



Agonistika news



Periodico trimestrale - Anno III Numero 3 - Luglio / Settembre 1993 - Sped. abb. postale gruppo 4/70 (Bologna) - Contiene I.P.

OK, ANDIAMO LI'

Riportiamo alcune dichiarazioni di Edward Luttwak sull'intervento dell'Onu in Somalia, apparse su *La Stampa* il 16 luglio scorso.

Il capo di stato maggiore Colin Powell era sotto pressione perché Bush e tutto l'*establishment* di Washington volevano fare qualcosa in Bosnia, ed era preoccupato che Bill Clinton, una volta preso possesso della Casa Bianca, avrebbe insistito ancora di più, visto che nella campagna elettorale si era impegnato in questo senso.

Il suo scopo era fare qualcos'altro, meno pericoloso di un intervento in Bosnia, e così un bel giorno disse a Bush che se proprio voleva si poteva fare un intervento in Africa, dove non c'erano i combattenti serbi.

Per un po' le opzioni sono state diverse. C'erano la Liberia, l'Angola, lo Zaire e vari altri paesi che avevano problemi alimentari e politici non certo diversi da quelli della Somalia, ma in quel momento la fame somala era la più pubblicizzata dalla televisione. Inoltre il Corpo dei Marines chiedeva una ricompensa per la frustrazione subita nella guerra del Golfo, dove non aveva potuto fare un bello sbarco, sfoggiando i suoi mezzi anfibi, costati un sacco di soldi.

Così, visto che fra i vari paesi possibili quello che si prestava meglio allo sbarco era la Somalia, alla Casa Bianca hanno detto: "OK, andiamo lì."

Scelti i finalisti per il Gioco dell'Anno 1993

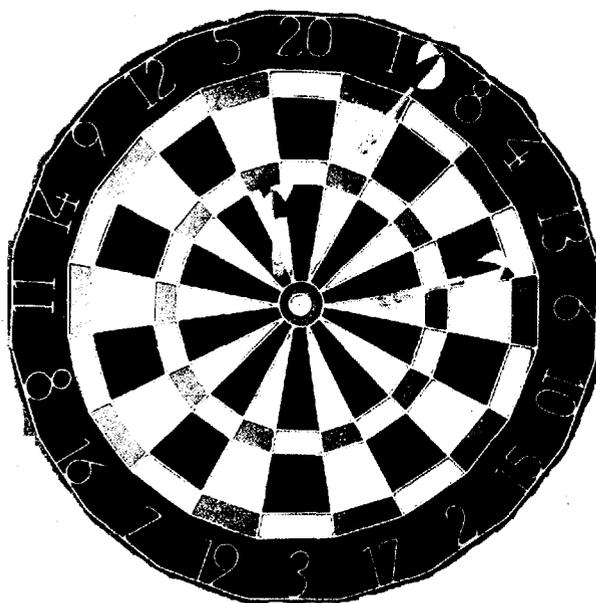
I MAGNIFICI SEI

**Sono giochi con
caratteristiche diverse
ma accomunati da una
grande giocabilità**

Il premio per Il Gioco dell'Anno arriva alla sua terza edizione ammantato di un'autorevolezza piuttosto ben consolidata, sia tra gli addetti ai lavori che tra il grande pubblico. Mentre cresce l'attenzione verso il Premio da

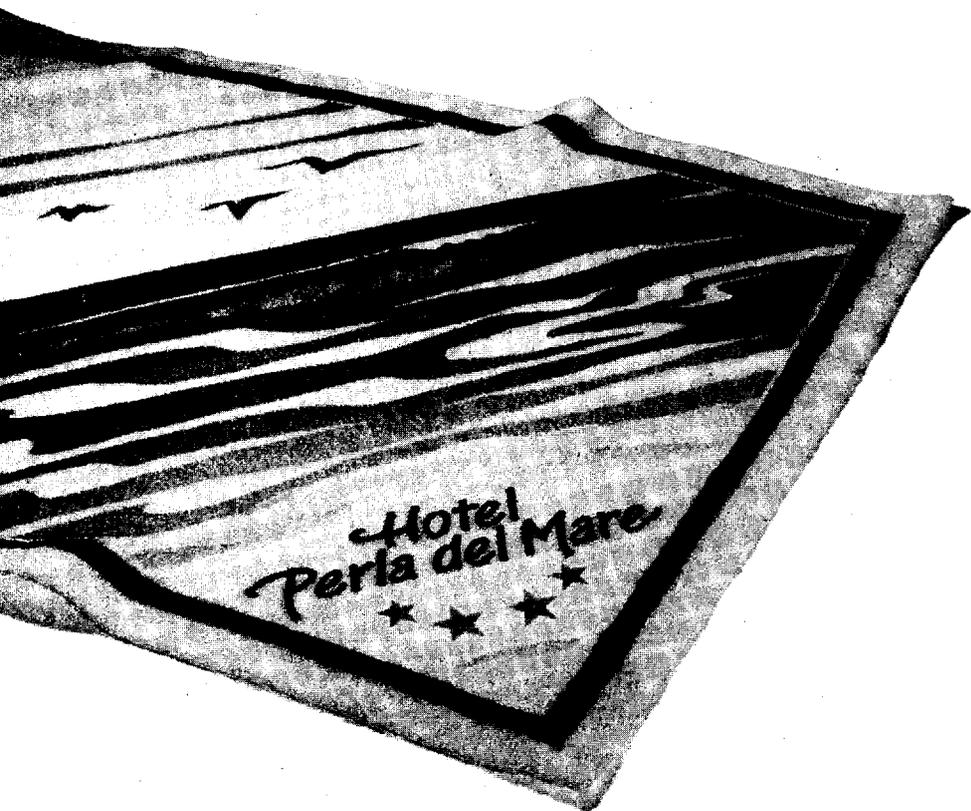
parte degli organi di informazione, le case editrici grandi e piccole aumentano costantemente quantità e qualità dei titoli pubblicati, e va da sé che questo si rifletta sui giochi

continua a pag.4





*Cigno solitario
conoscerebbe
chiare fresche dolci acque*

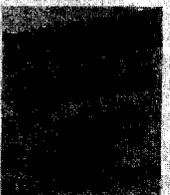


Sulla destra: la linea dei servizi Seat dedicata a chi non vuole finire in luoghi comuni.

Sopra: un esempio di come sia facile trovare soluzioni su misura.

A fianco: il volume di Pagine Gialle Turismo che ha aperto nuovi orizzonti a milioni di turisti.

**CERCARE INFORMAZIONI,
TROVARE LE SOLUZIONI.**



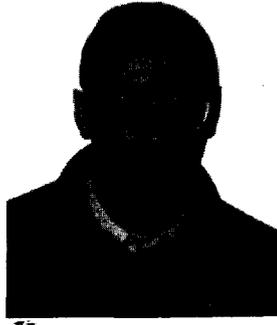


Crescenzo Fiore, studioso del pensiero orientale, ci ha inviato questo contributo

Il saggio non deve lasciarsi ingannare dai contatti con la materia che danno vita alle mutevoli sensazioni.

Così insegna Krishna ad Arjuna nel Mahabharata

l'ospite



dolore", solo in tal modo egli si rende idoneo per l'immortalità. Krishna distribuisce un sapere che libera dall'angoscia di morte, perché egli rivela che l'essenziale "è innato, eterno, permanente, antico, egli non muore quando muore il corpo". Dopo tale insegnamento Arjuna non può più sottrarsi al proprio dovere, a

LA VIA DEL CUORE

Nel sesto canto del *Mahabharata* si trova uno dei più affascinanti testi della mistica indiana, *Il Canto del beato*. Il testo raccoglie gli insegnamenti che il dio Krishna impartisce ad Arjuna sul campo di battaglia, poco prima che gli eserciti si scontrino. Krishna è il cocchiere di Arjuna, ed essi stanno sul campo pronti a dare battaglia, ma il guerriero, prima di lanciarsi nella mischia furibonda, vuole guardare in faccia i suoi nemici e tutti coloro che stanno per gettarsi nelle fauci della morte.

