LA STAMPA
Archivio Storico dal 1867

Tutto libri

Giochi

Pentalfa per tutti

BARI — In piazza Moro 25/A si è aperto un negozio di giochi per adulti, con un'insegna per iniziati: «Pentalfa & varianti». Questo è il titolo di un capitolo fondamentale del *Libro dei giochi da tavolo* di R.C. Bell (una delle nostre Bibbie). Il Pentalfa si gioca ancora a Creta, ma le sue origini ci portano a Sofocle, a Ramsete I, alla Cabala. Lo schema di base infatti è quella stella a cinque punte che si chiama Pentagramma, e che per esempio si vede intarsiata su una finestra del lato Est di Castello Ursino a Catania.

La direttrice del nuovo negozio, Mary Scanni, viene dall'esperienza di libri e giocattoli per bambini condotta per molti anni nella stessa Bari con «La Libreria dell'Arca», e si è decisa a questo passo, dal giocattolo al gioco, dai bambini agli adulti, nella convinzione, dichiarata che il gioco nel mondo d'oggi è una forma d'intrattenimento (o di «cultura») che si rivolge ai medesimi acquirenti di libri e dischi.

Mary Scanni cura direttamente molte importazioni di giochi, specialmente dalla Germania. Lamenta che in Italia non si possono introdurre direttamente giochi di parole, e che gli editori di giochi italiani non abbiano abbastanza fiducia in questo settore.

Il primo «Role play game» italiano

Un giorno a Modena i signori del caos si sfidarono a dadi

E' in distribuzione dagli ultimissimi giorni dell'anno scorso nei maggiori negozi di «giochi dei grandi» il primo RPG (Role Playing Games, o Giochi di ruolo) italiano: *I Signori del Caos*. Con giusto discreto patriottismo la scatola reca su un angolo il nostro vecchio nastrino tricolore.

Autori, Giovanni Maselli (con la A), Auro Miselli (con la I), Franco Tralli. Illustrazioni di Dino Marsan, Giuseppe Festino, Franco Tralli, Roberto Bonadimani. Hanno collaborato Roberto della Casa, Tiziano Inserti, Marcello Missiroli, Moreno Muzzarelli, Marco Saltarin, Guido Tremazzi. Elaborazione elettronica dei testi Maurizio Malagoli. Black Out Editrice (C.P. 501), 41100 Modena Centro. Prezzo al pubblico lire 36.000.

La scatola contiene il primo libro (*Regole di gioco*), il secondo libro (*La magia*), l'avventura-base (*Prigionieri della nebbia - I razziatori*), con pianta del villaggio di Chandleton e dei sotterranei; autori Marcello Missiroli, adattamento di Franco Tralli, un modello, da fotocopiare, di scheda caratteristica del personaggio (realizzata da Franco Tralli e Roberto della Casa), quattro dadi da 4, 6, 10, 20 facce.

L'avventura base comincia così: «*In un giorno qualunque... in una terra qualunque... un gruppo di coraggiosi avventurieri si sta inoltrando in una terra di cui ben poco è conosciuto, un sentiero ben tenuto in terra battuta e ciottolato si snoda innanzi a loro perdendosi nella leggera nebbia del mattino. L'inverno è alle porte e il freddo pungente penetra nelle ossa e forma strane figure sulle bocche degli avventurieri. Improvvisamente... sulla destra del sentiero, a circa cinque metri di distanza dallo stesso, uno dei personaggi noterà una cosa strana... La leggera nebbia del mattino non è più tale, una nuvola sembra appoggiata al suolo; una nuvola azzurrina, non molto grande da cui durdeggiano bagliori argentei, la nuvola sembra non alzarsi per più di 20 cm da terra. Nell'aria una leggiera brezza muove appena le lontane cime degli alberi, ma la nuvola sembra insultare il vento e se ne resta al suo posto immobile, quasi in attesa di qualche cosa...*».

La differenza tra «fantasy» e «fantascienza» è nota. Quando, il 5 marzo 1983, abbiamo pubblicato su questa pagina un lunghissimo articolo su RPG e Fantasy Games abbiamo spiegato l'essenziale: i Fantasy Games nascono da una costola dei War Games, e per mutazione genetica dai Fantasy Games nascono gli RPG. Oggi, con la pubblicazione del primo RPG italiano, questo *Signori del Caos*, tutto diventa chiaro e abbordabile.

