

Che confusione in quella hit-parade

DI GIAMPAOLO DOSSENA

Prendiamo i tedeschi. Una, due cose che so sui tedeschi. Primo, stanno molto in casa a giocare. Ho i dati di una multinazionale: solo nei cantoni tedeschi della Svizzera vende il doppio dei giochi in scatola che riesce a vendere in tutt'Italia (e ha una produzione eccellente, e una eccellente rete distributiva). Secondo, giocano seriamente. In qualsiasi libreria di città piccola o grande trovi libri sui giochi di carte: vogliono vederci chiaro nelle regole e nelle varianti. Nell'intervallo per la colazione gli operai col caschetto di plastica gialla giocano a Skat. Questo gioco nazionale tedesco, inventato e codificato negli anni buoni del Romanticismo, mette in moto meccanismi mentali di una complessità e di una sottigliezza che neanche ve le immaginate. Vedere un ragazzino che gioca a Skat fa impressione. Ma non lasciamoci impressionare. Sarebbe co-

me dire: ma guarda tu, così piccolo e parla già tedesco così bene.

Data questa situazione è ovvio che nella Germania Federale operi da dieci anni una associazione di critici specializzati che assegnano un premio al gioco migliore, "il gioco dell'anno", e altri premi al "gioco più bello", e ad altri giochi notevoli.

Ora l'editore Hugendubel di Monaco di Baviera pubblica una storia di tale premio, un catalogo dei giochi premiati. Non è necessario masticare molto tedesco per leggere tale libro, intitolato *Spiel des Jahres*. Basta guardare le foto a colori. Si riconoscono subito i giochi che hanno avuto una qualche diffusione anche da noi. Sono molti i giochi che non sono mai stati tradotti in italiano, e già qui ci sarebbero tante cose da dire.

Ogni tanto qualcuno inventa un gioco. Ogni tanto qualcuno tra i miei let- ➤➤



DOSSENA / Che confusione in quella hit-parade

tori mi scrive: «ho inventato un gioco: che fare?».

Più volte ho risposto privatamente a questi lettori. D'ora in avanti gli manderò una fotocopia della presente rubrica. Brevettare un gioco serve poco. Quel che conta è metterlo in commercio. Per fare questo, o si affrontano, sia pure su scala modesta, le spese necessarie per produrlo e per distribuirlo, oppure ci si rivolge a un editore, scegliendone uno che dia affidamento. Sem-

mai, dirò, in un biglietto di accompagnamento, quali sono gli editori di cui fidarsi, secondo me: quelli che non vi rubano l'idea, anzi vi aiutano a migliorarla, a realizzarla. Un buon editore di giochi fa su qualsiasi gioco un lavoro di *editing* quale si dice facciano i buoni editori di libri sui dattiloscritti (ma secondo me i buoni editori di libri sono meno numerosi dei buoni editori di giochi).

Un buon editore di giochi in

particolare potrà dirvi se questo gioco che credete di avere inventato voi si basa magari su principi che già sono stati messi a punto nell'anno tale, nel gioco tale, dell'autore tale, dell'editore tale. Un buon editore di giochi conosce molti giochi che voi non avete mai visto.

E veniamo al catalogo di Hugendubel, *Spiel des Jahres*. È fatto male.

Tien conto solo delle edizioni tedesche dei giochi. Non dice che

Senzo è noto in tutto il mondo col nome di *Simon*. E altrettanto si deve sapere per *Heisse Spur* = *Stop Thief* ecc. Per stare all'Italia, *Heimlich & Co.* si chiama *Detective and Company* ecc. È come dire: Margareth Mitchell ha scritto *Vom Winde verweht*. Che corrisponda a *Gone with the wind* (ossia a *Via col vento*) dovete saperlo voi. E se no, dice Hugendubel, arrangiatevi.

Ancor peggio è fatta la parte finale, dedicata agli autori di giochi.

L'unico italiano è Marco Donadoni, e Marco Donadoni ha fornito una bibliografia dei propri giochi fatta con precisione e diligenza tedesca. Altri autori hanno fornito appunti approssimativi. Il mondo è bello perché è vario. Ma toccava a Hugendubel rendere utili per il lettore quegli appunti approssimativi. Prendiamo il caso di Alex Randolph.

Il libro di Hugendubel registra alcuni giochi inventati. Ma non ne registra alcuni che io ricordo bene.

Per esempio *Plop* (Istituto del gioco), o *Sette secoli di guerre* (Editrice giochi), o *Blitz* (Editrice Giochi: un capolavoro). Saranno nascosti sotto altri nomi tedeschi? Ma si chiamava *Motamo* in tedesco un gioco di Alex Randolph che pure Hugendubel non registra, e che mi sembra importante perché fu la prima stesura di *Jago*.

Alcuni giochi di Alex Randolph non hanno data. Ammesso che a qualcuno interessi il libro di Hugendubel, a questo povero demen- ➔

DOSSENA / Che confusione in quella hit-parade

te interesserebbe sapere che *Ho-Wah-Ree* fu pubblicato nel 1962 dalla 3M (Minnesota Mining & MFG). *Twixt* fu distribuito nel 1962 (stesso anno) dalla stessa 3M; che poi nel 1979 abbia avuto un premio, quand'era distribuito dalla Schmidt, è un'informazione secondaria.

Direte voi, dirà Hugendubel, che queste cose non interessano nessuno. Ma dei libri che ho scritto io sulla tecnica e storia dei giochi non si vendono poi meno copie dei libri che ho scritto io per esempio sulla storia della letteratura italiana; e ho ricevuto, ricevo, molte lettere sui "giochi in scatola", sul mio progetto di una "ludoteca ideale". Per fare certe scelte serve

sapere che gli scacchi sono più antichi di *Monopoly-Monòpoli*, e che *Monòpoli* fu lanciato in Italia dalla Editrice Giochi nel 1936 mentre *Monopoly* era stato lanciato in Usa dalla Parker nel 1933 e il prototipo fu inventato non nel 1929 bensì nel 1904.

In ogni modo, a chi si interessa di queste cose, consiglio di comprare *Spiel des Jahres*. Il vostro libraio di fiducia dovrebbe riuscire a procurarsene qualche copia. Semmai dite al vostro libraio che l'indirizzo di Hugendubel è Nimphenburgerstrasse 25-27, 800-München 1, Germania Federale. Abbiate pazienza.

Giampaolo Dossena