Arjuna vede con gli occhi dell'immaginazione l'infinità dei corpi straziati, ed è colto da pietà: il suo corpo inizia a tremare, la bocca gli diventa arida e le armi gli sfuggono di mano. Il guerriero non sa più qual è la giusta via, sa soltanto che non vede alcun bene nell'uccidere, che non desidera regni o piaceri e che "il peccato, solo il peccato ci visiterebbe avendo ucciso questi nostri nemici". Dopo queste considerazioni, Arjuna si accascia sul carro, abbandona le armi ed è risoluto a morire piuttosto che a combattere.

La *Bhagavad Gita* riassume la triste condizione di colui che è vittima "della discorde unione di scienza e nescienza". Ed è a questo punto che il dio Krishna

inizia il proprio insegnamento, mostrando qual è la via del guerriero che conduce alla salvezza.

Donde t'è venuto tale sgomento nell'ora difficile? Esso è sconveniente ad un nobile, non conduce al cielo e procura mala fama, così Krishna rimprovera Arjuna.

In effetti, Arjuna, dal punto di vista religioso e metafisico, commette un imperdonabile errore: confonde ciò che è essenziale, il Sé, con ciò che per sua natura è caduco, il corpo. Egli guarda gli uomini entrare nella morte, ma non vede ciò che di immortale in essi sopravvive ad ogni distruzione.

Per Krishna non c'è motivo di pietà, pianto o scoramento: *Non fu mai tempo in cui non ero io, e tu e questi principi tutti, né ci sarà mai tempo in cui non saremo, noi tutti, dopo quest'esistenza.* Questa è la verità eterna!

Si tratta di trapassare con uno sguardo il mondo che ci circonda per poter affiggere gli occhi su quella realtà eterna che tutto trascende, ma nello stesso tempo, è il fondamento di tutto.

Il saggio non deve lasciarsi ingannare dai contatti con la materia che danno vita alle mutevoli sensazioni. Egli deve restare "uguale nella gioia e nel

ciò che la sua stessa condizione di guerriero gli impone. Se egli decidesse di astenersi dalla lotta violerebbe ogni sacro principio che regola la sua condotta, sarebbe disonorato, vilipeso, disprezzato. Cosa ancora più grave, dimostrerebbe di non aver compreso il senso profondo delle divine istruzioni: c'è un *dharma*, una via, che non può essere abbandonato, senza che la vita precipiti nella più cupa confusione ed ignoranza.

La via del guerriero consiste nel non poter abbandonare il proprio campo di battaglia per questo ad Arjuna non resta che combattere, buttarsi nella mischia, seguendo la sua natura e assecondando le sue qualità.

In un'epoca confusa quale quella attuale, la vicenda del guerriero indiano non può essere intesa nella sua letteralità: il vero campo di battaglia sul quale Arjuna si cimenta non è un luogo fisico, dove le armi decidono le sorti dell'uomo, bensì il campo del cuore, sul cui terreno ognuno affronta le diverse ragioni che si scontrano.

Davanti ai bagliori delle armi, noi ribadiamo la "via del cuore", aspra come una guerra ma preziosa come la vita.

CRESCENZO FIORE

AGONISTIKA NEWS N.11

Periodico Trimestrale

Autorizzazione del Tribunale di
Roma n.00554 del 28/9/90

Direttore Responsabile
Sergio Valzania

Editore
Roberto Flaibani

Art Director
Antonella Righetti

In redazione
Mauro Cammoranesi
Beatrice Parisi

Direzione e Amministrazione
Via Pisacane, 6 - 00152 Roma
tel. 06/5899287 - fax 06/5818853

Servizi editoriali
Tucana Trading sas
Via G. da Castelbolognese, 79
00153 Roma

Stampato presso Grafiche Galeati
Via Selice 189, 40026 Imola (BO)

Hanno collaborato:

Andrea Angiolino, Massimo Casa,
Enrico De Turrís
Gianfranco De Turrís,
Giampaolo Dossena,
Crescenzo Fiore, Luca Giuliano,
Sebastiano Izzo, Fabrizio Luzzatti,
Manlio Manzini, Nicholas Palmer,
Ennio Peres, Marco Perez, Saligari,
Ciro Alessandro Sacco,
Zatopek

Questo numero è stato tirato in
9.500 copie
Associato USPI



continua da pag.1

premiati. Detto ciò con comprensibile soddisfazione, i giornalisti-ludisti che compongono la giuria (Dossena, Valzania, Fabbri, Castelli, Agostini e il sottoscritto) hanno selezionato la consueta rosa delle *nominations*: quest'anno si tratta di 6 titoli tra i quali (in seguito a ulteriore playtesting e conseguenti discussioni) verrà scelto a settembre, durante la *kermesse* del Festival Italiano dei Giochi, il Gioco dell'Anno 1993. **Blablaba** (Arti Grafiche Ricordi, per 2-6 giocatori dai 10 anni). E' l'edizione italiana del *Carabistouille* di Véronique Houbaert e Bernard Ralet: un originale gioco di percorso a improvvisazione narrativa. Quando si incontra sul tabellone una casella con i *bla*, si pesca una carta e si scelgono una o più parole tra quelle che vi appaiono: queste vanno inserite, in segreto, nel breve racconto da inventare secondo il "tema" proposto dalla carte che compongono un secondo mazzo. Il tutto nel limite di tempo di una clessidra. Si fanno punti "nascondendo" più parole possibile nel proprio raccontino, o indovinandole nelle storie proposte dagli avversari. Il gioco ha vinto il Toy Award. **Corsa Tris** (Ravensburger, per 3-6 giocatori dai 16 anni). Stephen F. Spencer e Peter Murray propongono questo gioco tattico di scommesse particolarmente curato nella concezione e nello sviluppo. Il tavoliere rappresenta un ippodromo; una partita si svolge sulla lunghezza di tre corse, per le quali i giocatori ricevono una somma di denaro da scommettere e delle carte che governano il movimento degli equini, dalle quali si possono valutare le proprie possibilità di vittoria e puntare di conseguenza. C'è anche la possibilità per gli esperti di usare le carte inutilizzate come

"giocatore supplementare", ovvero fattore incognito. Ottimi il layout e la chiarezza del regolamento, ricco di esempi e consigli.

Quarto! (Unicopli/Gigamic, per 2 giocatori dagli 8 anni). Da un'idea dei Blaise Muller, un gioco astratto di ingannevole semplicità. Sul piano di gioco, diviso in 16 caselle, si pone un pezzo (scelto dall'avversario) tra i 16 disponibili, ciascuno dotato di quattro caratteristiche: chiaro o scuro, alto o basso, tondo o quadrato, piano o concavo. Scopo è creare una linea di 4 pezzi con un carattere comune, dichiarando appunto "quarto!". Elegante e lineare, con plancia e pedine di legno solido e gradevolmente lavorato, **Quarto!** è un valido rappresentante della tendenza classicistica che si oppone ai giochi *monstre* così in voga negli ultimi anni.

