

Tutto libri

Giochi



La storia delle carte

Sono pochi i personaggi di cui si possa dire che hanno inventato un campo di studi. E se per esempio non è esatto nemmeno per il filologo medievale Joseph Bédier dire che ha inventato la filologia romanza, è invece giusto dire che Sylvia Mann ha inventato lo studio scientifico della storia delle carte da gioco e dei giochi di carte. Inglese, collezionista, primo presidente della International Playing Card Society, direttrice per molti anni del Journal di tale società, autrice di vari studi, colorati, ha scritto ora il suo opus magnum. Si tratta di un volume di 240 pagine, con 120 illustrazioni, nel quadro della Biblioteca Italiana ha prezzi inusuali, si può dire che costituisce e appoggia le opere precedenti, del Fulgi D'Amico, del Corbelli, del Carbone, del Bonanni.

Nel futuro dei wargames spuntano i draghi di Walt Disney

FIRENZE — Alfredo Gentili e Sergio Dreoni hanno in comune due cose: sono toscani e sono i maggiori importatori italiani di giochi di simulazione. Il dicembre 1981 abbiamo fatto su questo giornale un lungo discorso teorico, cercando di definire i giochi di simulazione, distinguendoli dai "giochi d'ambiente". Siamo venuti nella tana del lupo a controllare le nostre teorie, e a cercar notizie.

Ora, la prima delle due cose, che entrambi i nostri interlocutori sono toscani, potrebbe sembrare casuale, come il fatto che entrambi questi signori hanno la barba. Resta però la curiosità. Non di sarà una qualche ragione, se la Toscana è l'epicentro della passione, in Italia, per i giochi di simulazione? Scoprendo una mazzetta spiegazione si potrebbe trovare. Per esempio potrebbe aver qualcosa per il fatto che a Firenze abbia sede l'Istituto Geografico Militare. I fogli della carta d'Italia al 1:200.000 non sono affatto cose «militari», sono semplicemente le migliori carte d'Italia che si possano sognare. Che a Firenze tante persone siano coinvolte in un lavoro di alta specializzazione topografica può generare un sorprendente gusto per le mappe. E le mappe sono alla base, alla vera base dei giochi di simulazione.

Secondo alert, in Toscana si accalcano tanto bene i giochi di simulazione perché la Toscana ha tradizioni bellicose non inferiori a quelle di nessuna regione italiana, e in Toscana sopravvivono autonomia campanilistica, spionismi di quartiere e altre estinti. Sergio Valzania giornalista televisivo, ma anche giocatore quasi professionista di giochi di simulazione sostiene questa tesi con animosità da «maldestro toscano» e di emulazione descrivendoci i giochi che si potrebbero fare sul Palio di Siena, o sulle guerre fra Siena e Firenze, fra Firenze e Pisa.

Altra carne da mettere al fuoco: a Firenze da una decina di anni opera l'Aties (Associazione fiorentina battaglie in scala), che

pratica con scrupolo estremo una forma di modellismo applicata ai giochi di simulazione. «Se ogni fantasma nelle battaglie coi colleghi della Lega Italiana Wargames, n.d.r.) è perché, forse, perdiamo troppo tempo a fare i piloti, e a studiar l'aridità e le uniformi a far belli i soldati», ci dice Ugo Bertozzi, presidente dell'Aties.

«Ci manca il tempo per essere anche strateghi consumati».

Sia come si vuole, fatto sta che nel lontano 1976 contemporaneamente, in indipendenti viaggi altissimi, Alfredo Gentili e Sergio Dreoni acquistano i diritti di distribuzione per l'Italia di una prima serie di giochi della Sgi (Simulation Publications Inc.). La Avalon Hill è nata in Usa nel 1958. La Sgi sempre in Usa, nel '59. Attualmente Alfredo Gentili lavora per la Avalon Hill Italia, Livorno; Sergio Dreoni lavora per la «Interbob», Livorno.

Alla domanda, in wargames sedi, come mai al siano

decisi a un passo così impegnativo, sia Alfredo Gentili sia Sergio Dreoni rispondono, quasi con lo stesso parole, che da qualche tempo nei loro viaggi all'estero avevano cominciato a conoscere, a giocare i giochi della Avalon Hill e della Sgi, e si decisero a entrare nel «business» nel 1976, scommettendo fra sé che questi giochi avrebbero potuto attecchire anche in Italia.

Oggi, a cinque anni di distanza, i fatti han dato ragione a entrambi, anche se l'importazione di giochi di simulazione strategica non è una miniera d'oro: per i giochi di maggior successo i «pezzi» venduti non superano le poche migliaia di copie, è già un «bestseller» un gioco che arriva a 8000 copie; di certi giochi se ne importano cento, centocinquanta. Ma si tratta di un mercato in costante, anche se lenta, espansione. Il grosso lavoro, per gli importatori, è commissionare, rivendere e stampare le traduzioni dei libretti di istruzioni che accompagnano ogni gioco.

Come vedono il futuro? Qui le posizioni cominciano a divergere. Alfredo Gentili pensa che il regno dei giochi di simulazione abbia confini vastissimi, sia per immettere sul nostro mercato un gruppo di giochi Avalon Hill che sono di simulazione, ma non riguardano minimamente la guerra. Riguardano la burocrazia e la medicina, la gestione aziendale e il pugilato. Seconda apertura alla quale Alfredo Gentili crede, è quella dell'elettronica. Non solo Alfredo



Cruciverba i quattro vincitori



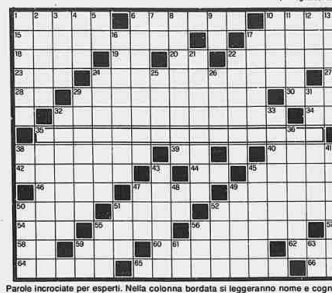
I vincitori dei quattro premi messi in palio da Tutti libri per il mastrocruciverba di Natale sono stati estratti nella sede della editrice «La Stampa», dopo la scadenza del termine annunciato, alla presenza di un notaio. Le soluzioni giunte in tempo utile sono risultate 4.989. Si è tenuto conto di tutte le lettere che recavano il timbro postale fino a venerdì 9 gennaio.

