

## PER GIOCO

DI GIAMPAOLO DOSSENA

N° 58 - 27/1/88

# Nei cieli di Francia il Barone Rosso vi sfiderà

Roberto Flaibani (Roma) mi manda una lunga lettera per approvare in sostanza la distinzione che propono di fare fra i giochi (in scatola) di "simulazione strategica semplice" e i giochi (in scatola) di "simulazione strategica complessa". Sono quasi tutti giochi di simulazione strategica complessa quelli delle scatole che vedete nelle vetrine, quelli delle scatole che vi vengono offerte se in un negozio chiedete un war game, o un board war game, o un board game (non abbiate paura delle confusioni: le parole son sempre roba elastica, non solo nel campo merceologico, e nella merceologia dei giochi; per un altro esempio, adesso quasi tutti chiamano "mignon" le carte di quel formato, cm 4,5x6,5 circa, che una volta si chiamavano "patience", mentre le "mignon" erano cm 3x4,5 circa; il fatto è che questo formato minimo sta uscendo dal mercato).

Avevo proposto l'etichetta di "giochi di simulazione strategica semplice" per il famoso *Risiko* e per il nuovo *Roma* entrambi della Editrice Giochi. Roberto Flaibani mi segnala un gioco di "simulazione strategica semplice" appena uscito presso la Stratelibri, via Paisiello 4, 20131 Milano. Titolo: *Blue Max*. Sottotitolo: *Duelli aerei sulla Francia*. Si rifà all'epopea del Barone Rosso, quando il duello aereo era cavalleria, romanticismo, virtuosismo acrobatico prima che scontro mortale.

*Blue Max* ha vari pregi. Prezzo abbordabile (34mila lire), elasticità (si fa in un numero di giocatori da 2 a 10), brevità (una partita a 6, in due squadriglie di 3, dura un'ora o poco più), modularità (le regole opzionali consentono di aggiungere svariate raffinatezze, per gli esperti, mentre le regole da torneo consentono di creare un

filo conduttore fra varie partite e di dar vita a personaggi-piloti come in un gioco di ruolo).

La Stratelibri è diretta da Giovanni Ingellis, che fu tra i primi importatori di giochi di simulazione in Italia. Tanti auguri per la sua nuova attività editoriale. Tanti auguri anche al gruppo "Strategia e Tattica", via del Colosseo 5, 00184 Roma, che ha preparato un bel "numero zero" per il progetto di una nuova rivista, "Giocare l'avventura". Auguri che si arrivi al numero 1. Aspettando, sperando, beneaugurando, qualcuno tra voi che mi leggete, se mi leggete, potrebbe vincere alla lotteria e decidere di sponsorizzare l'impresa.

Adesso voglio parlare di quello che forse è il più povero tra i giochi di "simulazione strategica semplice": la *Battaglia navale*. Mi è capitato sotto gli occhi un libro recente, angloamericano, del Reader's Digest intitolato pressappoco "Come fare quasi tutto". A pagina 35 mi ha colpito un'illustrazione, relativa alla *Battaglia navale* dove ciascuno dei due giocatori ha un solo schema: quello con le proprie navi. E lo schema per i colpi da dare all'avversario?

Ho sempre giocato e visto giocare alla *Battaglia navale* con due schemi (mi seguite?). Se si gioca con uno schema solo, ci vuole una bella fiducia nella lealtà dell'avversario e una buona memoria. Diventa

quasi un altro gioco. Un altro modo per trasformare certi giochi è di fare a memoria, senza matita, le parole incrociate. Se volete provare, cominciate dagli schemi più semplici. Sarei curioso di sapere se qualcuno riesce a fare a memoria gli "incroci obbligati" della *Settimana enigmistica*.

Tornerò subito sulle parole incrociate, ma restiamo ancora un attimo alla *Battaglia navale*. Da noi è arrivata nel 1932: a questa nuova moda americana dedicò in quell'anno una serie di articoli la *Domenica del Corriere*. Ma in Usa quando è nata, la *Battaglia navale*? Chi l'ha inventata? Se lo sapete scrivete. E chissà che qualcuno un giorno sappia cavarmi un'altra curiosità: quando nasce quel progenitore del *Master Mind* che si faceva già negli anni '30 con carta-e-matita, e si chiamava "numerino" o "numerello"?

A proposito di carta-e-matita, permettetemi di picchiare ancora su una distinzione: anche i giochi di parole si fanno con carta-e-matita oppure a voce, sono *scritti* o sono *orali*. Avviata sul viale del tramonto la poesia, i grandi giochi di parole *scritti* dei nostri tempi sono le parole incrociate.

Delle parole incrociate si è parlato in queste settimane perché hanno compiuto 75 anni. "Il Giorno" ha dedicato all'anniversario l'intera terza pagina, il 22 dicembre; "Il Sole-Ventiquatt'ore" se ne è occupato in prima pagina il 2 gen-

naio. Non stupitevi per la presenza di questo foglio economico: le parole incrociate sono grandi non solo come gioco ma anche come business.

In particolare l'articolo del "Giorno" spiega bene, in modo spiritoso (l'ha scritto Diego Gabutti), il valore "nozionistico" delle parole incrociate. Io ho sempre militato sotto le bandiere di questo "nozionismo" e ho sostenuto gloriose battaglie (vinte in partenza: le parole incrociate sono vincenti). Ancora recentemente un lettore, Paolo Cuccu (Arzachena SS), mi scriveva a proposito di questo "eruditismo di maniera". Gli rispondo invitandolo a leggersi l'articolo di Diego Gabutti, specie dove difende «questo rosario di conoscenze in disuso: la base dell'amore per la cultura è la passione per le nozioni inutili, uno tra i pochi sentimenti nobili che può avere l'uomo. Lo gnu dell'Africa Orientale (A.O.I., anche marca di sigarette dopo il 1936-1937) forse si è estinto, ma sopravvive nelle parole incrociate come l'unicorno nella letteratura romantica. Grazie al cruciverba il piacere di saperlo (grande rubrica della *Settimana Enigmistica* rimane intatto, invulnerabile alla polvere che si accumula sulle cose che è bello sapere».

Tornando a noi, fin dall'inizio di questa rubrica avevo proposto due giochi: quello degli osimori nascosti e quello della cernita. Il primo è un gioco orale, il secondo è un gioco scritto. Il primo ha avuto un successo soddisfacente, ne ho parlato forse fin troppo. Il secondo ha avuto un po' meno successo. Spero di sbrigarmene in un paio di puntate.

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

