

Asterix ama i dadi più veloci

DI GIAMPAOLO DOSSENA

La grande casa tedesca Ravensburger ha presentato le sue novità del '90: alcune già in distribuzione mentre mi leggete, altre imminenti. Vorrei soffermarmi su *Asterix e i romani*, autore Klaus Teuber.

Ha un'aria puerile, e sembra che riprenda puerilmente le storie di René Goscinny (Parigi, 1926-1977) disegnate da Albert Uderzo. Ma se provate a giocare vedete che riprende veramente, nel meccanismo tecnico e psicologico, lo spirito rissoso di Asterix, il guerriero celta di taglia piccola, amico del gigantesco Obelix trasportatore ufficiale dei menhir nel villaggio, e di tutta quell'altra banda balorda, con Panoramix venerabile druido raccoglitore di vischio, Assourance-tourix il bardo, Abraracourcix capotribù... La voglia di menar le mani si trasmette ai giocatori, la partita si fa subito veloce, con massimo rischio. Si usa ben più spesso il "dado veloce" che non il "dado lento". Il "dado veloce" ha sulle sei facce i numeri 3, 4, 4, 5, 5, 6. Il "dado lento" ha sulle sei facce i numeri 1, 2, 2, 3, 3,

4. Io la storia del dado non la so bene. Mi pare che dadi analoghi ci fossero in un altro gioco Ravensburger, *La pazza corsa*. Chi per caso si interessa seriamente a cose tanto poco serie, mi scriva. In cambio vi dico sin d'ora che forse la fortuna italiana delle storie di René Goscinny dipese dal fatto che furono tradotte da Carlo Manzoni e Marcello Marchesi.

L'altro gioco Ravensburger si chiama *La foresta incantata*, autori Alex Randolph e Michel Matschoss. Gioco di gran classe, un vero classico. Anche qui il copyright dice "1990". Mi chiedo, vi chiedo, se a qualcuno interessi sapere che la precedente edizione, col titolo *Sagaland*, sempre Ravensburger, era del 1981. Dico alla svelta che il meccanismo di *Sagaland*, ossia della *Foresta incantata*, mescola con dosi sapienti il principio del gioco di percorso col principio del gioco di memoria viva (quello del classicissimo *Memory*, sempre Ravensburger, 1959), in un'atmosfera fiabesca affidata alla delizia del disegno e dei colori, ➤➔

pastello tenue. La nuova edizione ha cambiato il disegno. A me piaceva di più quell'altro, di otto anni fa.

I problemi sono due. Primo: a cosa serve sapere che *Memory* è del '59 e *Sagaland* dell'81. Alla svelta, serve per confermarsi nell'idea che forse sarebbe stato difficile inventare *Sagaland* se non fosse stato inventato, prima, *Memory*. Certamente sarebbe stato impossibile inventare lo *Scrabble*, tra il 1933 e il 1949, se non fossero state inventate, prima, le parole incrocia-

te (1913). Ma sul problema delle date tornerò in una prossima rubrica.

Secondo problema, veramente grosso. Per sapere che *Sagaland* è del 1981 ho dovuto andare in soffitta, dove tengo certi armadi da sagrestia, con una piccola, confusa collezione di giochi. Diciamo, una ludoteca. Tenere una ludoteca è mille volte più complicato che tenere una biblioteca. Per dirne una sola, è difficile che un libro perda una pagina, e se succede ci se ne

accorge subito, giacché la maggior parte dei libri ha pagine numerate. Se da una scatola salta fuori una pedina, un segnaposti, una carta, un dado, come fate ad accorgervene? quanto tempo ci mettete, per controllare? e come attuate la sostituzione d'emergenza?

Altra data, altro regalo dall'Europa del Nord. Nel 1986 la grande casa austriaca Piatnik aveva messo sul mercato un mazzo di carte dotato di una piccola novità tecnica, un uovo di Colombo. I cuori

sono rossi e i picche sono neri, ma i quadri sono blu e i fiori sono verdi.

Come per seme, sono rossi, neri, blu e verdi anche i dorsi. Così si hanno certe informazioni sulle carte in mano all'avversario, o agli avversari (e, se c'è un tallone, sulla prima carta del tallone).

Questo mazzo, chiamato "Indiscretion", era stato inventato da Alex Randolph (lo stesso di prima), il quale segnalava modi nuovi in cui, con questo mazzo, si possono giocare giochi tradizionali, con mu-

tamenti genetici, a volte fortissimi; e insegnava qualche gioco nuovo, di sua invenzione.

La casa Piatnik bandì un concorso internazionale, per chi inventasse un altro gioco nuovo da fare col mazzo di "Indiscretion". Ne diedi notizia, e uno dei miei lettori, Marco Fantini, vinse il premio, col gioco chiamato "Belle Epoque", di cui abbiamo parlato più volte in questa rubrica tempo fa.

Finalmente il mazzo di "Indiscretion" è distribuito in Italia (lire

9.500), con un libretto di istruzioni che reca, al posto d'onore, il nome di Marco Fantini. Seguono altri nomi, di altri paesi: nomi di altre persone che hanno inventato nuovi giochi da giocare con "Indiscretion". Tra gli altri, salta all'occhio il nome di David Parlett, massimo specialista mondiale di storia e tecnica dei giochi di carte. Di David Parlett dovrebbe uscire presto un trattato imponente, presso la Oxford University Press.

Giampaolo Dossena