Sprizza la parola (Clementoni, per 2-6 giocatori dai 12 anni). I giochi di percorso a quiz, e in generale i giochi di tavoliere a interazione verbale e non, si sono rivelati una formula vincente da parecchi anni. Dopo *Trivial Pursuit*, le sue infinite variazioni (da *Sexual Trivia* a *AD&D Trivia*) ed epigoni (come *Il Gioco del Cinema*), si saluta con piacere l'apparire di un gioco simile sulla lingua italiana. **Sprizza la parola** vanta 660 schede con oltre tremila domande, su settori che spaziano dalle definizioni alle etimologie, dalla caccia all'autore ai neologismi. Le regole risultano semplici e immediate; l'avanzamento sul policromo tabellone porta sia a scontri individuali che a vere e proprie mischie lessico-grammaticali. **Guerre Stellari** (Stratelibri) e **Monstercrash** (Arti Grafiche Ricordi) concludono la carrellata, ma per questi due titoli rimandiamo i lettori alle pagine successive.

FABRIZIO LUZZATTI

GRANDI SUCCESSI PER PICCOLE TASCHE

Qui presentati i primi tre tascabili **Fanucci Editore**. Il meglio della narrativa fantastica ora proposta in edizione economica, curati nella traduzione e nella veste grafica come esige la ventennale presenza nel panorama editoriale italiano.



Stephen King

Orrore a Crouch End

£. 12.000

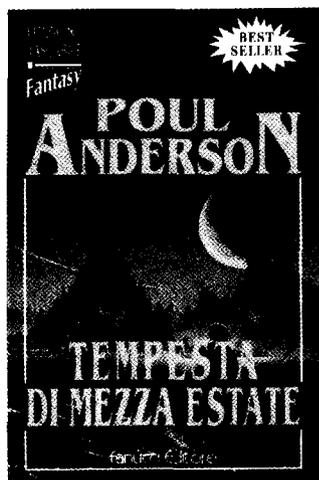
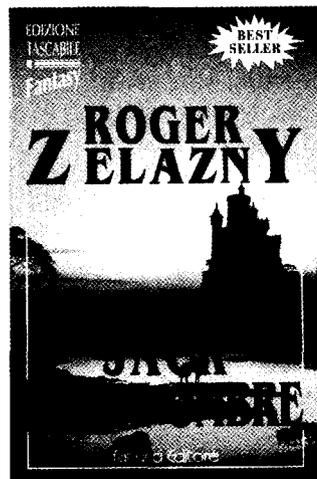
In questa raccolta di racconti, il maestro dell'orrore dà il suo tributo ad un altro grande protagonista: H.P. Lovecraft. A lui è dedicato il volume, segno di riconoscenza per l'ispirazione e la passione che accomuna entrambi.

Roger Zelazny

Jack delle Ombre

£. 10.000

Jack è un ladro ed il suo più grande desiderio è quello di riuscire a rubare il famoso gioiello "La Fiamma dell'Inferno". Ma è anche un uomo temuto e molti nemici cercheranno di fermarlo. Un romanzo fantasy scritto con dovizia di particolari e semplicità narrativa dall'autore del famoso Ciclo di Ambra.



Poul Anderson

Tempesta di Mezza Estate

£. 10.000

Quando nel nostro universo Carlo I d'Inghilterra vince, in un altro universo sta perdendo. Quando nel primo gli eserciti avanzano, nell'altro arretrano. Quando nell'uno il re muore, nell'altro trionfa. In questa ambigua realtà si snoda una avventura piena di azione e suspense, mantenendo i riferimenti letterari ai grandi classici pur se calata in un ambiente tipicamente fantasy. Dall'autore de "La Spada Spezzata".

Questi libri possono essere acquistati nelle migliori librerie o attraverso il **FUTURO NEWS**, la nostra rivista d'informazione gratuita da richiedere a:

FANUCCI EDITORE
HORROR, FANTASY, FANTASCIENZA
Via delle Fornaci, 66 - 00165 ROMA
Tel. 06/39366384 - Fax 06/6382998

Giampaolo Dossena propone il recupero del vissuto ludico

ROVINE, RELIQUIE, RARITA', ROBACCIA

Lasciamo stare i monomaniaci, che giocano sempre e solo a scacchi o a scopone. Chi ama giocare non è un monomaniaco, attraverso gli anni impara vari giochi, li prova, li abbandona, li riprende, si trova tra i piedi, in casa o in soffitta, giochi di ogni genere, anche vecchi giocattoli di quand'era bambino o poco più. Di vecchi giochi e giocattoli abbandonati e ritrovati parla un libro recente di Francesco Orlando pubblicato da Einaudi (pag. 561, lire 48.000) intitolato *Gli oggetti desueti*. Titolo completo: "Gli oggetti desueti nelle immagini della letteratura - Rovine, reliquie, rarità, robaccia, luoghi inabitati e tesori nascosti". Certe parti del discorso sono un po' ostiche e sono scostanti le parti dedicate alla classificazione, ma il libro nel suo insieme è nuovissimo, utilissimo, importantissimo. Parla esaurientemente di questo tema, "gli oggetti desueti", e ci fa vedere che "gli oggetti desueti" sono, per la vita e per la fantasia dell' homo sapiens, non meno costitutivi delle armi e dell'amore. Giochi e giocattoli cominciano ad apparire a pagina 34 in Flaubert, a pagina 40 in Gogol', a pagina 317 in Babel', e via via fino a pagina 483 con Rilke. Poiché Francesco Orlando ha scritto un libro e non un'enciclopedia, è probabile che ciascuno di noi, seguendo il filo delle proprie memorie e delle proprie letture abbia da fare, pian piano, con gli anni, qualche aggiunta: aggiunta "bibliografica" e aggiunta (come dire?) di vita. Non c'è bisogno di essere Gogol' o Babel' o Rilke o

Flaubert per praticare "il recupero del proprio vissuto ludico". Son parole terribili, "recupero del proprio vissuto ludico", e le prendo da un libro di Umberto De Angelis, *La ludoteca: metodologia d'intervento del ludotecario* (Tipolitografia Grafica 87, Pontinia 1992). Il De Angelis è responsabile del Museo del Giocattolo dei Monti Lepini, sito a Sezze (Latina); la ludoteca di Sezze ricerca e ripropone antiche manifestazioni culturali come il matrimonio e rogo di Pappalacchio. Segnalando il libro di De Angelis io ho raccomandato ai lettori della mia rubrica sul "Venerdì di Repubblica" di dedicare qualche minuto al "recupero del proprio vissuto ludico", e qualcuno lo ha già fatto, rovistando nei propri ricordi e nelle soffitte dei genitori, dei nonni. Non è solo questione di autoanalisi e di psicoterapia: è proprio questione di giocare, e per questo credo sia giusto parlare su una rivista come questa del libro di Francesco Orlando. Certo, trattandosi di un libro che parla di libri, i fattori di autoanalisi e di psicoterapia prevalgono. Il personaggio più straordinario che incontriamo nel libro è un personaggio di Jean Paul: *Vita del piccolo maestro Maria Wutz di Auenthal contento della sua condizione*. Il maestro Wutz dedica un'ora al giorno a ricordare metodicamente la propria infanzia; ha tutti i suoi giocattoli in ordine storico; prima di morire se li mette sul letto e se li guarda per ore. Il narratore, su informazioni del lucido

moribondo, si diffonde a ricamare un "catalogo ragionato di quei congegni e balocchi". Siamo al punto (forse un po' troppo commovente? o patologico?) in cui gli "oggetti desueti" escono dal repertorio di "rovine, reliquie, rarità, robaccia" per fare un salto di qualità, per approdare al diverso territorio del collezionismo. Mi domando però, vi domando, domando a Francesco Orlando fino a che punto sia ragionevole distinguere il caos angoscioso di rovine, reliquie, rarità, robaccia, dai tempi sereni del collezionismo. Certo, il piccolo maestro Wutz, che dedicava un'ora al giorno a ricordare la propria infanzia, è un santo. Ma non è un diavolo, un demone meschino, Enrico Federico A. Mieli, che dedicava 24 ore al giorno a ricordare la propria infanzia e giovinezza e maturità e vecchiaia *mentre le stava vivendo?* Cosa sto dicendo? Beh, dicevo che ciascuno di noi, può fare forse, pian piano, con gli anni, qualche aggiunta al libro di Francesco Orlando. E a me, appunto, viene in mente di aggiungere un vecchio resoconto di Edmondo Aroldi, intitolato *L'opera di Enrico Federico A. Mieli*, apparso nel marzo 1980 su una rivista morta e sepolta, *Il Caffè*. Questo Mieli fa collezione di se stesso, di quella robaccia che genera ed è il suo corpo. Nel regno dell' homo sapiens forse gli oggetti più desueti sono gli homines sapientes. Più desueti dei giocattoli con cui giocano o hanno giocato.

