

# V PER GIOCO

## PRIME EDIZIONI E ALTRE RARITA' PARTITE PERDUTE

di GIAMPAOLO DOSSENA

**M**i sono impastoiato in una questione di lana caprina: quali sono i migliori giochi-in-scatoletta da scegliere per una ludoteca ideale? Tanto per cominciare avevo buttato là una mia lista personale il 19 febbraio. La volta scorsa ho pubblicato la lista, ben altrimenti ponderata, dei "prova-giochi" di via Meravigli 7 (20123 Milano, tel. 02 / 8058991). E alcuni pareri di lettori sparsi. Continuiamo così.

Riccardo Savoia (via Matteotti 27, 34138 Trieste) merita che si registri per esteso il suo indirizzo perché è un collezionista pronto a scambi. Ha la prima incarnazione di *Cluedo*, che si chiamava *Inchiesta aperta*. Ce l'ho anch'io. Io ho anche le prime due (diverse) scatole di *Master Mind*, quando si chiamava *Codice segreto*. E a voi che cosa importa? Importa sapere che ci sono i collezionisti di giochi. Se trovate un vecchio gioco-in-scatoletta in soffitta, non buttatelo via. Ma non mandatelo a me, mandatelo a Riccardo Savoia. Il quale, in sostanza, conferma le scelte dei "prova-giochi" di via Meravigli. Vuol dire che la sa lunga. Bene, bene. Anzi: «Ma bene, ma bene, ma bene - diceva gesuitico e tardo - lo zio di molto riguardo - ma bene, ma bene, ma bene». Improvvisamente mi sento zio. Cosa vorrà dire? Forse vuol dire che mi sento vecchio, a sentirmi parlare di giochi della lontana giovinezza.

aggiunge, e inventa un bel meccanismo: quali sono stati i peggiori giochi in scatola? lo risponderai con prontezza: *Lotta di Classe*, *Innamoramento e amore*. Paolo Giatti ne elenca alcuni che non ho mai sentito (per fortuna, come vi auguro di non aver mai sentito quelli di cui conservo bruciante ricordo io), e tra i reietti mette anche *Civilization* che invece i "prova-giochi" di via Meravigli mettono fra gli eletti. Speriamo ne nasca una bella discussione.

Claudia Mazzucchetti Gaboardi (Cesate MI) punta su un terno secco: il *Memory* della Ravensburger di cui già parliamo la volta scorsa (e precisa: *Original Memory*, «non gli altri *Memory* a soggetto usciti sull'onda del successo del primo!»), *Pente* (Parker), che io trovo un po' astratto, il freddino, e *Simplon-Orient-Express* che non conosco. La lettrice di Cesate dice di averlo avuto coi punti-premio di certe tavolette di cioccolato. Io coi punti-premio di certi lucidi per scarpe avevo avuto un memorabile *Lotta di belve ai tro-*

pici (anni '30).

Arturo Pennarola (Forio d'Ischia, NA) raccomanda di tener presente un gioco nuovissimo a nome *Siki*. Sono scacchi da giocare in quattro. Se ne dovrebbe organizzare un campionato quest'autunno all'Hotel parco Regine di Ischia. Io non ho niente contro le varianti degli scacchi, anzi, non essendo uno scacchista, accetto qualche volta di fare una partita a scacchi in tre. Ma forse di questi giochi (famiglia quasi sterminata) bisognerà parlare in altra occasione.

**A**bbiamo deciso di tenere a parte anche le due grandi famiglie dei giochi di simulazione strategica e dei giochi di ruolo. Non vuol dire che li escludiamo. Quindi mi va bene che me ne parli Roberto Flaibani (Roma). Il quale per i giochi di ruolo sceglie *Call of Cthulhu* (ispirato a Lovecraft): sta per uscire una traduzione italiana a cura della Stratelibri, nuova casa editrice milanese. Per i giochi di simulazione strategica il lettore di Roma sceglie *Axis*

*and Allies* della Milton Bradley e *Blue Max* (anche questo imminente presso la Stratelibri).

