



Elementare Watson (censura)

DI GIAMPAOLO DOSSENA

1. **Giochi di carte.** È finalmente uscito un libro molto atteso: *The Oxford Guide to Card Games*, di David Parlett. Non era mai stato scritto, con tanta chiarezza e allegria, questo capitolo della storia culturale europea. Il vostro libraio di fiducia non dovrebbe far fatica a procurarvelo: della Oxford University Press hanno sentito parlare quasi tutti. Ma forse è meglio che ne parliate al vostro bibliotecario di fiducia. Ammesso che la vostra città abbia una biblioteca, questo libro non deve mancare. Se la vostra città non ha una biblioteca, vergognatevi, ma non cercate di far vergognare il sindaco e gli assessori. Il sindaco e gli assessori di una città senza biblioteca sono impermeabili alla vergogna. Sono (censura) oppure (censura).

Naturalmente Parlett, parlando di giochi di carte, parla anche di carte da gioco. L'Italia, quando era un paese civile, ha avuto notevoli meriti per la diffusione e la invenzione delle carte da gioco oltre che dei giochi di carte; per esempio, a Viterbo, nel 1379...

Naturalmente, ancora, non essendo né (censura) né (censura) David Parlett sa di cosa parla, sa distinguere i giochi buoni da quelli noiosi, è un grande estimatore del terziglio (o "calabresella") e fa venir voglia di giocare. Se non amate i giochi di carte, fate conto di avere (censura), oppure una bandiera gialla sul più alto pennone.



2. **Watson, il gioco incomincia!** I fedeli, i maniaci ecc. di Sherlock Holmes si chiamano Sherlockiani (all'americana) o Holmessiani (all'inglese). Questo ed altro si impara leggendo un recente libro Mondadori: *Isaac Asimov presenta Sherlock Holmes nel tempo e nello spazio*. Questo libro reca in esergo la frase: "Watson, il gioco incomincia!". Se non sapete che roba è l'esergo, i casi sono due: o andate a guardare un vocabolario, oppure vi grattate. So che alcuni tra voi vanno avanti a leggere, gratandosi, invece di andare a guardare subito un vocabolario. Che schifo, che mi fate! (censura).

3. **Elementaré, Watson!** Da "Watson, il gioco incomincia!" a "Elementare, Watson!" il passo è breve. Avrete visto nelle edicole una pubblicazione Curcio, "multimediale" secondo alcuni, "polimaterica" secondo altri. A me sem-

bra un (censura): c'è dentro una videocassetta, una rivista, un gioco... Il gioco si chiama "Elementare, Watson!".

Il gioco è interessante. Prodotto dalla C.Un.S.A. da un'idea di Andrea Angiolino e Massimo Casa, ha un tavoliere non male (che coraggio ci vuole per provare a inventare un ennesimo meccanismo di percorso con caselle fauste e infauste!) e un corredo di 616 carte con 2500 domande: un eccellente Trivial Pursuit tutto virato sul giallo.

Come ho notato e scritto più volte, molta gente gioca a Trivial Pursuit leggendo solo le carte, senza usare il tavoliere. A maggior ragione lo stesso può avvenire con "Elementare, Watson!".

4. **Alimentary, Watson!** Fra poco andrò avanti parlando ancora di cose Sherlockia- ➔

ne o Holmessiane, un po' più difficili, però. Perché prendiate fiato vi accennerò la barzelletta che nella mia memoria si data verso il 1978 e vede Skerlock Holmes col dottor Watson in viaggio di piacere a Firenze. Ospiti di amici che gli han prestato la casa, disfano le valige e escono per dare la prima occhiata alla città, a far le prime spese, avendo deciso di mangiare in casa. Il dottor Watson si guarda intorno e non riesce a capire le insegne. Fa, in inglesé, una qualche domanda stupida a Sherlock Holmes, che gli risponde, in anglo-fiorentino: "Alimèntary, Watson". Non l'ho inventata io, e se vi sembra che l'abbia raccontata male scrivetemi per farmi vedere come la raccontereste voi. Mettere per iscritto le barzellette è un duro esercizio di stile.

5. **Holmes & Co.** Proviamo dunque a parlare del libro intitolato *Holmes & Co.*, autori An-

tonello Lotronto e Mario Corte, Edizioni E.Elle, via San Francesco 62, 34133 Trieste. È il terzo titolo della collana "rolegame" diretta da Riccardo Savoia».

Se parlo di carte da gioco e giochi di carte posso supporre che sappiate di cosa parlo. Non è altrettanto avveduto supporre che abbiate un'idea dei giochi di ruolo, o Role Playing Games, o RPG, ma nei tre anni di questa rubrica ne ho accennato tante volte che basterà ripetere: compratevi una scatola di D&D = Dungeons and Dragons, Editrice Giochi, via Bergamo 12, 20135 Milano, e vedete un po' se le vostre piccole cellule grigie cominciano a muoversi o restano inerti.

Nella storia recente e dunque breve, per ora, degli RPG, *Holmes & Co.* è notevole perché demolisce l'equazione corrente "giochi di ➔

ruolo = giochi fantasy o di fantascienza". Il gioco di ruolo consente di ricreare qualsiasi ambientazione e in particolare quelle del giallo classico all'inglese e del giallo d'azione all'americana. La mancanza di elementi di fantasy o di fantascienza (draghi, maghi, astronavi e simili) non pregiudica il divertimento.

6. **Varie ed eventuali.** Altro particolare: i giochi di *Holmes & Co.* possono essere fatti in due: "Narratore" o "Master" e un solo PG (Personaggio Giocatore).

Tornando alle generali, Lotronto e Corte spiegano bene, per chi ne avesse bisogno, che coi giochi di ruolo sparisce il tavoliere. Per questo, se si cerca di fare una storia dei giochi di tavoliere, la nascita di D&D, anno 1974, è una pietra miliare o un giro di boa. Mi domando se a questa morte del tavoliere si apparenti il disuso

del tavoliere in Trivial Pursuit, o se si tratti di due fenomeni diversi.

Ultimo particolare. In D&D e Derivati si usano dadi speciali, a 4, 8, 20 facce ecc. In *Holmes & Co.* si usano dadi cubici, a sei facce (ma non dite dadi "normali", per piacere!). La parte più notevole nel lavoro di Lotronto e Corte mi sembra quella delle tabelle con le caratteristiche dei PG.

Per i giochi ispirati al giallo d'azione tali tabelle sono molto complesse, ma già in quelle per il giallo classico son da valutare con attenzione le caratteristiche mentali (cultura, personalità, osservazione), fisiche (abilità, forza, resistenza, riflessi), psico-fisiche. Gli investigatori di sesso femminile hanno un aumento di 2 punti rispetto a quanto ottenuto in Percezione, ma in nessun caso la Percezione può essere superiore a 18 punti.

Giampaolo Dossena