

Le lettere per
Giampaolo
Dossena vanno
indirizzate
presso la
redazione di "la
Repubblica" via
G. De
Alessandri, 11
20144 Milano



IL TAVOLIERE

Parole a spruzzi e sprazzi

Sprizza la parola è un nuovo gioco Clementoni per due o più giocatori, fino a sei; per ragazzi e adulti; per chi ama i "giochi di conversazione" analoghi a *Trivial Pursuit*. Ci sono 600 carte, ciascuna con 5 domande: si possono fare molte partite, con la stessa compagnia, prima che le possibilità si esauriscano perché tutti hanno imparato a memoria tutte le risposte. Le domande sono di cinque tipi. Definizioni ("gioco del vocabolario"). Plurali, femminili, sinonimi, contrari. Parole scientifiche ed etimologie. Modi di dire, caccia

all'errore, caccia all'autore. Parole straniere, neologismi, latinismi. Ogni giocatore ha un segnaposto, che si muove su un tabellone a seconda delle risposte giuste o sbagliate; per ravvivare l'atmosfera ci possono essere

sfide fra giocatori singoli oppure uno contro tutti; ben studiata la possibilità di "rischio", con contestazioni come in quel gioco di carte che si chiama "dùbito".

Alcuni giocano a *Trivial Pursuit* con domande nude e crude, senza usare il tabellone. Con *Sprizza la parola* il tabellone mette in movimento meccanismi di gioco abbastanza intriganti perché valga la pena di imparare ad adoperarlo. Le regole sono semplici e chiare. Si può cominciare a giocare pochi minuti dopo aver aperto la scatola.



Alberto Cristofari

AQUILONI ACROBATICI

Due novità che volano leggere. **Manuale pratico per il volo degli aquiloni acrobatici** di C. Sanvito e G. Galli (Il Castello, via Ravizza 16 Milano, Lire 22.000; introduzione storica eccellente). **Aquiloni, istruzioni per l'uso** di A. Rossomando (Aquiloni Alivola, via Case Nuove 3, Montopoli in Sabina, Lire 10.000, formato "millelire")

Una novità di grande peso. Il "gioco in differita" per la prima volta in Italia. È un balzo tecnologico, ma anche il gioco che ci sta sotto non è cosa per creature, per innocenti: è una straordinaria combinazione di wargame e di role-playing in ambientazione fantasy. Conquista militare, caccia ai mostri, cerca di tesori o oggetti magici, esplorazione in un mondo generato e gestito tramite computer, diverso a ogni partita, con 162 locazioni geografiche, 100 personaggi non giocatori, di 11 razze, unità militari di 19 tipi, oltre 60 og-

TECNOLOGIE

Quella sfida planetaria

getti magici, mostri guardiani, labirinti, dungeons (ormai si dice dungeons senza tradurre: prendete nota).

Si gioca in gruppi di 8-12 persone, recapitando a scadenze fisse le proprie mosse di gioco a "Strategia e Tattica" via del Co-

losseo 5; Roma, tel. 06/6787761, utilizzando computer e modem, fax, telefono o (ironia di grande finezza) il "normale" servizio postale. "Strategia e Tattica" mette a disposizione un'attrezzatura d'avanguardia per entrare in contatto con 5 milioni di giocatori sparsi su tutto il nostro pianeta. Le altre galassie per ora restano fuori.

Il gioco è illustrato da due fascicoli e si chiama *Adventurer Kings*. Fra i curatori dell'edizione italiana saltano all'occhio i nomi di Adam Atkinson e Roberto Flaibani, ben noti ai lettori

di questa rubrica. Si può giocare a scadenze di 7 giorni, oppure 15, oppure 21. Il gioco esalta i rapporti diplomatici fra i giocatori che sono incoraggiati a costituire alleanze per conseguire obiettivi comuni. Il profilo di ogni personaggio è delineato dalla combinazione di 15 differenti caratteristiche militari, magiche e generali, che possono modificarsi nel tempo grazie alla pratica e all'esperienza.

Se rileggete questo che ho scritto, noterete che ho usato per tre volte uno stesso aggettivo: "magico".