GIAMPAOLO DOSSENA

Tutti lo sanno, pochi se ne ricordano

APPELLO AI LETTORI

Anche una rivista artigianale come la nostra,
che copre gran parte dei suoi costi con la pubblicità
e grazie al lavoro gratuito dei redattori e dei collaboratori,
non può fare a meno del sostegno dei suoi lettori

20.000 lire bastano

se in molti risponderanno all'appello

Per darvi la sicurezza di aver speso bene i vostri soldi
(come se ricevere da 3 anni Agonistika News non bastasse),
vi proponiamo una serie di omaggi il cui valore spesso supera l'importo della sottoscrizione

NECRONOMICON

Il libro segreto di H.P. Lovecraft



Altri volumi disponibili di Fanucci Editore:

Il Ciclo di Dragonprince, di Melania Drawn

Follia per sette Clan, di Philip Dick

Le Porte di Anubis, di Tim Powers

Giochi di simulazione:

Gol! Una partita di calcio simulata

Le Volpi del Mare, le avventure dei corsari tedeschi
nella Prima Guerra Mondiale

Avventure per Dungeons & Dragons

Il Sogno del Centurione, di Maggi e Nepitello

Due Eroi per una Corona, di M. Cammoranesi

Spade nell'Oscurezza, di M. Barbati, edizioni E.va.re.f

Il secondo modulo della trilogia delle Spade Nere

Il più famoso trattato di
magia evocatoria e
negromanzia, nella
traduzione del mago
John Dee, corredato da
una serie di brevi saggi

Fanucci Editore

Il versamento fa effettuato sul c/c postale n.35620004 intestato a:

Roberto Flaibani, Via Carlo Pisacane 6, 00152 Roma.

Nella causale indicare: "Sottoscrizione per Agonistika News" e l'omaggio prescelto

Da Stratelibri il GdR nato dalla saga cinematografica di Guerre Stellari

LA SEMPLICITA' E L'ELEGANZA DELLO JEDI

Il nuovo gioco vanta un sistema di simulazione tra i più efficienti e flessibili e risulta maneggevole anche per master alle prime armi

Con una rapidità davvero eccezionale arriva in Italia la traduzione della seconda edizione di *Star Wars*, pubblicata appena l'anno scorso negli Stati Uniti. Con questo titolo la Stratelibri si conferma - se ce n'era bisogno - come un'azienda importante in questo settore, sia per i titoli che propone che per l'attenzione con cui segue i suoi prodotti. Ne è una riprova anche il successo e la notevole crescita della sua rivista *Excalibur*, giunta al terzo anno con continui miglioramenti, sia nel contenuto che nella veste grafica.

Con *Guerre Stellari: Il Gioco di Ruolo* i giocatori italiani hanno finalmente a disposizione una vera ambientazione fantascientifica: l'affascinante *space opera* cinematografica di George Lucas, nata nell'ormai lontano 1977 e giunta, per il momento, al suo terzo episodio.

La nera figura di Darth Vader che ci guarda dalla copertina su sfondo blu-iperspazio è sicuramente molto più elegante della prima edizione che si presentava come un manifesto cinematografico, con i volti dei personaggi della saga - la principessa Leia, Han Solo,

Chewbacca, l'androide, ecc. - e Luke Skywalker in primo piano.

"Eleganza" è un termine appropriato per descrivere il gioco nel suo complesso. Il personaggio ha sei caratteristiche - Destrezza, Conoscenza, Meccanica,

Intuizione, Vigore e Tecnica - dalle quali dipendono una serie molto ampia di abilità e di relative specializzazioni. Sedici classi di personaggi già preparati in appendice al volume, personalizzabili dal giocatore, permettono di iniziare a giocare





in pochi minuti.

C'è il Giovane Cavaliere Jedi che ha appreso i primi rudimenti per la manipolazione della Forza; il Pirata Cyborg che passa la sua vita depredando astronavi; l'alieno Esploratore Cinico che "ne ha viste tante" nei suoi viaggi, ma non è ancora riuscito a soddisfare la sua curiosità; il Mercante Sallustano ricercato dall'Impero per bancarotta; e anche il simpatico Wookiee, emulo di Chewbacca, che emette grugniti incomprensibili e si arrabbia per un nonnulla.

Il sistema di simulazione è tra i più efficienti e flessibili che siano mai stati realizzati.

Caratteristiche e abilità hanno un valore in D6 che corrisponde al numero di dadi a sei facce che il giocatore deve lanciare per verificare la riuscita o meno delle azioni compiute dal suo personaggio. Per avere successo il risultato del tiro deve superare un valore di difficoltà determinato dal Game Master. Uno dei dadi deve essere di colore diverso: il Dado del Destino; se con esso ottiene un 6, il giocatore può rilanciarlo, riuscendo così a compiere imprese che, a prima vista, potrebbero sembrare impossibili. Il rovescio della medaglia è dato da un risultato di 1 che provoca un imprevisto o una complicazione non voluta. Inoltre tutti i personaggi hanno a disposizione dei punti Forza che possono essere impiegati per raddoppiare il valore di un'abilità per un round. I personaggi che hanno la percezione della Forza ottengono un controllo maggiore sull'uso di questi punti, ma devono fare molta attenzione a non cadere sotto l'influenza del Lato Oscuro della Forza.

Ovviamente **Guerre Stellari** presuppone una buona conoscenza dell'ambientazione, ma questa ormai è una

caratteristica di quasi tutti i giochi di ruolo più recenti e rappresenta una prova di maturità del gioco stesso.

Il vantaggio, in questo caso, è che le "fonti" sono più facilmente abordabili di quelle letterarie: Master e giocatori - prima di iniziare a giocare - potrebbero passare qualche ora piacevole a rivedere i tre film della saga: *Guerre Stellari*, *L'Impero colpisce ancora* e *Il ritorno dello Jedi*.

Aiuterà tutti a focalizzare più facilmente le atmosfere della fantascienza epica e avventurosa, e non potrà che derivarne un gran bene per l'interpretazione dei ruoli. In ogni caso, il capitolo settimo del volume offre una sintesi esemplare della storia della Galassia Conosciuta e del passaggio dalla Repubblica all'Impero.

Infine, con **Guerre Stellari**, ora c'è anche in lingua italiana un Gioco di Ruolo, non necessariamente di ambientazione fantasy, consigliabile ad un Master inesperto.

Il volume contiene una quantità di consigli, suggerimenti, chiarificazioni che invitano a privilegiare il role-playing e a utilizzare le tecniche di simulazione per favorire la narrazione e non per riprodurre sterili scenari di combattimento fini a se stessi.

