



Perditempo e Perdizione

DI GIAMPAOLO DOSSENA

Si è completata col XX volume, "TIE-Z", la nuova edizione del GDEU, *Grande dizionario enciclopedico Utet*. Temo che pochi se lo compreranno: linearmente, è un ingombro di un metro e 25, una mazzata mortale per le nostre povere, piccole case. Io ce l'ho, ma non sono una persona normale. Spero che i migliori tra voi prenderanno l'abitudine di sfogliarlo nelle sale di consultazione delle pubbliche biblioteche (dove peraltro neanch'io vado più tanto spesso).

Per quel che ci riguarda, io considero fondamentali certe voci del GDEU, lunghe (come "Giochi, evoluzione dei") e brevi (come "Tavoliere"). Quando si parla di giochi, se non ci si intende per istinto, con una complicità cordiale, da emarginati, è difficile mettersi d'ac-

cordo. Cos'è il gioco?

Per molte persone colte e autorevoli il gioco è Perditempo e Perdizione, è la Stupidità, è il Male. Nel n. 186 del "Venerdì di Repubblica", mentre a pagina 106, in questa rubrica io parlavo col consueto Affetto e Rispetto della "Settimana Enigmistica", a pagina 39 Lucio Colletti, per mandare al Diavolo certa gente Malvagia e Scempia, la mandava a leggere la "Settimana Enigmistica".

Apposta dicevo poche righe fa che qui, tra noi, dobbiamo sentirci emarginati, operare clandestinamente. Il gioco è circondato dal discredito. Non diversamente tempo fa abbiamo visto Paolo Rossi parlare dei romanzi gialli come simbolo della Stupidità e del Male. Mettete una copertina alla "Settimana Enigmistica" e ai romanzi gialli, ➔

se volete leggerli in pubblico. State attenti. Non fatevi sorprendere intenti a leggere questa rubrica. Vi ho avvisati.

Inversamente, se vi piace giocare e non avete paura di Colletti, Rossi & C., andate a Gradara da venerdì 4 ottobre a domenica 6 ottobre. Si svolge il Festival Italiano del Gioco, già preannunciato. Vi consiglio di arrivare liberi, senza bagagli, e di guardarvi intorno. Ne vedrete di tutti i colori. Allo stato attuale dei programmi e dell'organizzazione vi posso dire solo alcune cose in generale. Se vorrete dei particolari, degli orari, provate a rivolgervi a questi numeri: 0541/964123 (Municipio di Gradara); 041/521129 (Studiogiochi di Venezia, fax 041/5240881); 06/5899287 (Agonistika di Roma, fax 06/5818853).

Mostre. Rompicapo topologici della collezione di Dario Uri. Giochi a stampa della Marginalia di Dino Silvestroni; nuovo catalogo di antiquariato librario ludico.

Convegni. Incontro fra le redazioni di tutte le pubblicazioni ludiche italiane; moderatore Sergio Valzania. Incontro fra rappresentanti delle varie associazioni e federazioni italiane di giochi, giornalisti specializzati, casa editrici.

Ludoteca. Stand delle aziende, che prestano gratuitamente i giochi al pubblico; sale attrezzate per provarli, con esperti che spiegano le regole e chiariscono i dubbi. Alcuni giochi si potranno anche comprare, seduta stante. È previsto uno spazio per gli inventori di giochi: state attenti che non vi rubino le idee!

DOSSENA / Perditempo e Perdizione

Premi. Al miglior gioco pubblicato in lingua italiana nel 1990-91: prima edizione. Quarta edizione di Labyrinth: alle migliori avventure per giochi di ruolo fantasy ed investigativi.

Incontri. Con persone varie e personaggi svariati. Stella di primissima grandezza Alex Randolph, il più grande inventore di giochi nel mondo.

Presentazioni. Giochi nuovi e nuovi libri. Intervengono gli uffici stampa e i dirigenti delle case editrici grandi e piccole.

Dimostrazioni. Tavoli di wargame tridimensionale. In particolare Austerlitz (2 dicembre 1805). È facilissimo capovolgere l'esito della Storia, facendo vincere russi e austriaci coalizzati. Ogni partita dimostra che Napoleone era un ge-

nio (o aveva una fortuna grossa così).

Giochi di ruolo dal vivo. "Dragons" finti ma "dungeons" veri, in una vera cittadella medievale, a cura della Gilda Anacronisti di Roma.

Rebus. Storia del rebus dal vivo. Concorso per il miglior rebus sul tema "Paolo e Francesca" (che si dice facessero qui a Gradara i loro giochi proibiti).

Simulazioni sportive da tavolo. Dimostrazioni di vari giochi. Le finali di Italia '90 verranno rigiocate su Soccer Replay.

Tornei. Eco-Eco 2: conviene produrre senza inquinare? Alta simulazione accademica condotta da Arnaldo Cecchini (DAEST). Questo sarà l'evento da seguire col maggior dispendio di foforo. Più riposanti gli altri tornei, dedicati a ➤➤

DOSSENA / Perditempo e Perdizione

giochi classici: Backgammon (1° Campionato della Riviera Adriatica), Bridge (montepremi 5 milioni), Briscola (con carte piacentine!) Dama (tentativo di record mondiale di Michele Borghetti: alla cieca in simultanea contro 7), Dungeons and Dragons (a cura dello Specchio di Forlì, del Circolo Pickwick di Falconara e dello Hobbit Club di Ferrara), Go (Rengo senza byo-yomi, regole Kihon Kiin), Mah-jong, Memory Othello, Paroliamo, Poker (Figp), Rebus, Risiko, Scacchi (Torneo semilampo Schach Archiv). Per gli Scacchi Eterodossi, Campionato italiano in combinata e assemblea Aise, del massimo interesse. Giochi recenti dei quali abbiamo già parlato: Abalone, I Cavalieri del Tempio, Labirinto Magico, In-

kognito; dobbiamo ancora parlare di Hero Quest, abbiate pazienza.

Se non andate a Gradara potete dedicare il 4, 5 e 6 ottobre alla lettura, a un libro curato da Paolo Albani, intitolato *Le Cerniere del Colonello* (Lire 15.000, editore Ponte alle Grazie, Firenze). Sono un centinaio di pagine di giochi di parole e giochi letterari pubblicati nel 1975-77 su "Il Caffè", la rivista di Giambattista Vicari. Ma non so se tre giorni bastino. Questi son giochi sul gioco, giochi al quadrato. Per chi ha certi gusti, divertimento doppio, garantito. Per molti, temo, un libro sconcertante. Sappiatemi dire.

Giampaolo Dossena