

TORNEI DI CARTE E GIOCHI DA TAVOLO

All'inizio la cosa era nata in modo completamente casuale ed intimo, e molto più sottotono. C'era un solo mazzo di carte da briscola magica e la necessità di un posto appartato dove poter urlare le blasfemie più estreme senza essere inceneriti sul posto dal professor Ricci. Un posto neutro, dato che vari membri delle quattro case volevano giocare. Da lì, mano a mano, i mazzi erano diventati due, poi tre, le partite tornei, con gironi ad eliminazioni e finali. E poi, erano cominciati ad arrivare vari giochi, alcuni erano stati tenuti, altri avevano annoiato in fretta, altri erano stati banditi per sempre (Daniele una volta aveva portato un noto gioco da scatola babbano, Monopoli, e dopo neanche un'ora erano cominciati a volare schiantesimi, per questo era stato velocemente ritirato, e si presuppone bruciato).

Attualmente c'erano le carte da briscola magiche, il cui meccanismo era molto simile a quello degli scacchi magici: le regole del gioco erano le stesse, ma le carte prendevano vita, e le figure uscivano da esse per compiere varie azioni. Quella sicuramente più pittoresca era quando si lanciava un carico del seme dominante, che in gergo si diceva spaccare, e la figura usciva dalla carta schiacciando con estrema forza l'altra sul tavolo, a volte così forte da incrinarlo o romperlo, a seconda della tensione o dell'importanza del momento. Oppure, all'ultima pescata, se uno dei giocatori aveva in mano tutte e tre le briscole più alte rimanenti, queste schizzavano via dalle sue mani per ribaltare le carte di tutti gli altri ed esultare in modo molto colorito sul tavolo.

Poi c'erano i "dadi scoppiettanti", che potevano essere utilizzati per vari giochi, la cui particolarità era diventare sempre più incandescenti mano a mano che la partita si faceva più combattuta, fino a scoppiettare e ribaltarsi senza alcun preavviso.

Matteo di recente aveva portato le "pedine permutate", un complicato gioco a metà fra la dama e il backgammon in cui le pedine tentavano costantemente di muoversi e ingannarti a loro piacimento, per cui è necessaria un'ottima memoria e un'altrettanto ottima strategia, a volte incoraggiando il movimento autonomo delle pedine, a volte cercando di contrastarlo.

Infine c'erano un paio di giochi da tavolo a tema avventura la cui particolarità era giocare a coppie, perché una persona tirava i dadi e pescava le varie carte, mentre l'altra veniva rimpicciolita e messa sul tabellone ad affrontare le varie piccole sfide delle caselle.