

## Tutto libri

### Giochi e arte



### Il Domino dei Legni

**L**a casa svizzera *Naeff* produce un domino di legno, che è propriamente il *Domino dei Legni*. È in tutto e per tutto un dominino normale, 28 tavolette che recano opportunamente abbinate valori equivalenti allo zero, e all'uno, Due-fino al sei, ma non sono «ruote» o decorative con le palline nere che vediamo sui dadi. Le immagini sono i profili di sette alberi maestosi: Olmo, Acer, Frassino, Pero, Quercia, Nocciola, Faggio, ciascuno accompagnato dal suo nome in tedesco, francese, inglese.

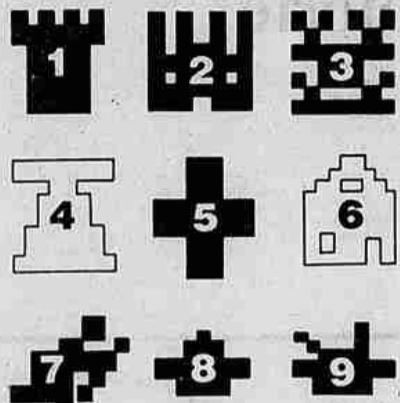
La novità, per noi meravigliosa, sta nel fatto che all'immagine e al nome corrisponde il legno, l'esigenza, che sfuma dal chiaro dell'Acer al più scuro di tutti, il Pero.

Chi riconosce un legno dal colore? Chi riconosce una pianta dal profilo?

Questo *Domino dei Legni* della *Naeff* non è diffuso in Italia da grandi distributori, ma lo si trova per interdistribuiti nei magazzini singoli negozi di Milano, in via Mervaglia, alla Città del Sole. Il prezzo è alto (55.000 lire), ma per chi ha il gusto di certe cose naturali l'oggetto ha una bellezza impareggiabile. E chi avesse una piccola stilografica (di cui ci è sullo Zingarelli) potrebbe rifarsi da sé.

### Tre giochi di simulazione

## Sull'isola di Utopia vinci se fai piovere



1 Forte, 2 Fabbrica, 3 Coltivazione dei campi, 4 Scuola, 5 Ospedale, 6 Abitazioni, 7 Ribelli, 8 Motosilurante, 9 Peschereccio

C'è capitato di vedere giocare e di giocare *Utopia* della Intellivision (Mattel Electronics). È un gioco vecchissimo del 1981. Le sale giochi (basta metterci dentro la testa, o, d'estate, passarci davanti) ci hanno abituato a ben altro, come sofisticazione di meccanismi e come smalti d'immagini e di colori. Forse *Utopia* non lo gioca più nessuno?

Non importa. Noi su questa pagina non abbiamo paura dei giochi arcaici, archeologici. Parlano di *Utopia*, perché ci sembra un gioco semplice, chiaro, lineare, divertente. Lo si impara subito, e non richiede la solita prontezza di riflessi. Puoi giocare anche chi non ha più lo scatto degli adolescenti; e un paio di partite possono essere osservate, come piccolo spettacolo domestico, anche da chi seduto alle spalle dei giocatori, si stupisce di vederli arrivare in casa una simile «diavoleria moderna» (egli morirà tranquillo, ignorando come questa «diavoleria moderna», sia ormai un gioco arcaico, archeologico).

Si gioca in due. Gliocchi ha un'isola e un piccolo capitale iniziale. Si può comprare un peschereccio e accumulare modeste risorse dalla pesca, inserendo branchi di pesci — propriamente si dice «balichi» di pesci, non «branchi» con la R — e cercando di evitare i pirati. Altre rendite vengono dalla coltivazione dei terreni, che rendono di più se arrivano nuove apportazioni di pioggia; rendono poco con la siccità; e possono essere devastati dagli uragani — che travolgono anche i pescherecci, naturalmente.

