

IL TAVOLIERE



Non sapendo dove sbattere la testa, gli organizzatori di "manifestazioni" si buttano sul quinto centenario della scoperta dell'America nei modi che raccontano tutti i giornali.

Anche i produttori di giochi si son buttati su Colombo. Ho già elencato qualche gioco colombiano ("Venerdi" n. 189); ne devo aggiungere almeno altri due, della Editrice Giochi di Milano e della Liscianigiocchi di Castagneto in provincia di Teramo. Sottinteso: Colombo è un grande navigatore, la scoperta e conquista dell'America è stata una gran bella pagina nella storia della Civiltà Occidentale.

In senso opposto si muovono alcuni libri e si muove un gioco, *Fermate Colombo*, autori Alex Randolph e Hajo Bucken, design e illustrazioni di Fabio Visintin.

Prima cosa da dire: cerchiamo, almeno giocando, con la fantasia, di fare in modo che Colombo non scopra l'America! I giocatori sono potenti maghi che cercano, lanciando incantesimi e lavorando tutti insieme, di ostacolare il viaggio, riducendo la caravella, pezzo

dopo pezzo, a una zattera.

Seconda cosa. Giochi "di capovolgimento" se ne son già visti, per esempio un "Antimonopoly". Porcherie, povere cose, che non funzionano come giochi. *Fermate Colombo* invece è un gioco che funziona, semplice, appassionante. Va

bene anche per bambini.

Terzo. Avrete riconosciuto il nome di Alex Randolph fra gli autori. È il massimo autore di giochi oggi sul nostro infelice pianeta. Viene dalle terre che Colombo scoprì, ma vive tra noi, a Venezia.

Quarto. A Venezia, Alex Randolph ha fatto amicizia col designer e illustratore di questo gioco, Fabio Visintin. È uno proprio bravo. In Inghilterra la Penguin sta per pubblicare un libro per bambini, *Detective Nosy and the Fiendish Four*, testo di Alex Randolph, disegni di Fabio Visintin. Bellissimo. Editore italiano cercasi.

Quinto. *Fermate Colombo* è pubblicato da una piccola casa, che meriterebbe di esser conosciuta: la Mastro Geppetto, Coop. Piero & Gianni, via Bologna 164, 10154 Torino, tel. 011/851501, 859655.

(G.D.)

Contro la Storia