



CLASSIFICA LUDICA E RISSOSA I "PROVA-GIOCHI"

di GIAMPAOLO DOSSENA

I giochi dei grandi" di via Meravigli 7 (20123 Milano, tel. 02/8058991), da una decina d'anni è tra i migliori negozi del genere in Italia. È un luogo d'incontro per adulti che han voglia di giocare giochi inconsueti, antichi e nuovi, di sperimentarli (o "testarli"), di giudicarli. Vi ha sede un gruppo fisso di "prova-giochi" e son contento che mi abbiano scritto per rispondere alla domanda di qualche settimana fa: quali sono i giochi-in-scato- la più validi? La base per una ludoteca ideale? La traccia per chi voglia tenersi aggiornato su quel che è successo nell'ultimo mezzo secolo?

La domanda sembra semplice, ma ci son sotto questioni sottili. Non c'entrano i giochi venuti prima del *Monopoly-Monòpoli*: la storia dei giochi-in-scato- la comincia proprio con questo gioco americano arrivato in Italia nel 1936.

Altri lettori che hanno risposto alla mia domanda hanno fatto un po' di confusione, mettendo in lista gli scacchi e la dama, il backgammon e il reversi: no, questi sono classici ante-1936.

I "prova-giochi" di via Meravigli propongono di escludere dalla lista le due grandi famiglie dei giochi di simulazione strategica e dei giochi di ruolo: «diventerebbe troppo specialistico», mi scrivono, «fare una scelta tra i vari titoli presenti sul mercato, anche se indubbiamente vanno riconosciuti ad essi grossi meriti innovativi». D'accordo. Non mancheranno altre occasioni per parlare di simulazioni strategiche e di giochi di ruolo. Per ora, teniamoci ai giochi-in-scato- la in senso stretto. E teniamo come base i dieci che hanno scelto i "prova-giochi" di via Me-

ravigli. Eccoli (in ordine alfabetico: contare le preferenze sarebbe complicato e prematuro):

- 1) *Civilisation* (Avalon Hill).
- 2) *Cluedo* (Editrice Giochi).
- 3) *Consulting Detective* (International Team).
- 4) *Diplomacy* (Avalon Hill).
- 5) *Le gang de Traction Avant* (International Team).
- 6) *Lepre e tartaruga* (Ravensburger).
- 7) *Monòpoli* (Editrice Giochi).
- 8) *Scarabeo* (Editrice Giochi).
- 9) *Viaggio nel mondo degli animali* (Ravensburger).
- 10) *Win Place & Show* (Avalon Hill).

Alcuni sono veramente famosi, altri meno. Forse nei prossimi mesi daremo una ripassata. Cercheremo di aggiungere per ogni gioco l'anno in cui è stato inventato o lanciato commercialmente; e l'editore originale; e — interessa a pochi, ma ha il suo peso — il nome dell'inventore o autore.

Per oggi, proviamo a confrontare questa lista con

quelle che ci hanno mandato altri lettori. Non mi propongo di contare i voti per arrivare a un'elezione; forse ci arriveremo; ma prima bisogna parlare tra noi, dove parlare tra voi (dialogo a distanza). In fondo, la costruzione di una ludoteca ideale è un sogno didattico. A noi interessa sentir dire che a Tizio piace un gioco che non avete mai sentito nominare, per provare a vedere se piace anche a voi. A voi interessa sentir dire che a Caio non piace un certo gioco che amate perdutamente, così subito questa sera lo tornate a giocare con amore raddoppiato, con amor polemico.

Chiara Santamaria (Lavis TN) per prima cosa mette avanti il fatto che nella provincia italiana procurarsi giochi che non siano i soliti è difficilissimo. Giusto. Ma si può scrivere a un buon negozio di una grande città. Alcuni fanno vendite per corrispondenza. Per conto suo, poi, la lettrice di Lavis ama molto *Sagaland* (Ravensburger). Suo marito non lo vuol mai gio-

care perché — dice lui — è solo questione di memoria e di fortuna. Cara signora: io dò ragione a suo marito. So benissimo che in certi giochi la memoria è indispensabile, ma mi pare che in *Sagaland* ce ne voglia troppa, o ci voglia una memoria visiva come quella che hanno i bambini, che battono sempre gli adulti a *Memory* (altro grande gioco Ravensburger). Forse suo marito ed io siamo troppo lontani dalle nostre rispettive infanzie?

Stefano Parini (San Mauro Pascoli FO) ama alcuni tra i 10 giochi di base sopra elencati. Aggiunge *Risiko* (anche altri insistono molto sui pregi di *Risiko*) e *Forza quattro* della MB. Attenzione: non dimentichiamo i giochi come *Forza quattro* per il fatto che sono tanto semplici! Per me è un gioco bellissimo. Se capitassi su un'isola deserta, sarebbe tra i primi che cercherei di costruirmi. (E farei una bella fatica). Poi il lettore di San Mauro Pascoli dice che lui certi giochi se li inventa, come del resto già la lettrice di Lavis aveva detto che lei

certe regole se le modifica. Qui si spalancano finestre, balconi e finestroni. Ma stiamo alla lista di base.

Viviana Meroni (Sesto San Giovanni MI) dà tutti i suoi dieci voti a *Cluedo*. E anche lei appartiene alla razza dei modificatori. Mi racconta la storia di un *neo-Cluedo* fatto coi colleghi d'ufficio anni fa. Mi è rimasto impresso Mr. Vinavil ucciso con un caffè avvelenato in sala telex.

Paola D'Urso (Bari) vota per due dei giochi della nostra lista-di-base: *Diplomacy* e *Consulting Detective*. Parla male di *Risiko*, e passi. Parla male di *Master Mind*: e qui io avrei tante cose da obiettare. Io *Master Mind* prima o poi ve lo rifilo nella lista degli eletti.

Si direbbe che la lettrice di Sesto San Giovanni ami i giochi difficili: viene a parlarmi male anche di *Stratego*. Come dicono a Milano, e probabilmente anche a Sesto San Giovanni, «questo è un parlare da taccare lite». Io *Stratego* lo gioco tuttora, lo tengo in casa, mentre centinaia di altri giochi li tengo in soffitta.

Io parlo così per muovere le acque. Stiamo parlando di giochi, è giusto giocare a classificarli in modo un po' rissoso e istrionesco. Né è vero che la lettrice di Sesto San Giovanni ami solo i giochi difficili: dice alcune cose garbate e acute su *Trivial Pursuit*. Io *Trivial Pursuit* non lo amo, ma lo difendo perché ne parlano male in troppi. Il seguito alla prossima puntata.

Le lettere per Giampaolo Dosse-
na vanno indirizzate presso la
redazione di "la Repubblica",
piazza Cavour 1, 20121 Milano.

