



Riuscire a comporre il maggior numero di parole con sedici lettere a disposizione. È il gioco che impazza.

ANCH'IO PAZZO PER RUZZLE

SE LO CONOSCI, NON LO EVITI. CONSIGLI PER UN USO SECONDO BUON SENSO

La settimana scorsa non avevo idea di cosa fosse *Ruzzle*. Poi ho scoperto che si tratta di un gioco tipo “il Paroliere”, uno di quei giochi da *Settimana enigmistica* in cui per vincere bisogna cercare delle combinazioni di lettere e formare quante più parole possibili. È una versione digitale di questi giochi, un'applicazione che si scarica su iPhone e smartphone. Io non sono un appassionato di videogame, gioco solamente a quelli in cui c'è di mezzo qualche sport, il calcio so-

prattutto, e raramente mi lascio andare a qualche avventura grafica.

Così è stato fino quando non ho scaricato *Ruzzle*; poi la mia vita è cambiata. Ho letto che ci sono dei sintomi che caratterizzano l'assuefazione a questa applicazione: sguardo assente; mancanza di interesse per tutto fuorché vocaboli, meglio se inconsueti, della lingua italiana; reiterata propensione, nelle circostanze più improbabili, a cercare di combinare lettere che formino parole di senso compiuto (a me è capita-

to di ritrovarmi ad anagrammare i sottotitoli del telegiornale); utilizzo smodato di diminutivi, vezzeggiativi e accrescitivi, i quali – un giocatore esperto di *Ruzzle* non può non saperlo – permettono di totalizzare punteggi elevati, sfruttando una sola parola individuata.

Ecco, io questi sintomi li ho tutti, e per cercare di venirne fuori in qualche modo ho chiesto aiuto a mia moglie. Risultato: l'ho trascinata nel vortice di *Ruzzle*. Ora, oltre a competere tra noi, ci ritroviamo a sfidare, con una carica agonistica degna della leggendaria partita di scacchi tra Fischer e Spassky, avversari estratti casualmente dal gioco. Più si vince più si cercano avversari da battere; quando poi si perde, ci si convince di aver appena sfidato l'erede di Ungaretti in una gara di versi, salvo poi scoprire che si trattava di un pre-adolescente che avrà grosso modo l'età del vostro nipotino appena iscritto alle scuole medie.

A una settimana dall'inizio, posso tranquillamente affermare che *Ruzzle* crea dipendenza. Una dipendenza buona, diciamo così, se si tengono presenti alcuni piccoli accorgimenti. Numero uno: stabilite sempre un numero massimo di partire da giocare. Numero due: non giocate mai prima di andare a dormire, potreste perdere il sonno o sognare parole da combinare tutta la notte (a me è successo). Numero tre: ricordate sempre che smettere di giocare per rispondere a qualcuno che vi rivolge la parola per scambiare due chiacchiere o vi domanda di apparecchiare la tavola vi farà certamente perdere un sacco di punti, ma è decisamente un buon segno. ■