«Maw-mano che pesca e agricoltura permettono di accumulare ricchezze, si possono investire queste ricchezze varando altri pescherecci, o dissodando nuove terre. Oppure innalzando industrie. Oppure costruendo fortezze (contro i pirati) e muri (che vedremo). Oppure costruendo case, scuole, ospedali. Se non si costruis-

rono case, scuole, ospedali, o se si intristisce il paesaggio con troppe industrie a scapito dell'agricoltura, scoppiano ribellioni capaci, crediti o immobilizzazioni. Manifatture, Tessili, Ceramiche, Teatro e Poesia, Musica, Architettura, Astronomia, Lavorazione dei Metalli, Agricoltura, Possibilità di Batter Motoria, Letteratura, Ingegneria, Medicina, Legge, Democrazia, Filosofia. Il catalogo è proprio questo, in quest'ordine. C'è poi un patto di castità: Misticismo, che se abbiamo visto bene non vale una cicca.

Al lettore pessimista e malvagio interesserà sapere che ci sono «calamità» di vario tipo: Eruzioni Vulcaniche, Carestia, Guerra Civile, Inondazioni, Epidemie. Si combattono in vario modo. Per dire quant'è americana questa visione» del mondo» (16 Guerre Civili lasciano il segno del giocatore che posseggi certe combinazioni di Democrazia e Filosofia).

Questo gioco *Civilization* della Avalon Hill ce ne ha ricordato un terzo, ben più vecchio ma non meno americano. Ce lo aveva segnalato un lettore di Ravenna, Dino Silve-

stri. Si devono accumulare punti con il commercio, e con carte speciali che danno al giocatore particolare capacità, crediti o immobilizzazioni. Manifatture, Tessili, Ceramiche, Teatro e Poesia, Musica, Architettura, Astronomia, Lavorazione dei Metalli, Agricoltura, Possibilità di Batter Motoria, Letteratura, Ingegneria, Medicina, Legge, Democrazia, Filosofia. Il catalogo è proprio questo, in quest'ordine. C'è poi un patto di castità: Misticismo, che se abbiamo visto bene non vale una cicca.

Al lettore pessimista e malvagio interesserà sapere che ci sono «calamità» di vario tipo: Eruzioni Vulcaniche, Carestia, Guerra Civile, Inondazioni, Epidemie. Si combattono in vario modo. Per dire quant'è americana questa visione» del mondo» (16 Guerre Civili lasciano il segno del giocatore che posseggi certe combinazioni di Democrazia e Filosofia).

Questo gioco *Civilization* della Avalon Hill ce ne ha ricordato un terzo, ben più vecchio ma non meno americano. Ce lo aveva segnalato un lettore di Ravenna, Dino Silve-

stri. Si devono accumulare punti con il commercio, e con carte speciali che danno al giocatore particolare capacità, crediti o immobilizzazioni. Manifatture, Tessili, Ceramiche, Teatro e Poesia, Musica, Architettura, Astronomia, Lavorazione dei Metalli, Agricoltura, Possibilità di Batter Motoria, Letteratura, Ingegneria, Medicina, Legge, Democrazia, Filosofia. Il catalogo è proprio questo, in quest'ordine. C'è poi un patto di castità: Misticismo, che se abbiamo visto bene non vale una cicca.

Al lettore pessimista e malvagio interesserà sapere che ci sono «calamità» di vario tipo: Eruzioni Vulcaniche, Carestia, Guerra Civile, Inondazioni, Epidemie. Si combattono in vario modo. Per dire quant'è americana questa visione» del mondo» (16 Guerre Civili lasciano il segno del giocatore che posseggi certe combinazioni di Democrazia e Filosofia).

Questo gioco *Civilization* della Avalon Hill ce ne ha ricordato un terzo, ben più vecchio ma non meno americano. Ce lo aveva segnalato un lettore di Ravenna, Dino Silve-

stri. Si devono accumulare punti con il commercio, e con carte speciali che danno al giocatore particolare capacità, crediti o immobilizzazioni. Manifatture, Tessili, Ceramiche, Teatro e Poesia, Musica, Architettura, Astronomia, Lavorazione dei Metalli, Agricoltura, Possibilità di Batter Motoria, Letteratura, Ingegneria, Medicina, Legge, Democrazia, Filosofia. Il catalogo è proprio questo, in quest'ordine. C'è poi un patto di castità: Misticismo, che se abbiamo visto bene non vale una cicca.

