

Nostalgia di Zargo

”Zargo's Lords” si scrive con l'apostrofo-e-esse del genitivo sassone. È il nome di un gioco che appare per la prima volta nel 1978 col marchio della International Team, piccola società milanese di "ideazione e produzione giochi" nata appena da un anno.

Il progetto di Zargo's Lords è di Marco Donadoni (come tutti quelli della International Team, se non mi sbaglio). Si ispira al romanzo di Jack Vance, *Il pianeta Tchai*, un "Urania" degli anni buoni. Successo in Italia e in altri sette paesi: oltre 60.000 copie. Nel 1982 esce un'espansione, che ai quattro popoli in lotta (Monaci-Maghi, Draghi, Alati, Cavalieri) aggiunge gli Aracnidi e le Donne Pantera, e dà nuove regole per l'uso della magia. Nel 1986 esce un terzo gioco della stessa saga, Blue Stones.

Arriva il 1988. La International Team chiude. I diritti passano alla Eurogames, giovane azienda parigina diretta da Duccio Vitale. Ripubblicano il gioco, mantenendo la grafica (di Enea Riboldi) ma cambiano il logo (cadono l'apostrofo, la S e i Lords) e le regole. Questo nuovo Zargo è una specie di Risico-fantasy. Lo trovate nei soliti negozi per 55.000 lire: direi che le vale ancora. Chi l'ha giocato nel '78 forse non lo rigioca (o lo gioca con le vecchie regole); ma la nostalgia ha ragioni sue, che la ragione non capisce.

(G.D.)