Insomma, non si può che parlar bene di **Guerre Stellari**.

Il volume è denso di informazioni, tecnologia, modalità di gioco per i viaggi spaziali e alcune bellissime tavole a colori con pubblicità futuribile di grande efficacia.

E poi c'è sempre la possibilità di fare un viaggetto a Eurodisney e imbarcarsi per lo *Star Tours* che è un'esperienza indimenticabile per il vero appassionato!

LUCA GIULIANO

SPLATTER

Nel loro *Guida al cinema splatter* (Arnaud, 250 pagine per 25.000 lire) G.C. e G.L. Castoldi presentano, anno dopo anno a partire dal 1963 con il film *Blood Feast*, "gli 800 titoli più violenti, più sanguinosi e più oltraggiosi del cinema moderno".

Splatter è un termine di recente coniazione: risale al 1981, quando un giornalista americano, John McCarthy, intitolò *Splatter Movies* un suo libro che inquadrava i film girati dopo il successo di pellicole come *Halloween* o *Venerdì 13*. Va a lui il merito di aver denominato così film cruenti e con scene rivoltanti. Gli autori di *Guida al cinema splatter* sono andati a spulciare indietro nel tempo pellicole che avessero le caratteristiche richieste per rientrare in questo filone, fino trovarne le origini, appunto, nel 1963. Il volume è strutturato secondo un ordine cronologico, cioè tutti i film sono raggruppati per decenni ed elencati con relative trame e critiche oltre che commenti sulle riprese, gli attori e gli effetti speciali, con una introduzione per ogni decennio. Si tratta di un'impostazione molto simile a quella di un altro libro del genere, *35 millimetri di terrore* (Guida al cinema horror 1980-1990) di Loris Curci e Massimo Lavagnani (Solfanelli), in cui però i film sono citati in ordine alfabetico. Totalmente diversa è invece la formula scelta per *Lo schermo insanguinato* (Il cinema italiano del terrore 1957-1989) di Maurizio Colombo e Antonio Tentori (Solfanelli), che è una sorta di saggio organico sul "genere". A differenza di questi ultimi due volumi - che hanno splendide illustrazioni a colori - *Guida al cinema splatter* è avaro di immagini, per di più in bianco e nero

ENRICO DE TURRIS

"1830": la nascita delle ferrovie nel Nord America

LA GUERRA DEL BINARIO

*Francis Tresham,
l'autore di Civilization,
propone un nuovo sistema di
gioco per molti partecipanti,
raccogliendo consensi
entusiastici*

Binari che affollano lande poco prima desolate, accavallandosi e intrecciandosi. Colorati certificati azionari che passano di mano in mano. Inebriante fruscio di dollari. Imperi finanziari che repentinamente precipitano nell'abisso della bancarotta. Non è Wall Street, non è Piazza Affari, è 1830, il gioco della Avalon Hill dedicato alla nascita delle ferrovie negli Stati Uniti. Osannato dalla critica, il sistema di gioco di 1830 è stato definito uno dei migliori esistenti per i giochi a più partecipanti (di norma da 4 a 6, ma ci si diverte parecchio anche in tre), ed in effetti ha molte frecce nel suo arco. Vediamo quali:

La pressoché totale mancanza di aleatorietà: privo di dadi (né a sei né a dieci né tantomeno a venti facce) e di mazzi di carte, il solo momento di casualità si ha quando ci si siede al tavolo.

La facilità di apprendimento delle regole: dopo poche partite un giocatore medio (*homo ludicus scafatus*) è di norma in grado di combattere ad armi pari con qualunque veterano.

Il sapiente equilibrio tra i vari elementi, tale da offrire soddisfazione ai glaciali economisti, ai rudi combattenti di mille wargame e ai perfidi giocatori di *Diplomacy & co.*

La ricchezza del gioco, che non dà spazio alle tattiche tipo "muovo-così-poi-muovo-così-ed-ho-già-vinto" (mai viste in tanti anni due partite somiglianti) e che permette anche a chi parte male di rifarsi in seguito.

Il fatto che a vincere è chi ha giocato meglio, o meno peggio, degli altri.

Lo scopo del gioco è semplice e chiaro: avere più soldi di tutti al termine della partita, ossia quando la banca rimane senza fondi, oppure, molto più drammaticamente, quando un giocatore fallisce, oberato da debiti che non può saldare. Strumento fondamentale per l'arricchimento sono le compagnie ferroviarie (otto in tutto) che costituiscono il fulcro del gioco e che vengono contese per il capitale (valore azionario corrente), per gli interessi (dividendi corrisposti agli azionisti), per il potere (sono i presidenti delle compagnie gli unici che decidono) e perché sono, in certi casi, delle mucche da mungere.

Dopo una routine iniziale, nella quale si aggiudicano alcune piccole compagnie private, che elargiscono al proprietario qualche *benefit*, il gioco si articola in vari turni, a loro volta suddivisi in fasi azionarie ed operative.

Nelle prime i giocatori acquistano, o vendono, le azioni delle varie compagnie, facendone variare il valore di mercato, acquisendo o perdendo la presidenza, ecc.; nelle seconde invece i presidenti delle varie compagnie procedono alla costruzione della linea sulla mappa che comprende la costa

Atlantica da Montreal a Richmond, al giro dei treni che possiedono nonché all'eventuale acquisto di altri, alla ripartizione del profitto tra gli azionisti o al suo incameramento nella cassa sociale il che si ripercuote sul mercato borsistico.

Detto così, forse 1830 sembrerà poco appassionante, ma quando il giocatore vede scomparire sotto i suoi occhi i treni, resi obsoleti da modelli sempre più potenti e sempre più costosi, e la sua compagnia si trova in bolletta perché il suo predecessore ne ha dissanguato le casse, allora, mentre pone mano al portafoglio, emergono le immense potenzialità di 1830.

A quel punto i giocatori con pelo sullo stomaco e sangue rosso nelle vene, nel rimuginare la miglior tattica per riprendere l'offensiva, capiranno perché chi rimane contagiato dal virus di 1830 non riesce più a guarirne. Una volta contaminati, poi, è facile cadere nella spirale dell'intero "sistema 18XX", che comprende i capostitipi come 1829 (ferrovie in Inghilterra), i parenti stretti come 1835 (ferrovie in Germania) o 1853 (ferrovie in India), i cugini di vario grado come le innumerevoli varianti (più o meno casalinghe) e i nascituri come 1839 (naturalmente sulle ferrovie in Italia!).

Ai lettori "contagiabili" segnaliamo *Cavalli di ferro & Facce di bronzo*, una fanzine dedicata solo a questo gioco. Si può richiedere a Federico Vellani, Viale G. Verdi 40, 41100 Modena.

MANLIO MANZINI



Conan il Burbero

Per molti Conan è l'avventuriero più tipico della heroic fantasy: pieno di vitalità, coraggioso e brutale, ma anche sensibile al fascino delle fanciulle poco vestite che invocano il suo aiuto; e Hyboria, il mondo nato dalla catastrofe di Atlantide è uno scenario ideale per avventure romantiche, meravigliose, cupe e disperate.

Tutto quanto si deve sapere su Conan e il suo mondo è raccolto nel supplemento Conan per il Gioco di Ruolo universale GURPS, edito da IGDG e DAS Production con grande tempestività a pochi mesi dalla

pubblicazione delle regole di base. In 126 pagine viene presentato un vero universo letterario coerente e mitico, ricostruito con cura in ogni particolare. L'unico precedente conosciuto, ma nettamente inferiore a questo, è stato il *Conan RPG* di David "Zeb" Cook edito dalla TSR nel 1985.

