

Memoria, fortuna e abilità

Giochi di parole - A oltre vent'anni dalla prima uscita, torna Verba Volant in un'edizione International grazie all'ingegno del giocolo italiano Ennio Peres

/ 15.11.2021
di Manuela Mazzi

Tanto semplice quanto divertente, ma soprattutto utile. *Verba Volant International* è certamente uno dei giochi di parole tra i più universali che siano mai stati ideati. Il suo creatore è Ennio Peres, matematico, insegnante, enigmista italiano, giocolo e, non da ultimo, collaboratore di «Azione» da tanti anni.

Si è detto utile, e non solo dunque per divertirsi, bensì per passare il tempo in modo costruttivo, per allenare la memoria sulla quale è basato l'intero gioco, e per aumentare la capacità di concentrazione dei partecipanti grazie alla necessaria abilità anagrammatica. Potrebbe, infine, aiutarci persino a migliorare la nostra scrittura di una lingua estera.

La vera novità, di fatto, è che la medesima confezione del «prodotto» offre la possibilità di aprire una partita addirittura in ben sette diverse lingue europee (italiano, inglese, francese, tedesco, spagnolo, portoghese, olandese) - e chissà per quante altre lingue si potrebbe adattare. Lingue, delle quali è tuttavia opportuno avere una buona conoscenza lessicale, o almeno avere intenzione di migliorarla armandosi di un buon vocabolario.

Da pochi mesi in vendita, *Verba Volant International* è una riedizione pubblicata da Oliphante (su licenza della Studiogiochi di Venezia), che vanta però alcune modifiche rispetto alla prima edizione del 1998, che era per l'appunto destinata solo a un pubblico italofono. All'epoca, il successo che riscontrò *Verba Volant* fu comunque di grande portata, tanto che, di là delle ristampe, il gioco fu aggiornato e riproposto più volte, tra le ultime: in italiano nel 2012 (e poi nel 2014 in inglese). E proprio dal 2012, questo gioco è distribuito anche dall'associazione italiana «[Giovani nel Tempo](#)», la quale si propone di divulgare prodotti in grado di allenare e mantenere le individuali capacità psicologiche e cognitive (memoria, attenzione, linguaggio, pensiero astratto eccetera), destinando una parte dei proventi ricavati da tali attività, alla ricerca sull'invecchiamento condotta dal Dipartimento di Psicologia dell'Università di Bologna. Non da ultimo, questo gioco, in passato, è stato spesso utilizzato nelle gare del Campionato Italiano di Giochi di Parole.

È a tutti gli effetti uno di quei giochi la cui intelligenza si evince dall'estrema semplificazione delle istruzioni oltre che dalla sua espansione.

Ma ancora non vi abbiamo parlato del vero e proprio gioco da tavolo. Anzitutto va detto che non pone limiti di giocatori tant'è che, lasciando perdere la conta dei punti, è possibile giocarci anche in solitaria: non ci saranno vincitori e vinti, ma avremmo esercitato il nostro cervello a mantenersi giovane e allenato.

La confezione - che è grande come due pacchetti di sigarette e può dunque essere portata anche in

vacanza senza che ingombri troppo - contiene un mazzo di carte, o tessere che dir si voglia. Su un lato di ogni tessera è posta al centro una lettera alfabetica, in quantità e varietà miste e appartenenti ai vari alfabeti delle lingue citate. Tra le carte, vi sono quelle che spiegano il gioco, una per nazione.

L'iniziale invito rivolto al mazziere è di togliere una ventina di lettere (diverse per lingua) prima di dare il via al gioco. Dopo aver selezionato le 80 tessere letterali, più 2 jolly, occorre mescolarle e disporne 36 a faccia in giù su un tavolo, formando un quadrato 6x6. Le rimanenti 44 (tenute coperte) costituiscono la riserva.

Seguono le istruzioni: «Prima di iniziare la partita ogni giocatore guarda segretamente tre delle carte sul tavolo». Si introduce così anche la variabile *fortuna*, e una volta deciso chi avvia il gioco, si procederà a turno: ogni giocatore deve girare una quantità di tessere a propria scelta (ma non meno di quattro) per tentare di formare una parola di senso compiuto, anagrammando tutte le lettere scoperte. Una situazione di gioco da risolvere potrebbe essere ad esempio questa: avete girato le tessere: A E E G P R R e ora, utilizzando tutte le lettere scoperte, dovrete cercare di comporre almeno una parola di senso compiuto. Fatto? Ebbene: se il concorrente riesce nell'intento, conserva le carte scoperte e conquista un punteggio proporzionale alla loro quantità, sostituendo poi le carte tolte dal tavolo con altrettante tessere prese dalla riserva, quindi passa il turno; se non ci riesce, prima di passare il turno, deve ricoprirle. Ovviamente ognuno dovrà cercare di tenere a mente le posizioni delle relative lettere.

Si procede così fino all'esaurimento delle riserve. Il gioco termina quando non sarà più possibile formare delle parole di senso compiuto con le lettere rimaste. Vince chi ha totalizzato il punteggio più alto.

Bibliografia

Ennio Peres, *Verba Volant International*, Oliphante, 2021