Al lettore pessimista e malvagio interesserà sapere che ci sono «calamità» di vario tipo: Eruzioni Vulcaniche, Carestia, Guerra Civile, Inondazioni, Epidemie. Si combattono in vario modo. Per dire quant'è americana questa visione» del mondo» (16 Guerre Civili lasciano il segno del giocatore che posseggi certe combinazioni di Democrazia e Filosofia).

Questo gioco *Civilization* della Avalon Hill ce ne ha ricordato un terzo, ben più vecchio ma non meno americano. Ce lo aveva segnalato un lettore di Ravenna, Dino Silve-

stri. Si devono accumulare punti con il commercio, e con carte speciali che danno al giocatore particolare capacità, crediti o immobilizzazioni. Manifatture, Tessili, Ceramiche, Teatro e Poesia, Musica, Architettura, Astronomia, Lavorazione dei Metalli, Agricoltura, Possibilità di Batter Motoria, Letteratura, Ingegneria, Medicina, Legge, Democrazia, Filosofia. Il catalogo è proprio questo, in quest'ordine. C'è poi un patto di castità: Misticismo, che se abbiamo visto bene non vale una cicca.

Al lettore pessimista e malvagio interesserà sapere che ci sono «calamità» di vario tipo: Eruzioni Vulcaniche, Carestia, Guerra Civile, Inondazioni, Epidemie. Si combattono in vario modo. Per dire quant'è americana questa visione» del mondo» (16 Guerre Civili lasciano il segno del giocatore che posseggi certe combinazioni di Democrazia e Filosofia).

Questo gioco *Civilization* della Avalon Hill ce ne ha ricordato un terzo, ben più vecchio ma non meno americano. Ce lo aveva segnalato un lettore di Ravenna, Dino Silve-

stri. Si devono accumulare punti con il commercio, e con carte speciali che danno al giocatore particolare capacità, crediti o immobilizzazioni. Manifatture, Tessili, Ceramiche, Teatro e Poesia, Musica, Architettura, Astronomia, Lavorazione dei Metalli, Agricoltura, Possibilità di Batter Motoria, Letteratura, Ingegneria, Medicina, Legge, Democrazia, Filosofia. Il catalogo è proprio questo, in quest'ordine. C'è poi un patto di castità: Misticismo, che se abbiamo visto bene non vale una cicca.

Al lettore pessimista e malvagio interesserà sapere che ci sono «calamità» di vario tipo: Eruzioni Vulcaniche, Carestia, Guerra Civile, Inondazioni, Epidemie. Si combattono in vario modo. Per dire quant'è americana questa visione» del mondo» (16 Guerre Civili lasciano il segno del giocatore che posseggi certe combinazioni di Democrazia e Filosofia).

Questo gioco *Civilization* della Avalon Hill ce ne ha ricordato un terzo, ben più vecchio ma non meno americano. Ce lo aveva segnalato un lettore di Ravenna, Dino Silve-

stri. Si devono accumulare punti con il commercio, e con carte speciali che danno al giocatore particolare capacità, crediti o immobilizzazioni. Manifatture, Tessili, Ceramiche, Teatro e Poesia, Musica, Architettura, Astronomia, Lavorazione dei Metalli, Agricoltura, Possibilità di Batter Motoria, Letteratura, Ingegneria, Medicina, Legge, Democrazia, Filosofia. Il catalogo è proprio questo, in quest'ordine. C'è poi un patto di castità: Misticismo, che se abbiamo visto bene non vale una cicca.

Al lettore pessimista e malvagio interesserà sapere che ci sono «calamità» di vario tipo: Eruzioni Vulcaniche, Carestia, Guerra Civile, Inondazioni, Epidemie. Si combattono in vario modo. Per dire quant'è americana questa visione» del mondo» (16 Guerre Civili lasciano il segno del giocatore che posseggi certe combinazioni di Democrazia e Filosofia).

Questo gioco *Civilization* della Avalon Hill ce ne ha ricordato un terzo, ben più vecchio ma non meno americano. Ce lo aveva segnalato un lettore di Ravenna, Dino Silve-

stri. Si devono accumulare punti con il commercio, e con carte speciali che danno al giocatore particolare capacità, crediti o immobilizzazioni. Manifatture, Tessili, Ceramiche, Teatro e Poesia, Musica, Architettura, Astronomia, Lavorazione dei Metalli, Agricoltura, Possibilità di Batter Motoria, Letteratura, Ingegneria, Medicina, Legge, Democrazia, Filosofia. Il catalogo è proprio questo, in quest'ordine. C'è poi un patto di castità: Misticismo, che se abbiamo visto bene non vale una cicca.