Ma se queste righe cascano sotto l'occhio di qualcuno che non ci ha seguito negli ultimi anni, e non sa cosa siano War Games, Fantasy Games e RPG, che impressione gli avrà fatto la citazione dell'inizio dell'avventura base *Prigionieri della nebbia*? Certa cultura è un handicap, se qualcuno pensa che la terra d'origine di questo gioco è Modena, confinante con terre del Boiardo e dell'Ariosto, è fuori strada.

Il primo RPG italiano nasce a Modena per un'altra ragione. Come riferivamo un anno fa, a Modena è stato organizzato il primo torneo italiano di Dungeons and Dragons, a Modena il Centro Rinascita (piazza Matteotti 20) è una capitale dei War Games e favorisce l'incontro di appassionati d'ogni genere di giochi nuovi e vecchi; ha organizzato un corso di origami e tiene costantemente lezioni per l'uso e la programmazione dei computers (a fini di Videogames e a fini profani, pratici o scientifici che dir vogliate).

Dunque il primo RPG italiano nasce a Modena perché a Modena si è preparato negli anni il terreno adatto. Gli autori dei *Signori del caos* sono molti, ma ancor più numerosi sono gli appassionati locali di RPG, e dunque *I signori del Caos* non è il frutto isolato di fantasie sovreccitate ma il frutto di una pratica collettiva e organizzata di gioco e di sperimentazione.

Resta da vedere se la pianta degli RPG, rigogliosa in Usa e in altre terre, avendo messo radici a Modena, potrà da Modena estendersi ad altre latitudini italiane così da giustificare quel segno sull'angolo, il nostro vecchio nastrino tricolore.

Giampaolo Dossena

La parola più lunga è nascosta in un discorso di Parini

AVEVAMO *preannunciato un nuovo primato, nella caccia alla parola più lunga della letteratura italiana: 44 lettere. Avevamo accennato che si trova in un classico e si data al 1749. Chissà se qualcuno ha avuto la curiosità di andarsela a cercare. Chissà se qualcuno legge ancora i classici per puro piacere.*

Ma lasciamo la parola all'autore della scoperta, Edoardo Sanguineti, che ci scrive:

«La macroparola, pensi un po', è in Parini. *Discorso che ha servito d'introduzione all'accademia sopra le caricature* (abbreviatamente designabile come *Discorso sopra le caricature*), databile 1749, delizioso resoconto di un fantasviaggio "in un'isola, e specialmente in una città dell'India Pastinaca"; e qui si legge, appunto:

«"Havvi uno de' membri della loro università che ha cura di fabbricar titoli per libri, ch'ei vende poscia un tanto la canna, secondo la lunghezza che altri vuole: essi debbono essere un cataplasma di varie lingue, e vengono di gran lunga più apprezzati allorché terminano in 'one', come a dire *Diatrontompiperone, Heautontimorumenecatombicoargonauticoeununone, Filogerotricefalicoescarotiricobustione*".

«Questi titoloni in *-one* nascono a caricatura del padre Alessandro Bandiera, autore di un'opera "ch'egli con un nome per dir così, procelloso e sesquipedale ha chiamata *Il Gerotricamerone*" (come scrive sempre il Parini medesimo, ma nella *Lettera intorno al libro intitolato "I pregiudizii della umane lettere" di A. Bandiera*), che vorrebbe poi dire, come spiega il Bandiera stesso, "tre sacre giornate" (sul modello dei tipi "esamerone", "eptamerone" e, ovviamente, "decamerone").

«Lasciamo da parte il primo titolo (che non è fantastico: è il nome di un elettuario, di un diaforetico, la cui forma è assai labile, ortograficamente e fenetticamente — il Battaglia lo registra alla voce *diatriompipereo*, indicando alcune altre forme, ma non tutte) e che il Monti, nella sua *Proposta*, vol. I, parte I, p. XXXIII (anno 1817), accosta a analoghi greciismi medici, rilevando comunque sopra gli altri "quello strano mostro quadruplice *Dia-trion-ton-piperon*").

