

Riportiamo il testo dell'intera voce *Spite and malice*: è il nostro modo di ricordare Antonio Tabucchi

Spite and malice

tratto da:

Enciclopedia dei giochi , G. Dossena, D. De Toffoli, Mondadori, Milano, 2009 pp. XX+1716 (2 Voll.)

Revisione e aggiornamento a cura di Dario de Toffoli

Nel suo *La testa perduta di Damasceno Monteiro*, ambientato nella fascinosa Oporto, Antonio Tabucchi dedica alcune pagine al gioco di carte del Milligan che per bocca dell'avvocato Fernando de Mello Sequeira diventa una metafora dell'andamento delle trattative internazionali. «Il Milligan si fa con più giocatori, spiegò Don Fernando, due mazzi di cinquantadue carte e colonne in progressione, si apre con l'asso o con la donna, con l'asso la colonna è ascendente, con la donna è discendente»; «Lei dovrebbe studiarsi un po' i cosiddetti giochi di pazienza» continuò «alcuni hanno un meccanismo simile a questa insopportabile logica che condiziona la nostra vita, per esempio il Milligan... è basato sulle mosse che ciascun giocatore esegue al fine di frapporre trappole per limitare il gioco dell'avversario che viene dopo di lui, e così a catena, come nelle discussioni internazionali di Ginevra»; «Feci amicizia con una signora, l'ambasciatrice di un paese che proponeva il disarmo. Si dava il caso che il suo paese, che faceva esperimenti atomici, fosse anche impegnato per la denuclearizzazione del mondo, capisce il concetto?... la logica era la stessa, e cioè: che ogni giocatore che pretende di collaborare con l'altro in realtà costruisce catene di carte studiando trappole per limitare il gioco dell'avversario».

Ma veniamo alle regole. Certamente de Mello non giocava la versione descritta nei *Giochi di carte* di Fantini-Santelia (Garzanti, 1985), per altri versi buono, che propone improbabili regole banalizzanti. In quanto a discordanza non scherzano neppure i manuali anglosassoni e non è stato facile mettere insieme quella che potrebbe essere la versione *Spite and malice* (furbizia e cattiveria) che tanto piaceva all'avvocato de Mello «Ma io me lo gioco da solo, con la variante dello *Spite and malice*».

Si gioca in 2 con 2 mazzi di 52 carte anglo-francesi più 2 Jolly ciascuno. Si mescola bene il primo mazzo senza i 2 Jolly e lo si divide in 2 mazzetti di 26 carte, uno per giocatore. Si gira la carta superiore di ogni mazzetto e il giocatore con la carta più alta giocherà per primo (se le 2 carte sono uguali si ripete l'intera procedura). Si mescola bene il secondo mazzo con tutti e 4 i Jolly e si distribuiscono in mano 5 carte coperte a ciascun giocatore. Le restanti 44 carte costituiscono il tallone.

Lo scopo è liberarsi del proprio mazzetto di 26 carte, cioè metterle tutte in gioco. Quando uno dei 2 giocatori ci riesce la partita finisce e il vincitore segna un punto per ogni carta ancora rimasta nel mazzetto avversario.

Il meccanismo consiste nel formare al centro del tavolo pile di carte di valore crescente (dall'Asso al K), senza tener conto dei semi e dei colori. Al proprio turno un giocatore effettua quante mosse può o vuole fare consistendo ogni mossa nello spostare una propria carta al centro del tavolo, nella corretta posizione di una pila (esempio: un Quattro sopra un Tre, un J sopra un Dieci ecc.).

Al centro del tavolo possono essere mosse: le proprie carte di mano; la carta superiore scoperta del proprio mazzetto; le carte superiori delle 4 file di parcheggio (vedere avanti).

Dopo aver fatto le sue mosse, il giocatore, se vuole, può mettere una delle sue carte di mano in parcheggio. Ogni giocatore può aprire davanti a sé 4 aree di parcheggio, cioè 4 file di carte scoperte. Ogni fila può contenere un numero a piacere di carte, ma ogni carta successiva alla prima deve coprire solo in parte la carta precedente, sì da poter sempre identificare tutte le carte “parcheggiate”. Poi sarà possibile movimentare ogni fila sempre a partire dall’ultima carta.

La messa in parcheggio di una carta dalla mano è facoltativa se il giocatore ha effettuato almeno una mossa, diventa obbligatoria se non ne ha effettuata alcuna. Non si può mai parcheggiare più di una carta per turno.

Per concludere il suo turno il giocatore reintegra a 5 le sue carte di mano pescandone quante gliene mancano dal tallone.

Quando un giocatore al suo turno ha in mano o in cima al suo mazzetto un Asso lo deve subito mettere al centro del tavolo per aprire una nuova pila. Se al centro del tavolo è disponibile un Asso e un giocatore ha un Due, deve giocare il Due.

Il Jolly può assumere il valore di qualsiasi carta (con la sola esclusione del Due), anche se messo in parcheggio.

Quando un giocatore al suo turno “muove” (cioè mette in centro del tavolo) tutte e 5 le sue carte di mano, ne pesca altre 5 e continua il suo turno.

Quando il tallone si riduce a meno di 12 carte, questo va rimescolato assieme a tutte le pile che sono state completate fino al K. In questo modo vi sono sempre più carte in circolazione, perché man mano che la partita procede entrano in gioco anche carte provenienti dai mazzetti dei 2 giocatori.