Al lettore pessimista e malvagio interesserà sapere che ci sono «calamità» di vario tipo: Eruzioni Vulcaniche, Carestia, Guerra Civile, Inondazioni, Epidemie. Si combattono in vario modo. Per dire quant'è americana questa visione» del mondo» (16 Guerre Civili lasciano il segno del giocatore che posseggi certe combinazioni di Democrazia e Filosofia).

Questo gioco *Civilization* della Avalon Hill ce ne ha ricordato un terzo, ben più vecchio ma non meno americano. Ce lo aveva segnalato un lettore di Ravenna, Dino Silve-

stri. Si devono accumulare punti con il commercio, e con carte speciali che danno al giocatore particolare capacità, crediti o immobilizzazioni. Manifatture, Tessili, Ceramiche, Teatro e Poesia, Musica, Architettura, Astronomia, Lavorazione dei Metalli, Agricoltura, Possibilità di Batter Motoria, Letteratura, Ingegneria, Medicina, Legge, Democrazia, Filosofia. Il catalogo è proprio questo, in quest'ordine. C'è poi un patto di castità: Misticismo, che se abbiamo visto bene non vale una cicca.

Al lettore pessimista e malvagio interesserà sapere che ci sono «calamità» di vario tipo: Eruzioni Vulcaniche, Carestia, Guerra Civile, Inondazioni, Epidemie. Si combattono in vario modo. Per dire quant'è americana questa visione» del mondo» (16 Guerre Civili lasciano il segno del giocatore che posseggi certe combinazioni di Democrazia e Filosofia).

Questo gioco *Civilization* della Avalon Hill ce ne ha ricordato un terzo, ben più vecchio ma non meno americano. Ce lo aveva segnalato un lettore di Ravenna, Dino Silve-

stri. Si devono accumulare punti con il commercio, e con carte speciali che danno al giocatore particolare capacità, crediti o immobilizzazioni. Manifatture, Tessili, Ceramiche, Teatro e Poesia, Musica, Architettura, Astronomia, Lavorazione dei Metalli, Agricoltura, Possibilità di Batter Motoria, Letteratura, Ingegneria, Medicina, Legge, Democrazia, Filosofia. Il catalogo è proprio questo, in quest'ordine. C'è poi un patto di castità: Misticismo, che se abbiamo visto bene non vale una cicca.

Al lettore pessimista e malvagio interesserà sapere che ci sono «calamità» di vario tipo: Eruzioni Vulcaniche, Carestia, Guerra Civile, Inondazioni, Epidemie. Si combattono in vario modo. Per dire quant'è americana questa visione» del mondo» (16 Guerre Civili lasciano il segno del giocatore che posseggi certe combinazioni di Democrazia e Filosofia).

Questo gioco *Civilization* della Avalon Hill ce ne ha ricordato un terzo, ben più vecchio ma non meno americano. Ce lo aveva segnalato un lettore di Ravenna, Dino Silve-

stri. Si devono accumulare punti con il commercio, e con carte speciali che danno al giocatore particolare capacità, crediti o immobilizzazioni. Manifatture, Tessili, Ceramiche, Teatro e Poesia, Musica, Architettura, Astronomia, Lavorazione dei Metalli, Agricoltura, Possibilità di Batter Motoria, Letteratura, Ingegneria, Medicina, Legge, Democrazia, Filosofia. Il catalogo è proprio questo, in quest'ordine. C'è poi un patto di castità: Misticismo, che se abbiamo visto bene non vale una cicca.

Al lettore pessimista e malvagio interesserà sapere che ci sono «calamità» di vario tipo: Eruzioni Vulcaniche, Carestia, Guerra Civile, Inondazioni, Epidemie. Si combattono in vario modo. Per dire quant'è americana questa visione» del mondo» (16 Guerre Civili lasciano il segno del giocatore che posseggi certe combinazioni di Democrazia e Filosofia).

