

Il gioco della bugia

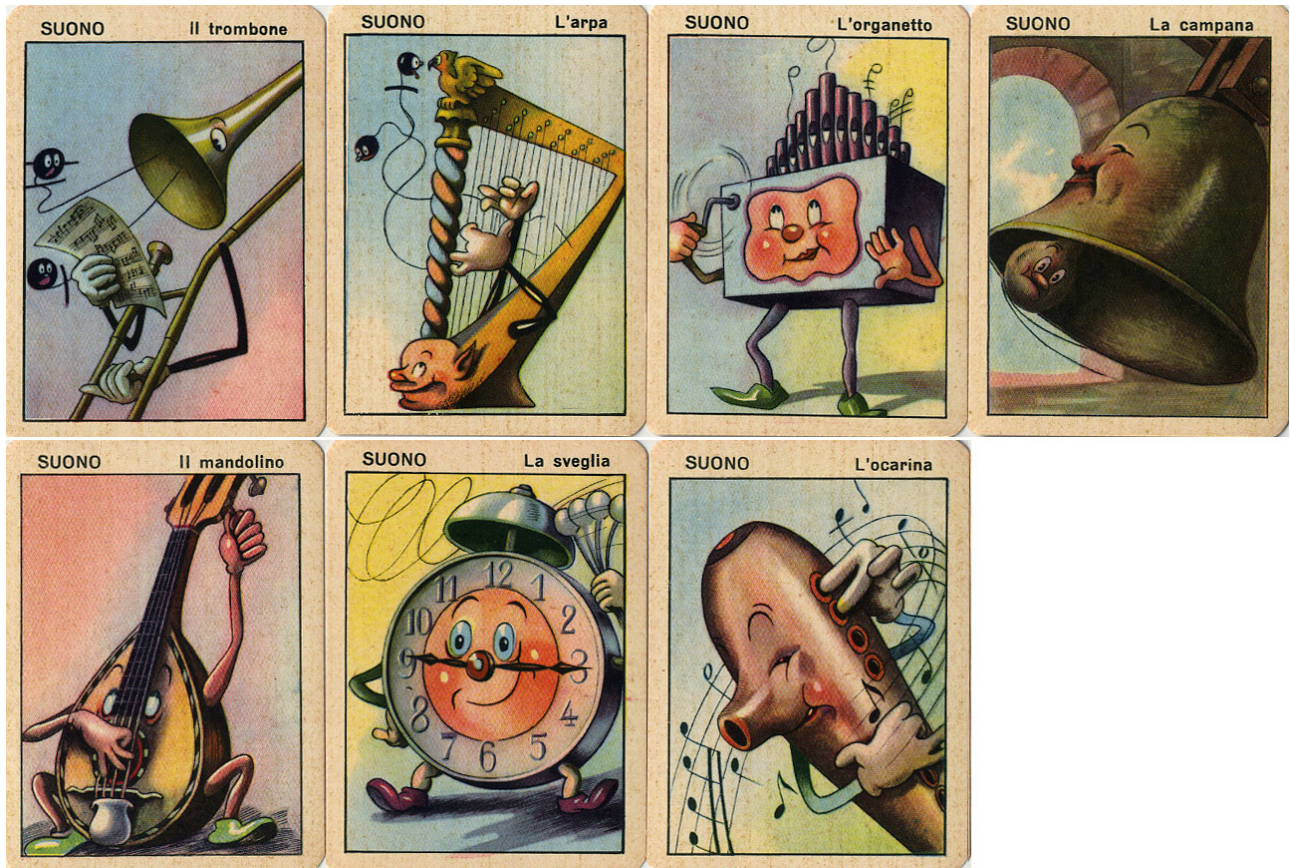
Il 2 dicembre 1947, il giorno del mio terzo compleanno, la casa farmaceutica CIBA mise in commercio questo mazzo, stampato dallo Stabilimento Grafico Morreale di Milano, un mazzo pubblicitario che veniva regalato ai clienti nelle farmacie. Il mazzo era stato brevettato (brevetto 55611) dalle Edizioni A. Scola, sempre di Milano. Il prodotto pubblicizzato era la Cibalgina, probabilmente l'antidolorifico più noto negli anni '50-'60. Un farmaco con lo stesso nome è nelle farmacie ancora oggi, ma è completamente diverso dal suo antenato.

I disegni di Sebastiano Craveri, più noto come Papà Craveri (1899-1973), mostrano oggetti divisi in 5 gruppi di 7 carte: *Fumo*, *Suono*, *Volo*, *Taglio* e *Giro*. I disegni mostrano oggetti umanizzati che svolgono la funzione indicata dal nome del gruppo. Molti di questi oggetti oggi sono ormai conosciuti solo dai più anziani.



