

AD EST DEL PONTILE

Arrivava presto, intorno alle nove. Ben vestito, curato, rasato di fresco. E di buon umore, a dispetto di quel volto asciutto, perennemente accigliato, reso ancora più severo dal paio di baffetti neri.

Era lunedì, e si accingeva a trascorrere l'intera giornata al circolo ricreativo dei lavoratori, anche se, a dire il vero, ben pochi erano coloro che ne frequentavano i locali in tale veste. Nel senso che, in un modo o nell'altro, chi trascorrevà là dentro tutto il giorno, e tutti i giorni, o era disoccupato, o era un maleoccupato, ma non perché insoddisfatto della propria attività. Ma lui era, fuor di dubbio, uno dei pochi in regola. Il lunedì era il suo giorno di atteso riposo settimanale.

Il ristorante dove serviva fedelmente come cameriere da oltre dieci anni era uno dei più rinomati della zona.

Non conosceva soste, il lavoro. Diverse erano state le volte in cui aveva dovuto rinunciare alle ferie estive; sempre presente, continuava a prestare la sua diligente opera ai proprietari del locale, che da sempre gli tributavano una stima ed una fiducia incondizionate. E sapeva benissimo come ripagarli, soprattutto come comportarsi, nei modi e nei tempi giusti.

Si assentava solo nei momenti meno frenetici della giornata. In tarda mattinata e nel primissimo pomeriggio, ultimate le fasi preparatorie, soleva concedersi una pausa prima degli orari di arrivo dei primi clienti: recandosi al circolo, a piedi, poco distante dal ristorante.

La sua passione per il gioco era superiore a qualsiasi altro svago, ed era l'unico "vizio" che si concedeva.

Non appena si presentava l'occasione, cedeva al richiamo di una puntata a quei poco eleganti tavoli verdi, smozzicati in tutti gli angoli, e bruciacchiati dai mozziconi di sigaretta che inesorabilmente si consumavano appena fuori dai portacenere.

A questi tavoli imperversava la concia, non quella delle pelli, ma uno strano gioco d'azzardo talmente semplice quanto incomprensibile. Sembrava quasi una finzione, uno scherzo.

I due giocatori, seduti uno di fronte all'altro, tiravano giù velocemente una carta a testa, collezionando delle prese simili alla scopa, ma nello stesso tempo tenendo il conto del punteggio raggiunto, fino al momento in cui uno dei due pronunciava la faticosa frase: «...Quarantasette e questi. Vanno?».

La licitazione aveva lo scopo di informare l'avversario di avere presumibilmente vinto la partita: ai quarantasette punti già acquisiti (sulla fiducia, perché non rare erano le volte in cui l'altro giocatore chiedeva comunque di procedere al conteggio reale dei numeri tenuti a mente), si sarebbero uniti gli altri tre, quattro, mai saputo...

La potenzialità del traguardo era resa evidente quan-

do alla locuzione «...e questi» il candidato alla vittoria mostrava chiaro di avere in mano un ancora consistente mazzo di carte, dal quale sarebbero sicuramente scaturiti i pochi punti restanti.

L'avversario in ritardo prendeva atto, confermando: «Vanno». Otto volte su dieci lui arrivava secondo. Trentamila a partita.

Altro gioco nel quale amava spesso cimentarsi era la terribile zecchinetta, anche questo di una semplicità estrema, ma altrettanto complesso e reso a volte impercettibile, dalle radicate credenze dei giocatori che lo praticavano sotto gli occhi degli spettatori semplici, emozionati dalle alte poste in danaro, che vedevano sfilare in rapida sequenza.

Bastava vedere come lui si "stirava" le carte, come tenesse in debito conto le associazioni "Asso chiama Re", oppure "Sette-Due-Cavalla", ed in qual modo fosse psicologicamente condizionato da quelle carte che da sempre considerava "dalla sua parte", ma che raramente prendevano quella direzione.

A quel punto, digrignando i baffetti, lanciava al vento, di taglio, la carta traditrice. Con due sole dita.

Il quel contesto era stupefacente osservare come uno dei due tenutari del circolo, a regolari intervalli di tempo, salisse i quattro scalini che introducevano alla saletta riservata a questo tipo di giochi, lontana da occhi indiscreti ovvero dalla polizia. Quindi, aggirandosi nel nugolo delle persone che assistevano partecipi al gioco, porgeva una cassetta vuota dove invitava i giocatori attivi a versare un contributo simbolico, a parziale riconoscimento dei rischi corsi per lo spazio concesso.

Per l'esercizio di questo suo diritto, il gestore pronunciava con un filo di voce la frase: «Signori, la casa...».

Quindi raccoglieva i soldi ricevuti, e riappariva un paio d'ore dopo, quando riteneva fosse giunto il momento di far pagare nuovamente il tributo per il rinnovo della concessione.

Nonostante perdesse al gioco ingenti somme, lui persisteva quotidianamente a sfidare la sorte, gli avversari più fortunati. E ogni tanto, come tutti i giocatori incalliti, riusciva a riscattarsi con una sola vincita. Una di quelle, che, nel tempo, avrebbe scritto la storia, in quanto sarebbe stata tramandata come "quella volta".

E non tanto per la consistenza, seppur di rilievo, della scommessa, quanto per l'immane soddisfazione di avere finalmente sconfitto lo storico nemico: "il Marchigiano", altro disgraziato della medesima specie.

Quella volta, appunto, lui lo aveva costretto a mettere sul tavolo nientemeno che la preziosa e vistosa collana d'oro con il pendente raffigurante il volto di Gesù.

Ed al termine di quel drammatico pomeriggio, scan-