Che i giochi di simulazione strategica e i giochi di ruolo sia opportuno tenerli a parte ce lo conferma, ce ne fosse bisogno, l'uscita di una rivista esclusivamente dedicata ad essi. Prendete nota: "Strategia e tattica news", via del Colosseo 5, 00184 Roma, tel. 06 / 6787761.

Stefano Piergentili (Roma) dà alcuni voti a giochi ben noti (tra cui *Focus*) e un voto a *Kismet*. Mi fermo un momento a pensare cosa succede se qualcuno legge per caso, per sbaglio, queste righe. *Focus? Kismet?* Ma di cosa stanno parlando questi matti? Il medesimo Stefano Piergentili mi raccomanda di parlar bene del mensile "Giochi Magazine" — che nel frattempo è morto, come erano morti "Contromossa" e "Pergiochi"... Cari amici, dobbiamo tenerci stretti, quelli che ci giudicano matti sono in tanti, noi che ci occupiamo di giochi siamo in pochi.

Un altro lettore di Roma,

Jacopo Fantoli, mi manda ritagli di giornali in cui si parla di una irruzione della polizia, nel marzo scorso, in un appartamento vicino a Termini. Stavano giocando d'azzardo, a "domino cinese". Jacopo Fantoli dice che quei clandestini giocavano a mah-jong, il "domino cinese" non esiste. Lo so, ma lo sappiamo in pochi. Siamo in pochi.

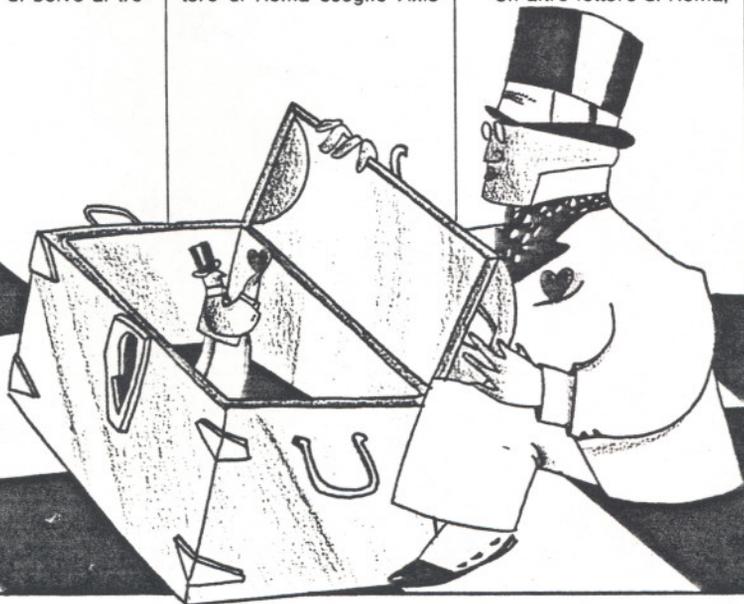
Luca Mingotti mi scrive da Milano per chiedermi di parlare del domino (quello vero, non l'inesistente "domino cinese"). Caro Luca, a parlar del domino si fa presto: ma chi lo gioca?

**U**n inglese, Fredrick Berndt, nel 1974 ha scritto un libro intero, sul domino. Lo ha tradotto l'editore Longanesi nel 1978. Bisognerà che andiate in biblioteca, se volete leggerlo.

Sul domino ha scritto una pagina memorabile Mario Soldati, la pagina 122 del suo più recente romanzo, *El Paseo de Gracia* (Rizzoli 1987). A qualcuno avrà fatto venir voglia di giocare?

A me ha fatto venir voglia di giocare Luca Mingotti descrivendomi un domino non di 28 tessere bensì di 91: arriva non a sei pallini bensì a dodici. Si trova, in questi mesi, nei migliori negozi, costa sulle 50.000 lire. Forse il piacere, l'allegria, sta nel maneggiare queste tessere o tasselli, così inconsueti, così diversi dalle solite carte. Bisogna che ne riparlamo: è più divertente giocare con le carte a Machiavelli o con i tasselli a Rummikub?

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



Viola