Nel gruppo *Fumo* troviamo la pipa e la locomotiva, che un tempo aveva la caldaia a vapore alimentata da carbone ed emetteva un fumo puzzolente. La polenta fumante era il cibo usuale sulle tavole contadine e il caffè si faceva in un pentolino, prima che

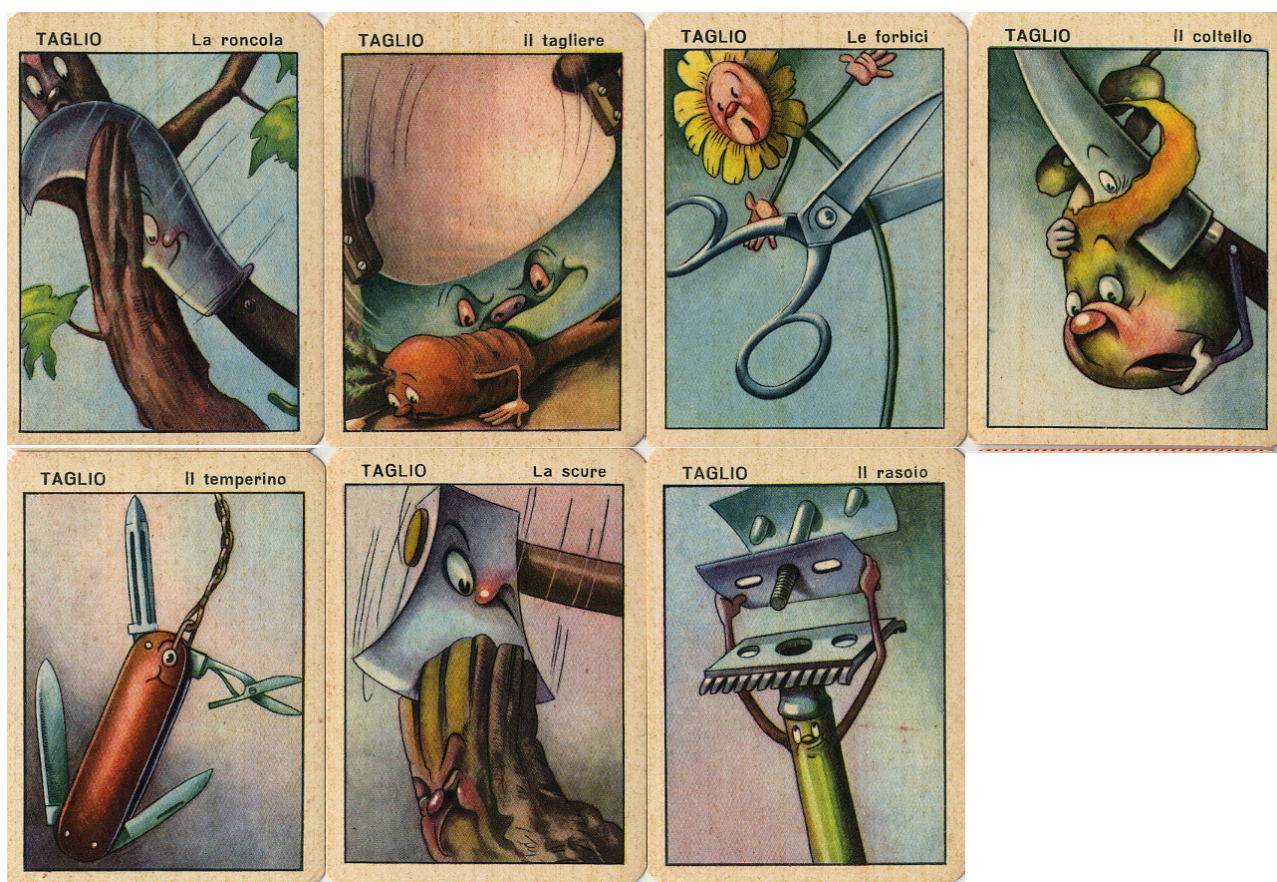
arrivasse la “napoletana” e successivamente la “moka”, inventata da Bialetti nel 1933. La ciminiera era il tipico caminone che si elevava vicino alle fabbriche, o da noi alle filande per la lavorazione della seta.



Nel gruppo *Suono* troviamo l’organetto, uno strumento che, dopo alcuni giri di manovella del suonatore, metteva in funzione un rullo interno che dava una determinata melodia. Lo si trovava spesso nelle vie, magari durante le fiere o i mercati, con il proprietario che vendeva i cosiddetti pianeti della fortuna, foglietti che recavano predizioni circa il futuro con anche i numeri da giocare al lotto. Un altro strumento poco noto è l’ocarina, uno strumento a fiato in terracotta che stava agevolmente in tasca del suonatore che ne sapeva trarre allegre melodie. Anche la sveglia che trillava all’ora desiderata oggi è solo un nostalgico ricordo.



Nel gruppo *Volo* c'è il fuoco fatuo, un fenomeno che oggi penso sconosciuto. Era una fiammella azzurra che si manifestava a livello del terreno in luoghi come cimiteri o paludi. Derivava dai gas prodotti dalla decomposizione di resti organici, come ad esempio i cadaveri messi in contenitori non sigillati come sono oggi. Il fenomeno si manifestava nelle calde sere d'estate ed era particolarmente pauroso perché, a causa dello spostamento d'aria, sembrava rincorrere il poveretto che scappava spaventato. Anche farfalle e pipistrelli sono sempre meno comuni, purtroppo.