Questo gioco *Civilization* della Avalon Hill ce ne ha ricordato un terzo, ben più vecchio ma non meno americano. Ce lo aveva segnalato un lettore di Ravenna, Dino Silve-

stri. Si devono accumulare punti con il commercio, e con carte speciali che danno al giocatore particolare capacità, crediti o immobilizzazioni. Manifatture, Tessili, Ceramiche, Teatro e Poesia, Musica, Architettura, Astronomia, Lavorazione dei Metalli, Agricoltura, Possibilità di Batter Motoria, Letteratura, Ingegneria, Medicina, Legge, Democrazia, Filosofia. Il catalogo è proprio questo, in quest'ordine. C'è poi un patto di castità: Misticismo, che se abbiamo visto bene non vale una cicca.

Al lettore pessimista e malvagio interesserà sapere che ci sono «calamità» di vario tipo: Eruzioni Vulcaniche, Carestia, Guerra Civile, Inondazioni, Epidemie. Si combattono in vario modo. Per dire quant'è americana questa visione» del mondo» (16 Guerre Civili lasciano il segno del giocatore che posseggi certe combinazioni di Democrazia e Filosofia).

Questo gioco *Civilization* della Avalon Hill ce ne ha ricordato un terzo, ben più vecchio ma non meno americano. Ce lo aveva segnalato un lettore di Ravenna, Dino Silve-

stri. Si devono accumulare punti con il commercio, e con carte speciali che danno al giocatore particolare capacità, crediti o immobilizzazioni. Manifatture, Tessili, Ceramiche, Teatro e Poesia, Musica, Architettura, Astronomia, Lavorazione dei Metalli, Agricoltura, Possibilità di Batter Motoria, Letteratura, Ingegneria, Medicina, Legge, Democrazia, Filosofia. Il catalogo è proprio questo, in quest'ordine. C'è poi un patto di castità: Misticismo, che se abbiamo visto bene non vale una cicca.

Al lettore pessimista e malvagio interesserà sapere che ci sono «calamità» di vario tipo: Eruzioni Vulcaniche, Carestia, Guerra Civile, Inondazioni, Epidemie. Si combattono in vario modo. Per dire quant'è americana questa visione» del mondo» (16 Guerre Civili lasciano il segno del giocatore che posseggi certe combinazioni di Democrazia e Filosofia).

Questo gioco *Civilization* della Avalon Hill ce ne ha ricordato un terzo, ben più vecchio ma non meno americano. Ce lo aveva segnalato un lettore di Ravenna, Dino Silve-

stri. Si devono accumulare punti con il commercio, e con carte speciali che danno al giocatore particolare capacità, crediti o immobilizzazioni. Manifatture, Tessili, Ceramiche, Teatro e Poesia, Musica, Architettura, Astronomia, Lavorazione dei Metalli, Agricoltura, Possibilità di Batter Motoria, Letteratura, Ingegneria, Medicina, Legge, Democrazia, Filosofia. Il catalogo è proprio questo, in quest'ordine. C'è poi un patto di castità: Misticismo, che se abbiamo visto bene non vale una cicca.

Al lettore pessimista e malvagio interesserà sapere che ci sono «calamità» di vario tipo: Eruzioni Vulcaniche, Carestia, Guerra Civile, Inondazioni, Epidemie. Si combattono in vario modo. Per dire quant'è americana questa visione» del mondo» (16 Guerre Civili lasciano il segno del giocatore che posseggi certe combinazioni di Democrazia e Filosofia).

Questo gioco *Civilization* della Avalon Hill ce ne ha ricordato un terzo, ben più vecchio ma non meno americano. Ce lo aveva segnalato un lettore di Ravenna, Dino Silve-

stri. Si devono accumulare punti con il commercio, e con carte speciali che danno al giocatore particolare capacità, crediti o immobilizzazioni. Manifatture, Tessili, Ceramiche, Teatro e Poesia, Musica, Architettura, Astronomia, Lavorazione dei Metalli, Agricoltura, Possibilità di Batter Motoria, Letteratura, Ingegneria, Medicina, Legge, Democrazia, Filosofia. Il catalogo è proprio questo, in quest'ordine. C'è poi un patto di castità: Misticismo, che se abbiamo visto bene non vale una cicca.

Al lettore pessimista e malvagio interesserà sapere che ci sono «calamità» di vario tipo: Eruzioni