

Nuova e simpatica trovata natalizia del celebre scrittore e inventore di Pagnano

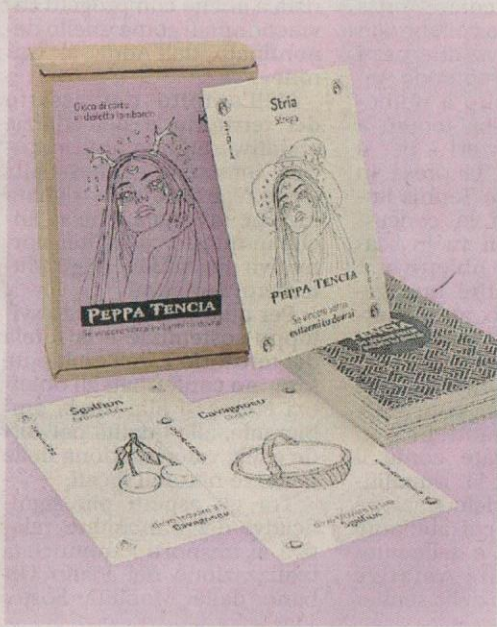
Dedicato all'intramontabile «Peppa Tencia» il nuovo gioco di carte sfornato da Bonanomi

MERATE (zsb) E' dedicato all'intramontabile Peppa Tencia, la famosa donna di picche che molti di noi hanno conosciuto da bambini, il nuovo gioco di carte che il vulcanico inventore meratese di giochi da tavolo ha deciso di riproporre in chiave brianzola per Natale.

Come sempre il gioco, edito come «Te Capi?» e «Damatrà» da Teka Edizioni, viene riproposto da **Erminio Bonanomi** in una versione tradizionale ma al tempo stesso moderna, che cioè fa rivivere da un lato il nostro dialetto con tutta la sua carica di spontaneità, sagacia e saggezza popolare, dall'altro anche il mondo dei nostri nonni del quale è espressione.

«Ho trasformato la Peppa Tencia nella strega scura (Peppa è il soprannome della donna di picche, mentre "tencia" in dialetto lombardo significa scura), una donna ostile, invidiosa e animata da desideri di vendetta - ci ha spiegato Bonanomi - Per questo viene evitata a ogni costo e il giocatore che alla fine del gioco resterà solo con lei perderà e in più dovrà sottoporsi a una penitenza, ovviamente divertente. Il bello è che non c'è modo di evitarla: non c'è infatti astuzia o onestà che permetta di tenerla alla larga, è solo questione di fortuna».

Il gioco di carte, come sempre, è semplice, divertente e perfino curioso. Per-



Sopra il mazzo della «Peppa Tencia» e a fianco lo scrittore e inventore di giochi da tavolo Erminio Bonanomi

ché al posto dei quattro segni (cuori, quadri, fiori e picche) e dei due colori, le carte del mazzo (52, composte da 26 coppie, più la Peppa Tencia ovviamente) raffigurano ciascuna un oggetto della tradizione contadina di una volta che fa coppia con un altro. Il tutto è illustrato dalla parola in dialetto, per esempio Sgneff, con la traduzione in italiano, «carote», il relativo disegno e in basso l'indicazione della carta con cui fa coppia, per esempio Loeuch, ovvero l'«orto». Per il resto le regole del gioco sono iden-

tiche a quelle che i nonni da generazioni insegnano ai nipoti: si mischiano le carte e si distribuiscono in senso orario, una per giocatore. Quindi si tira a sorte chi comincia, che potrebbe essere anche il giocatore che ha una carta prestabilita, per esempio il Purshèll. Quindi il concorrente numero 1 chiede al numero 2 di pescare alla cieca una carta dal proprio mazzo. Il concorrente numero 2 verifica che questa faccia coppia con una delle proprie carte e qui il gioco diventa interessante, perché

l'abbinamento permette di scoprire tutto un mondo: l'Umètt (la grucciona per gli abiti) fa coppia con il Gipunin, il Pedioeu (l'imbuto) deve trovare il suo Ven (il vino), el Purscèll (il maiaile) il suo Stabièll ecc. Trovata la coppia, il giocatore la dichiara e la scarta e via di seguito fino a che non rimane da sola la Peppa Tencia. Insomma, un gioco perfetto per trascorrere in compagnia e in allegria le lunghe ore cui costringe l'isolamento imposto dall'emergenza sanitaria. E al tempo stesso

Al posto dei quattro segni e dei due colori, le carte del mazzo raffigurano ciascuna un elemento della tradizione che fa coppia con un altro. Il tutto illustrato da un disegno, la parola in dialetto con la traduzione in italiano e l'indicazione della carta con cui fa coppia



un modo per imparare e tramandare una lingua e un mondo che altrimenti rischierebbero di scomparire.

Oltre che nelle librerie, si può trovare il gioco anche presso: Marilyn Pub Pagnano, Edicola Alessio Maggioni Robbiate, Copigraf Cernusco Lombardone, La Casa del Caffè Merate, Benzinaio IP Merate, Corti Frutta Merate, Fattorie Casaro Merate, Tabaccheria La Pianta Merate, Edicola Mario Bonanomi Osnago, Benzinaio IP Cernusco Lombardone e Pizzeria Caminun Pagnano.