Nel gruppo *Taglio* troviamo la roncola, lo strumento che ogni contadino portava sempre con sé, e il tagliere a mezzaluna con cui la massaia tritava le verdure.

Il temperino, noi lo chiamavamo coltellino, era lo strumento con cui ogni ragazzo temperava le matite, tagliava un ramo biforcuto per farne una fionda e incideva il suo nome sul banco della scuola o sulla corteccia di un albero. Quello di uso comune aveva una sola lama che affilavamo strofinandola contro una pietra.

Infine il rasoio di sicurezza, come era detto quello a lamette che aveva soppiantato il pericoloso rasoio a mano libera.



Nel gruppo *Giro* troviamo la girandola, un giocattolo che i più industriosi facevano da soli piegando un foglio di carta e colorandolo a mano. I meno dinamici la compravano sulle bancarelle del mercato, più bella e colorata, ma per entrambe bisognava correre veloci per farla girare, o in alternativa attendere il vento o fissarla sul manubrio della bicicletta. La ruota del mulino era visibile in ogni paese, con il fosso che serviva a farla girare in modo da poter macinare la farina. Infine la banderuola che si spostava in base al vento e da cui molti ritenevano di poter avere una previsione del tempo meteorologico.



Le 35 carte, più la carta Cibalgina usata come joker, misurano 75x55 millimetri. Del mazzo sono note almeno 3 edizioni, con gli stessi disegni ma con retri diversi.

Il mazzo più recente pubblicizza la NeoCibalgina, un medicinale di formulazione più recente.

Al mazzo era allegato un foglietto con le istruzioni per il gioco.

IL GIOCO DELLA BUGIA Il mazzo composto di 36 cartine, è suddiviso in cinque serie di 7 cartine cadauna contrassegnate dalle voci: VOLO - FUMO - GIRO - TAGLIO - SUONO e da una carta Cibalgina®(Jolly) Si può giocare in 2, in 3 ed in 4. Unendo due mazzi (complessivamente 72 carte) si può giocare anche in 6, in 8 e in 12. Le cartine mescolate ed alzate vengono distribuite in numero uguale a tutti i giocatori, da colui che è di mano. Gioca per primo colui che si trova a destra di chi ha distribuito le carte, iniziando con una serie a piacimento, mettendo in tavola una carta coperta e pronunciando il nome della serie prescelta: ad esempio "VOLO". Il giocatore seguente dovrà mettere anche lui in tavola una carta coperta dicendo: "VOLO" e così via. Chi si trova privo di una carta di tale serie dovrà mettere in tavola una cartina qualsiasi dichiarando con disinvoltura "VOLO". Se nessuno ferma il gioco, si continua nella stessa dichiarazione anche se la cartina è di un'altra serie (e qui consiste la bugia). Ma se un giocatore (in qualsiasi posizione si trovi, senza obbligo di turno) sospetta che chi ha giocato per ultimo abbia mentito, può fermare il gioco gridando: "BUGIA"! Verrà allora scoperta la carta indicata e se non corrisponderà alla dichiarazione del giocatore, egli sarà obbligato a ritirare tutte le carte in tavola mettendole insieme alle proprie. Se invece la dichiarazione del giocatore risulterà esatta, tutte le carte in tavola dovranno essere ritirate da chi ha fermato il gioco. Dopo l'interruzione, il gioco verrà ripreso dal giocatore che segue immediatamente quello che ha raccolto le carte, iniziando il nuovo giro con la serie che preferisce. La carta Cibalgina®(Jolly) può essere giocata quando si vuole, ma a differenza delle altre carte, deve essere deposta in tavola scoperta. Con tale giocata il possessore della carta Cibalgina (Jolly) ha il diritto di distribuire le carte giacenti in tavola ad uno o più giocatori nella misura che vuole, dandone naturalmente di più a chi ne ha di meno. In tale distribuzione non sarà più compresa la carta Cibalgina, che una volta giocata non potrà più essere usata per la partita in corso. Vince colui che per primo rimarrà senza carte. Ediz. A. Scola, Milano - Brev. N. 55611 - Tutti i diritti protetti a norma delle convenzioni internazionali. Stab. Grafico MORREALE - MILANO ® = Marchio depositato	Il primo giocatore gioca una carta coperta dichiarando il nome del gruppo cui appartiene. A turno i successivi giocatori giocano a loro volta una carta delle loro, sempre coperta e dichiarando che appartiene allo stesso gruppo. Il gioco prosegue finché uno dei giocatori dice "Bugia", ritenendo che l'ultima carta giocata non sia una del gruppo dichiarato. Si scopre la carta "sospettata" e, se chi l'ha giocata ha mentito, si prende tutte le carte presenti sul tavolo. In caso contrario se le prende chi ha chiesto di controllare la carta. Vince chi per primo rimane senza carte.
--	---