I quattro vincitori, che hanno invitato la soluzione esatta, sono: Maria Luisa Nevelli, via San Francesco d'Assisi 17, Torino; Elena Capello, via S. Teresa 4, Gassino (Torino); Savina Passolunghi, via P. 33/4, Albagia (Saronno); Giovanni Barile, via Alta Italia 8, Moncalieri.

A ciascuno di essi andrà un biglietto aereo Torino-Londra andata ritorno, messo a disposizione dell'agenzia Vacanze.

Giampaolo Dosenna

La malattia chiamata uomo



Parole incrociate per esperti. Nella colonna bordata si leggeranno nome e cognome di uno scrittore.

Indovinello
E sotto lo scirocco sussurra e nereggi la terra

L'ECCELLENTE visibilità alle ravviste pianure, perdurando il clima secco, cala, e sotto lo scirocco sussurra e nereggi la terra.

Ma per le piazze della metropoli dallo stagnar delle botti viene la mellifua impervertibilità offattiva delle acque i corpi a tritistrar.

Sia ferma sulle sterpaglie spente la caseruola facendo cilice; s'aggrita il pescatore battendo le mani nei penatelli della casa senza degnar d'un guardo, tra i verdastri sereni, un isolato pesce bianco come sedentario sentimento nell'alba rimpatriar.

Cos'è questo pasticcio? A che famosa poesia si rifa? Che gioco c'è sotto? Se vi dice qualcosa, è un gioco inventato da Marcel Benabou una ventina di anni fa.

- ORIZZONTALI
1. Camere alte.
6. Bifronte sillabico di «capito».
10. Puro.
15. Scizia antica.
17. Porto brasiliano.
18. Poco diffuso.
19. Ispirativo.
20. Mi precede.
22. Tradimenti in osservazione.
23. Figlia di Eric.
24. Fanno parte dei vagoni.
27. Pacino (antoro).
28. Il centro di Modena.
29. Porta nuova.
30. Preposizione articolata.
32. Anagramma di «anticorico».
34. Fondo di bottiglia.
38. Anagramma di «tom».
39. La fine dei samurai.
40. Comendo di divisione.
42. Linea celeste.
44. Punto d'alternanza.
45. Premessa a parole.
46. Il marchio che scrisse «Justine».
47. La vera porta.
48. Anagramma di «relati».
50. Giovani (poeta siciliano).
51. Liquidità fluttuante depositata sui fondi internazionali.
- VERTICALI
1. Maestra che va in piazza.
2. Anagramma di «riastro».
3. Battute in Italia.
6. Parità farmaceutica.
7. Iniz. di Asimov.
8. Gian Giorgio (cesaree «Solonista».)
9. In fondo ai corridoi.
10. Francese, seccantata.
11. Sorisse «la locandiera» (iniz.).
12. Firmamento di stelle.
13. Anagramma di «sona».
14. Questa in famiglia.
15. In fin dei conti.
16. Aumento.
17. Anagramma di «Ro».
21. E' scottata dall'Inn.
22. Come la flora.
24. Anagramma di «ridenti».
25. Tavola d'altare.
26. Striga la zampa del falcone.
29. Scottici e delicati.
31. Anagramma di «arenile».
32. I primi piani.
33. Trattamento al circolo.
35. Copertura personale.
36. Anagramma di «ringordo».
37. Affluente del Volga.
38. Artificio per scaltore.
41. Anagramma di «amator».
43. Artico guidatore.
45. Adibito dei Giganti.
47. Imbarcazione da guerra.
48. Iniz. di Erdogru.
49. Senza riso.
50. Questa è che è bella.
51. Breve modale.
52. Prodotti di more.
53. Un vero paradiso.
55. L'ultimo libro di Verdi.
56. Preposizione articolata.
61. Iniz. di Guccio.
63. Iniz. di Futuro.
- (La soluzione del cruciverba sarà pubblicata domani su «La Stampa», nella rubrica «Lettere della domenica».)

DIZIONARIO ENCICLOPEDICO & ATLANTE GEOGRAFICO E AGOSTINI

IL DIZIONARIO ENCICLOPEDICO e ATLANTE GEOGRAFICO di AGOSTINI è un'opera ideale per ogni biblioteca di famiglia perché è stata realizzata per lo studio e l'informazione, secondo una formula nuova e moderna. Con soli 46 fascicoli settimanali, un grande atlante di 380 pagine, con centinaia di tavole e carte geografiche e migliaia di dati statistici, politici ed economici, e un dizionario in due volumi con 100.000 voci enciclopediche e linguistiche e 176 tavole a colori. IL DIZIONARIO ENCICLOPEDICO e ATLANTE GEOGRAFICO di AGOSTINI è un'opera destinata a durare nel tempo.

In tutte le edicole un primo fascicolo eccezionale:
64 pagine e 40 tavole a colori del Dizionario
8 pagine di cartografia e 8 di frontespizio dell'Atlante.
120 pagine, 1750 Lire

ISTITUTO GEOGRAFICO DE AGOSTINI - NOVARA