GURPS Conan è un'occasione unica e salutare per restituire un po' di mistero alle avventure fantasy spesso eccessivamente traboccanti di magia. Nell'Era Hyboriana c'è una magia segreta e rara, che incute terrore e agisce nell'ombra. Ovvero: massima

libertà data al Master nella gestione della magia e piccole e misurate concessioni ai giocatori (meno ne sanno meglio è).

D'altra parte questa è proprio l'atmosfera dei racconti del ciclo Hyboriano, anche per quanto riguarda le creature demoniache e mistiche che vi si incontrano. Howard e i suoi continuatori (in particolare Sprague De Camp e Lin Carter) fanno largo uso di mostruosità "innominabili" che emergono dalle profondità di pozzi, torri oscure, città in rovina, templi dedicati a divinità sanguinarie.

LUCA GIULIANO

L'avventura continua...



Regolamento base:

- Il Gioco di ruolo di Dylan Dog. Regolamento per creare gli Indagatori dell'Incubo, completo dei dadi necessari per giocare; sono incluse tre avventure introduttive. £. 39.000

Moduli di avventura:

- Alta società. Due storie ambientate nella Londra aristocratica; £. 15.000
- Richiamo dall'Inferno. Tre avventure ambientate in Italia contro i Figli della Bestia; £. 18.000
- Attraverso le linee. Una lunga avventura che si snoda attraverso due continenti contro una potente entità; £. 18.000
- Labirinti di paura. Due avventure scritte dai giocatori, di cui la prima vincitrice del Premio Labyrinth; £. 18.000

Accessori:

- Schermo dell'arbitro. Comprende tutte le tabelle per la creazione del personaggio e per la conduzione del gioco. Completo di un'avventura; £. 15.000

Espansioni:

- Il Mondo di Martin Mystère. La nuova espansione per il gioco di ruolo di Dylan Dog è dedicata a un altro eroe dei fumetti: Martin Mystère, il Detective dell'Impossibile, continuamente alle prese con i misteri della storia e dell'uomo. Nel volume sono presenti nuove regole da integrare nel regolamento base e gli elementi necessari per ricreare le atmosfere misteriose. Contiene un'avventura; £. 20.000



Production
Via Giusti 15 a/b
50121 Firenze



I Giochi dei Grandi
Via A. Cantore 15b
37121 Verona

La Masquerade

• Vampiri: la Masquerade. Il gioco che sfrutta il nuovissimo sistema di narrazione e consente di interpretare il ruolo di vampiri in uno scenario Gothic Punk particolarmente realistico; £. 52.000

• GURPS Set Base. Il gioco di ruolo che consente di poter interpretare personaggi in qualsiasi tipo di ambientazione, dal fantasy all'horror, dalla fantascienza al cyberpunk; £. 44.000

• GURPS Fantasy. Il primo supplemento per GURPS: un luogo meraviglioso popolato da mostri e razze magiche, in cui potrete trovare le popolazioni della Terra "rapite" dal Banestorm durante varie epoche. £. 38.000

• GURPS Conan. L'unico supplemento per un gioco di ruolo che consenta di ambientare avventure nel mondo dell'eroe hyboriano. Completo di una descrizione del mondo di Robert E. Howard e delle statistiche dei personaggi principali della saga. £. 38.000

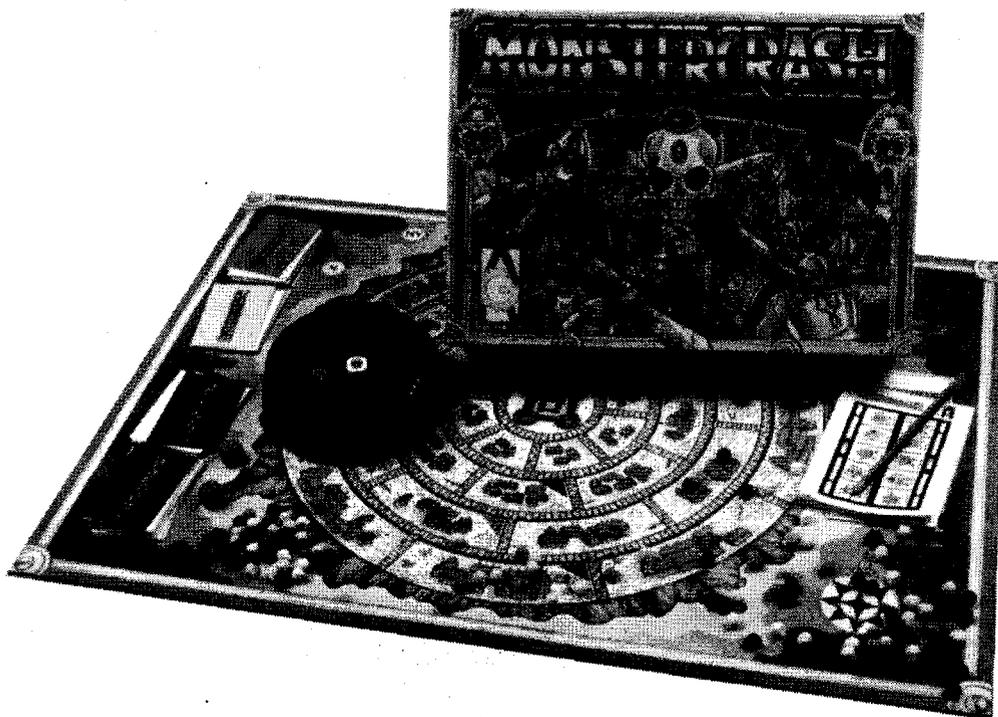
Battaglie elettorali e battaglie campali nel nuovo gioco della Premiata Fabbrica di Idee

L'ISOLA DEL TERRORE

In tempi di grandi sconvolgimenti delle istituzioni, si discute di nuove regole elettorali. In particolare emerge con forza l'idea dell'elezione diretta del Grande Capo, sia esso il Presidente della Repubblica o quello del Consiglio. Si formano scuole di pensiero battagliere intorno a questioni incomprensibili come l'ampiezza dei collegi elettorali o "il voto di preferenza" e il "voto di lista". In questa atmosfera tempestosa e spiazzante, è interessante fare esperienza di sistemi elettorali diversi, anche se magari sono nel più classico scenario fantasy. Ce ne offre l'opportunità **Monstercrash** "gioco di diplomazia, combattimento e movimento per 4-6 giocatori", progettato da Marco Donadoni e Matteo Rosa e pubblicato dalla Arti Grafiche Ricordi. Si gioca su una mappa che rappresenta l'Isola del Terrore. Qui si deve eleggere il Grande

