

NEL PIANETA DEI BALOCCHI

In principio erano i soldatini, e i bambini (e i grandi) che giocavano coi soldatini. Poi certi giochi si sono perfezionati, con sempre maggiore astrazione, fino alla scacchiera, squadrata, cartesiana, monocroma, e alla ieraticità dei cavalli, alfieri, pedoni, torri, re e regine.

Quando anche i soldatini cominciano a darsi delle regole, e nascono i War Games, nei nostri anni '60, il bisogno della regressione inventa un'altra strada. Accanto ai War Games "futuristici" e "moderni" che riguardano guerre recenti o imminenti ci sono War Games "napoleonici", "medievali", "antichi", e nascono nel 1974-75 i Fantasy Games, che hanno caratteristiche analoghe a quelle dei giochi "antichi" o "medievali", ma implicano in più il ricorso alla magia.

"War of the Ring" della Spi (Simulation publications inc.) è dichiaratamente ispirato al mondo di Tolkien, il grande scrittore inglese creatore del fantastico mondo dell'Anello. Simile a "War of the Ring" è "Empire of the Petal Throne" della Tsr (Tactical studies rules). Siamo nel regno di Tékumel, dove un cataclisma cosmico ha insabbiato umani e subumani tra piante velenose, belve e mostri. Si è salvata solo una tecnologia da anno Mille, ma ci sono amuleti e Fate Madrine. Nel war game di Tobruk, Rommel può ancora far arrivare un convoglio di rinforzi dalla Sicilia; qui puoi ricorrere al Charisma Score per evitare che la Strega ti trasformi in un rospo, ma resterai fermo per effetto di un filtro amoroso finché non venga a salvarti una coppia di Ippogrifi...

E fin qui siamo a una pura regressione fantastica, millenaristica e catastrofica. Con altri Fantasy Games, invece, la regressione coinvolge gli strumenti di gioco. Non ci son più nemmeno le mappe di cartoncino plastificato con le caselle esagonali. "Dungeons and Dragons" (Torriani e draghi) contiene solo libretti di istruzioni: tocca al giocatore costruirsi su carta millimetrata la mappa dei sotterranei, dei labirinti che stanno a imbuto sotto la torre: e si passa da un labirinto al sottostante imboccando la scala giusta, o il passaggio segreto, o cadendo nel Pozzo delle Spade.

I grandi negozi per hobbysti di Londra e delle maggiori città americane hanno contrassegni che si possono impiegare sui tableaux e sulle mappe dei Fantasy Games, ma spesso gli appassionati di questi giochi i contrassegni, cioè i "soldatini", se li fanno da sé, seguendo le indicazioni sommarie dei libretti di istruzioni. Ne vien fuori una banda di mostriciattoli in tutto simile ai pezzi della scacchiera rotonda su cui giocano Ciuno (Artoo Detoo) e Chewbacca in "Guerre stellari" mentre il Millennium Falcon di Han Solo punta su Alderaan. Dietro il décor della Biancaneve di Walt Disney c'era un impasto di Doré e di cartoline postali bavaresi coi castelli di Ludwig; dietro i mostri dei Fantasy Games c'è solo la rozzezza dei corsi letterari dei colleges del Middle West. Tolkien sarà stata una brava persona, ma dietro l'imagérie dei Fantasy Games si vede la faccia di Charles Manson, si sente l'odore dell'Acid Fascism.

I giocatori dei Fantasy Games possono scegliere se assumere forme e prerogative da cavalieri, o da elfi, o da coboldi; si spostano alla cieca tirando i dadi: il capogioco che ha disegnato la mappa del labirinto sposta i loro contrassegni verso il tesoro, o verso la morte, o la dannazione eterna.

GIAMPAOLO DOSSENA



La scacchiera dell'ultimo "Fantasy game".