENZA. Guardatevi dentro e guardatevi intorno. Capirete allora che

soltanto gli sciocchi si credono intelligenti. E che soltanto gli intelligenti si confessano sciocchi. Lo scopone ci insegna anche queste lezioni elementari.

LA STORIA. Molti giochi, forse tutti, partono dall'antichissima invenzione di Ulisse, il Cavallo di Troia: una forma visibile che ne contiene un'altra, diversa e invisibile. Il dado ha 6 facce contrassegnate da 6 numeri ben noti e visibili: ma, gettandolo, si ignora su quale si fermerà. Le carte hanno ciascuna due sole facce: ma una è unica e le altre possono essere molte, come al lotto, dove sono 90, o nella lotteria, dove quelle vincenti sono tante quante le quote del monte premi. Nel bridge le facce ignote sono 52. Nei tarocchi 72. Nel tressette e nello scopone 40.

LA PERFEZIONE. Chi è capace di avvicinare o addirittura di raggiungere la precisione di un calcolatore elettronico, toccherà rapidamente, fulmineamente, l'estremo limite del calcolo: prima di giocare una carta avrà ridotto, in qualche istante, la propria perplessità alle semplici alternative connesse con l'invenzione di Ulisse, ossia col dato di fatto che alcuni elementi gli sono ignoti (certe carte possono o non possono essere in mano agli avversari e al socio) e avrà fatto i suoi calcoli in ragione della minore o maggiore probabilità: dovendo scegliere

la carta da giocare si affiderà alla fortuna. Questo giocatore quasi perfetto godrà dunque di un divertimento ridotto al minimo. E si reputerà fortunato se il suo socio gli è inferiore perché, se fosse bravo come lui, il nostro giocatore perfetto dovrebbe accontentarsi dello spasso miserabile concesso allo zibidi zibidi.

IL METODO. Proverò sempre a non sentirmi un computer, ma di riflettere in una partita di scopone l'intera vita come in uno specchio simbolico di tutte le sue avventure, sorprese, colpi di scena, astuzie, pazienze, dispiaceri, desideri, estasi e rimpianti. Alla base del semplicissimo meccanismo aritmetico secondo cui, per esempio, il 5 è sempre uguale a 5, ma è sempre uguale anche alla somma di 1+4 o di 2+3 o di 2+2+1, noi scopriamo che, aumentando le combinazioni sino a tutte quelle che si possono ricavare mescolando quattro serie identiche dei numeri dall'1 al 10, produciamo un turbine di parigli, spargli e ripargli necessari a far tornare i conti, come sempre tornano alla fine della mano: un turbine così vario e fantasioso che, per divertirci, non serve, anzi muove giocare a denari.

LA VITTORIA. La contentezza dei vincitori, orgogliosi quando credono di essere stati abili e altrettanto, se pur diversamente, orgogliosi quando credono di esse-

re stati fortunati, dopo qualche minuto di compiacimento si mescola, e quasi si tempera, con un senso di riconoscenza e di simpatia verso gli sconfitti, insieme ai quali i vincitori si sono soprattutto divertiti e senza i quali il divertimento non sarebbe stato possibile. Analogamente, il dispiacere degli sconfitti, non va mai oltre un breve rammarico: la mortificazione che provano davanti ai vittoriosi avversari viene presto dimenticata, superata da una certezza di fraterna parità.

L'EPILOGO. Dopo una partita di scopone si comincia subito a parlare delle vicende del gioco, che è stato così fantastico, così interessante per se stesso, indipendentemente dalla sua conclusione. Ci siamo appassionati insieme, gonfio a gonfio, come in una catena magica e spiritosa, non spiritica: per lunghe ore ci avvicinava tutti e quattro una stessa, spudmodica curiosità per le sorti imprevedibili del gioco, per i nodi inestricabili che ora parevano stringersi e ora allentarsi seguendo l'una o l'altra delle loro due nature: già, perché le carte erano sempre le stesse, ma ciascuna, ogni volta, poteva essere giocata con l'aiuto delle fortune o con l'alleanza dell'abilità. Insomma, quando si parte il gioco della scopa, ossia, quando si conclude la partita di scopone, nessuno rimane dolente.