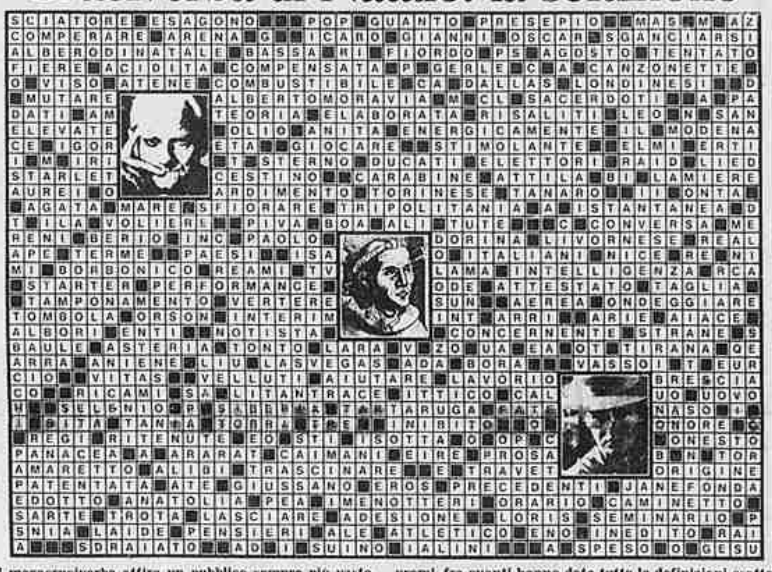
«Il terzo ha pur 37 lettere, e si colloca dunque in buona posizione.

«Il secondo, nuova medaglia d'oro, *cannone* finale a parte, è un concervo di greciismi (*heautontimorumenos, eratonubico, argonautico*), il più notabile dei quali è il primo (dedotto dal titolo greco della celebre commedia di Terenzio, "il punitore di sé stesso", caro anche a Baudelaire, che ne cavò il titolo a un componimento di Les Fleurs du Mal, appunto, *L'Héautontimoroumenos*; senza contare il fatto che Terenzio riprendeva il titolo da Menandro).

Poi Sanguineti ci dice anche altre cose, ma per oggi fermiamoci qui. Anzi, non ci fermiamo affatto, torniamo indietro, a quella frase che ci era scappata nel cappello. Certamente ci sono ancora persone che leggono i classici per puro piacere. Certamente c'erano persone che avevano il Discorso sopra le caricature *sul comodino da notte. Certamente c'erano in Italia almeno diecimila persone, fra i nostri 549 mila lettori, che sapevano che la parola più lunga della letteratura italiana misura 44 lettere e l'ha inventata il Parini. La colpa è nostra, che non ispiriamo fiducia, e non abbiamo fatto venire a nessuno la voglia di scrivici. Tranne Sanguineti. Per questo lo ringraziamo.*

g. d.

Cruciverba di Natale: la soluzione



Il megacruciverba attira un pubblico sempre più vasto. Oltre dodicimila lettori, da tutte le regioni d'Italia, hanno inviato le loro risposte al gioco che avevamo pubblicato nel numero di Natale.

In settimana, saranno sorteggiati i cento vincitori dei premi, fra quanti hanno dato tutte le definizioni esatte. A ciascuno di loro manderemo i due ultimi volumi editi da «La Stampa»: il libro «Grandi battaglie del secolo» e l'agenda 1984, con dodici disegni zodiacali di Forattini. Pubblicheremo i nomi degli estratti sabato prossimo.

è in edicola
ARMI DA GUERRA
ENCICLOPEDIA DELLE ARMI DEL XX SECOLO

Un dossier insuperabile su tutti gli armamenti

Una documentazione eccezionale attinta direttamente dagli archivi dei costruttori: le forze armate di terra, di mare, dell'aria di ogni Paese, le soluzioni più sofisticate della tecnologia applicata in campo militare, ma anche gli schemi di battaglie e le ragioni delle scelte strategiche e tattiche che hanno fatto la storia del nostro secolo. Una rassegna completa e aggiornata per chi vuole conoscere tutte le moderne macchine da combattimento nella progettazione, nella tecnica, nel funzionamento, nella potenza, nell'evoluzione: dai primi bombardieri ai supersonici, dai sommergibili alle portaerei, dai carri armati alle postazioni missilistiche. 2500 armi illustrate da 5000 fotografie e da migliaia di tavole: disegni, spaccati, diagrammi.

Caratteristiche dell'opera

120 fascicoli di 24 pagine in edicola ogni settimana a L. 1800
10 volumi complessivi nel formato di cm 21,7×28,3
Rilegatura in similpelle con impressioni in oro e pastello
2500 schede tecniche
Oltre 5000 illustrazioni a colori e 2000 fra disegni e diagrammi

STORIA CONTROVERSA DELLA SECONDA GUERRA MONDIALE

Caratteristiche dell'opera

36 volumi di 80/96 pagine in brossura in edicola ogni due settimane a L. 5000

DUE PROPOSTE DE AGOSTINI

con i primi due fascicoli, a sole 1800 lire, IN REGALO il primo volume di STORIA CONTROVERSA DELLA SECONDA GUERRA MONDIALE