Dominatore, fra 10 candidati stimolanti e non privi di fascino: si va da Grinak il Mozzadita a Oskur il Tenebroso, da Gwandar il Fetido a Trint il Masticatore e ad altri ancora, un campionario che non ha niente da invidiare alle figure della politica reale. All'inizio della partita, ogni giocatore sceglie un colore per le sue orde, rappresentate da minuscoli teschi ghignanti, dall'aria minacciosa. Poi mette 5 teschi nei settori della mappa che hanno lo stesso colore. Fatto questo, deve votare: prende un foglio dove sono rappresentati tutti i candidati e accanto a ciascuno di essi scrive in segreto un numero da 1 a 10. In questo modo ogni giocatore diventa un "Grande Elettore" e il suo obiettivo è di far vincere le elezioni ad uno dei candidati. La partita va avanti a turni alternati: una volta un turno normale, la successiva un turno e una votazione. All'inizio di ogni

turno si tira un dado speciale, che ha impresse sulle facce i colori delle orde e serve a stabilire quale giocatore muoverà per primo. Durante il turno di non-voto si possono spostare le orde da un territorio ad un altro adiacente: se le orde invadono un territorio dove se ne trovano altre di diverso colore, c'è il combattimento. L'attaccante lancia un dado rosso per ogni coppia di orde impegnata in attacco, per un massimo di tre dadi: il difensore lancia un unico dado blu. Chi ottiene il punteggio più basso perde una sua orda. Si continua fino a che nel territorio non rimangono orde di un solo colore. Alla fine di questo turno i giocatori prendono le carte: rosse (bonus di combattimento), verdi (vantaggi di movimento) e gialle (vantaggi nelle votazioni). Le carte vanno ai giocatori che controllano più territori segnati con il colore corrispondente. Infine i giocatori arruolano forze





fresche, piazzando nuove orde a seconda dei territori che controllano. Come si vede la conquista territoriale è funzionale all'acquisizione delle carte che servono per la votazione. Non solo: per ogni territorio controllato i giocatori ricevono un gettone-voto. La votazione è cruenta e senza mezzi termini. Ogni giocatore ha i gettoni-voto per i territori che controlla. Si estraggono a sorte 3 carte dei candidati e si mettono scoperte sulla mappa: ogni giocatore attribuisce i gettoni ai candidati. Qui sono permesse contrattazioni e ripensamenti: alla fine chi ha meno voti è eliminato dal gioco. In questo modo, ad ogni votazione un candidato viene eliminato. Quando i candidati sono rimasti tre, ogni giocatore somma i punti che ha attribuito loro all'inizio del gioco. Vince chi ha il punteggio maggiore. Come si vede, si tratta di un gioco veloce e piuttosto semplice come schema di regole, ma sicuramente intrigante e forte sul piano dell'interrelazione fra i giocatori. Come in tutti i giochi di taglio "politico" sono possibili alleanze tattiche fra i giocatori: soprattutto a danno di chi è stato così malaccorto da far capire quali erano i suoi "cavalli vincenti". Sono possibili i bluff: un giocatore può fingere di interessarsi alla sorte di un candidato cui ha dato pochi punti per depistare gli altri dai suoi veri obiettivi. Il ruolo di grande elettore è sempre un po' meccanico se riferito ad un solo candidato: in **Monstercrash** invece, l'idea vincente e davvero appassionante è quella dei "magnifici tre" da far arrivare incolumi alla fine. Ma non c'è da stupirsi se i finalisti non sono quelli con i punteggi più alti. Come nella politica reale, i vincenti sono i candidati meno a rischio: quelli che si collocano in posizione centrale, nè troppo in alto, nè troppo in basso.

MASSIMO CASA

Effetti scenici nel Gioco di Ruolo

Suoni e Luci

In una partita di Giochi di Ruolo il peso e la scelta del regolamento sono affidate al Narratore ed in questo campo le combinazioni (quanto meno per gli anglofoni) sono inesauribili; forse è per questo che l'attenzione degli autori di regolamenti e di avventure si sta sempre più rivolgendo verso una differente visione del rapporto fra il giocatore e la storia che sta creando con il Narratore. In quest'ottica un campo ancora molto aperto alla sperimentazione è il metodo del Master di proporre le proprie storie ai giocatori.

Normalmente la creazione di una tensione drammatica ed emotiva è affidata esclusivamente alle capacità narrative e descrittive del Master, ma se al fascino della parola, come a teatro, aggiungiamo quello della musica, delle scene e delle luci, sicuramente il coinvolgimento emotivo ed il piacere ludico dei giocatori saranno più profondi. Infatti se nella storia si passa dalla tranquillità di un prato fiorito all'apprensione di un tunnel tenebroso, mentre l'ambiente intorno diventa cupo e minaccioso e suoni lontani e misteriosi si librano nell'aria, l'effetto emotivo della scena sarà moltiplicato nell'animo dei giocatori, come dovrebbe esserlo in quello dei loro personaggi.

Intendiamo presentare al prossimo Festival dei Giochi di Gradara questo nuovo modo di coinvolgere i giocatori nelle storie fantastiche del Gioco di Ruolo. Abbiamo quindi immaginato un gruppo di scenografie, di musiche e di effetti di luce che

accompagnino il Narratore ed i suoi giocatori attraverso la storia che stanno vivendo. Si è trattato di trovare il giusto equilibrio affinché la creazione della storia e l'interpretazione dei personaggi non venissero soffocati da elementi che in realtà devono solo contribuire a creare un'atmosfera più consona al coinvolgimento del giocatore nella vicenda del proprio personaggio.

Un metodo del genere, oltre ad essere tanto spettacolare da poter essere fruito da un pubblico non giocante, alla stregua di uno spettacolo teatrale, permette di evitare le incertezze di chi muove i primi passi con un nuovo personaggio in un mondo sconosciuto.

Infatti non saranno solo le parole del Narratore a descrivere al giocatore la realtà che lo circonda, ma anche le scene, la musica e le luci saranno lì a suggerirgli l'atmosfera e la situazione che il suo personaggio si appresta ad affrontare.

MARCO PEREZ
LUCA SCABBIÀ

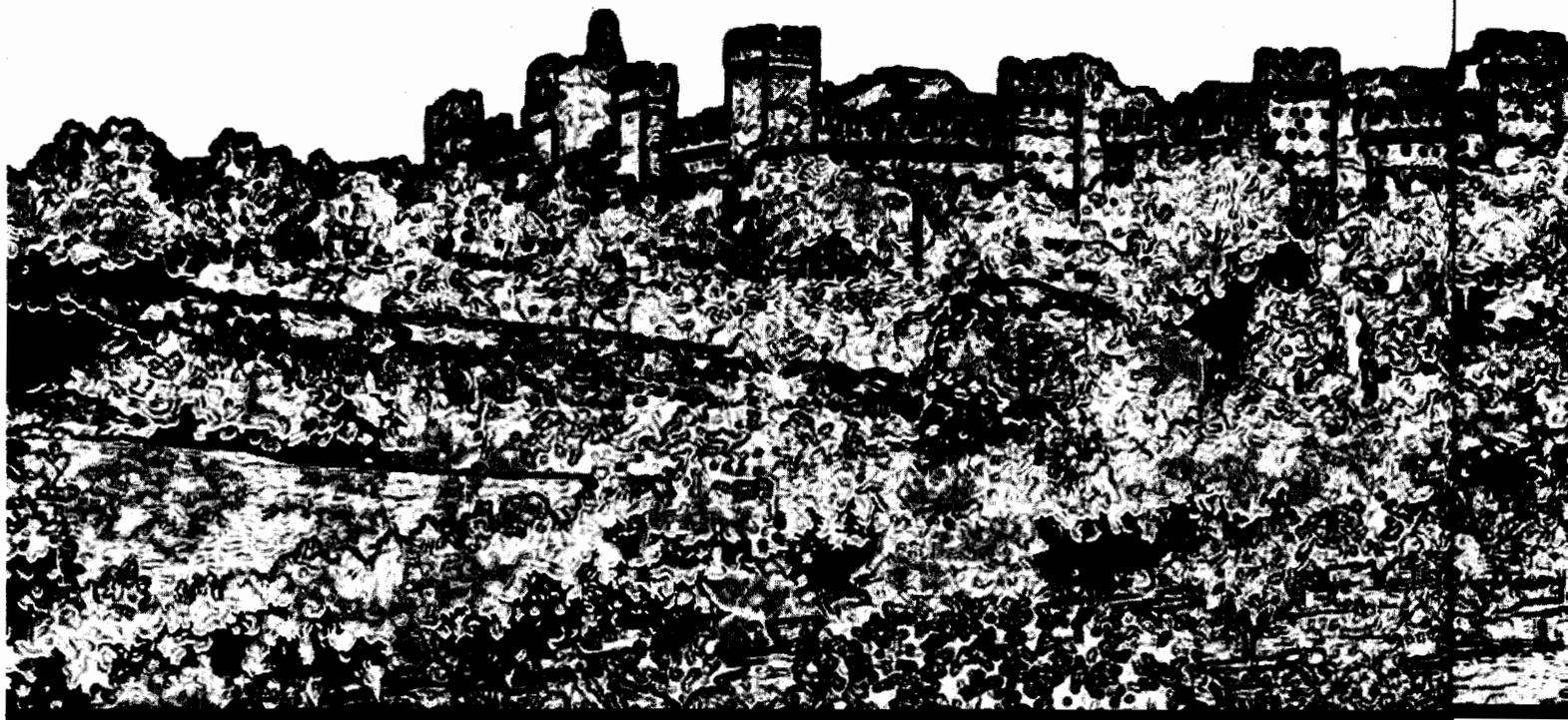
ERRATA CORRIGE

A pag. 29 dello scorso numero abbiamo erroneamente indicato in *Simulazioni* l'organo della Federazione delle Associazioni Italiane Giochi di Simulazione, Ruolo e Società, che invece possiede un bollettino informativo ad esclusivo uso interno.

Nello stesso numero, a pag. 21, nel commento al supplemento *Maleficium* per *Ars Magica*, a causa di un disguido, la frase "imperdibile per i cultori del vero GdR medievale", è diventata "imperdonabile per i cultori...".

Ce ne scusiamo con i lettori.

Un nuovo negozio a GRADARA la Roccaforte del g



strategia e tattica



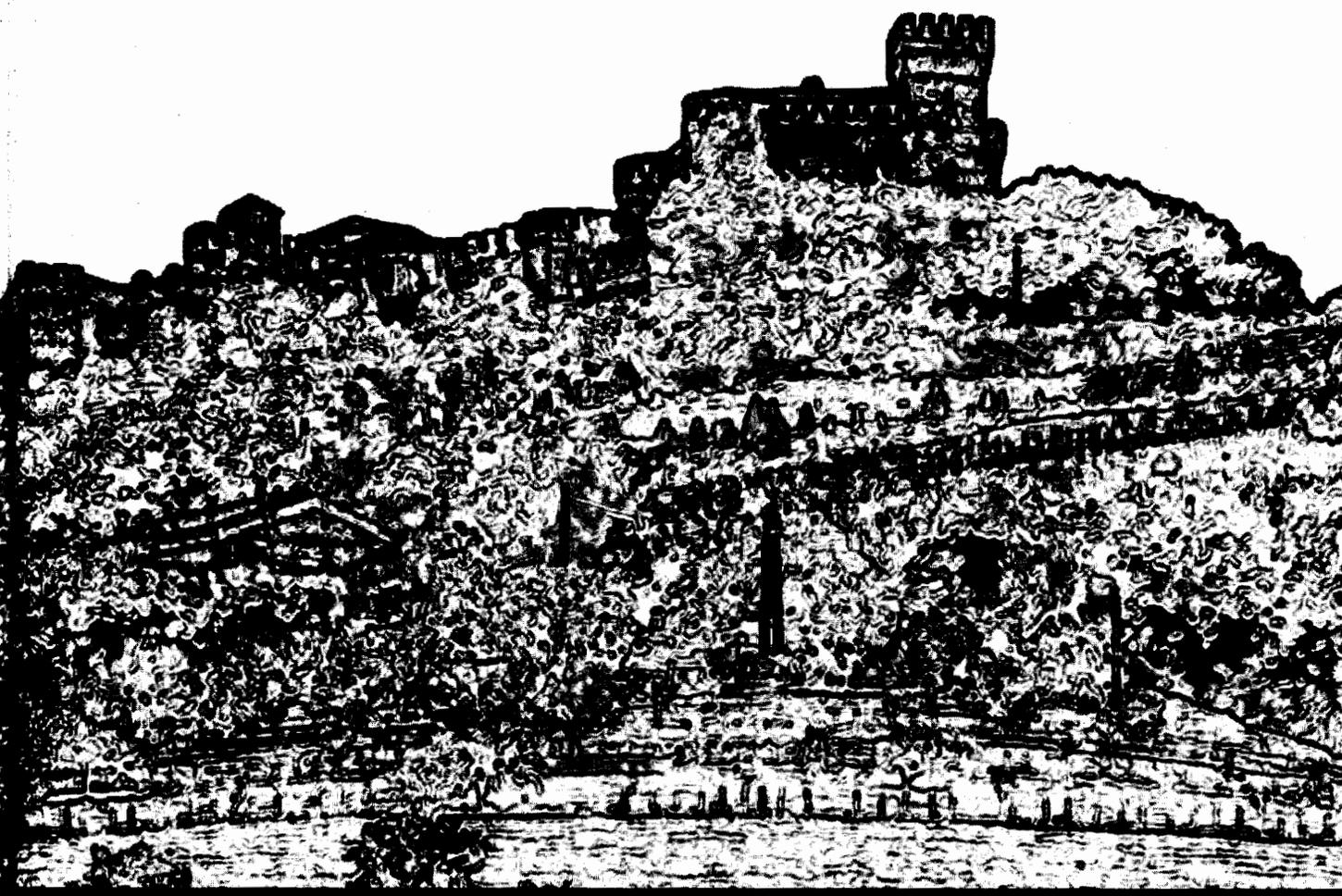
Via del Colosseo, 5 - 00184 Roma - Tel. 06 6787761 6789400 - Fax e segreteria telefonica 6798649

• Miniature • Libri • Accessori... e molto di più !

io specializzato

DARA

il gioco italiano



strategia e tattica
on the Rock



Via Roma, 2 - 61012 Gradara - Tel. 0541 969064 - Aperto il sabato e la domenica

IL DIRITTO E IL ROVERSCIO

Terzo per diffusione in Italia fra i giochi di tavoliere, Othello vanta la dignità

Chi è lettore di *Agonistika News* certamente sa che cos'è l'**Othello**.

Forse qualcuno non sa ancora giocare, ma a questo si rimedia facilmente e in pochi minuti. Le regole del gioco, infatti, sono poche e di facile apprendimento. Naturalmente per farlo ci si dovrà procurare un compagno di gioco (si gioca in due), un tavoliere di **Othello** e 64 pedine bicolori, cioè bianche da una parte e nere dall'altra. Attenzione! Il piano di gioco con 64 caselle si chiama con il termine generico *tavoliere* e non già scacchiera o damiera come impropriamente fanno anche molti esperti giocatori di **Othello**. Chi proprio vuole usare un termine più specifico, allora dovrebbe dire *othelliera*, ma forse così precorrerebbe un po' troppo i tempi. Infatti la *Dama* e gli *Scacchi* ci hanno messo secoli per dare il loro nome ai rispettivi tavolieri, mentre l'**Othello**, almeno in base all'anagrafe, è nato solo nel 1970.

E' stato proprio nel 1970 infatti che il giapponese Goro Haseguawa ha "inventato" e brevettato il gioco, cedendo poi l'esclusiva ad una industria del suo paese. Per la verità su questi 23 anni *ufficiali* del gioco gli storici (notoriamente più pignoli degli impiegati dell'ufficio brevetti) non sono d'accordo e sostengono che l'**Othello** ha almeno 105 anni, se non addirittura più di 400.

In effetti nel 1888 un certo signor Waterman aveva già pubblicato in Inghilterra con la ditta Jacques & Son un gioco dalle regole molto simili, chiamandolo *Reversi*.

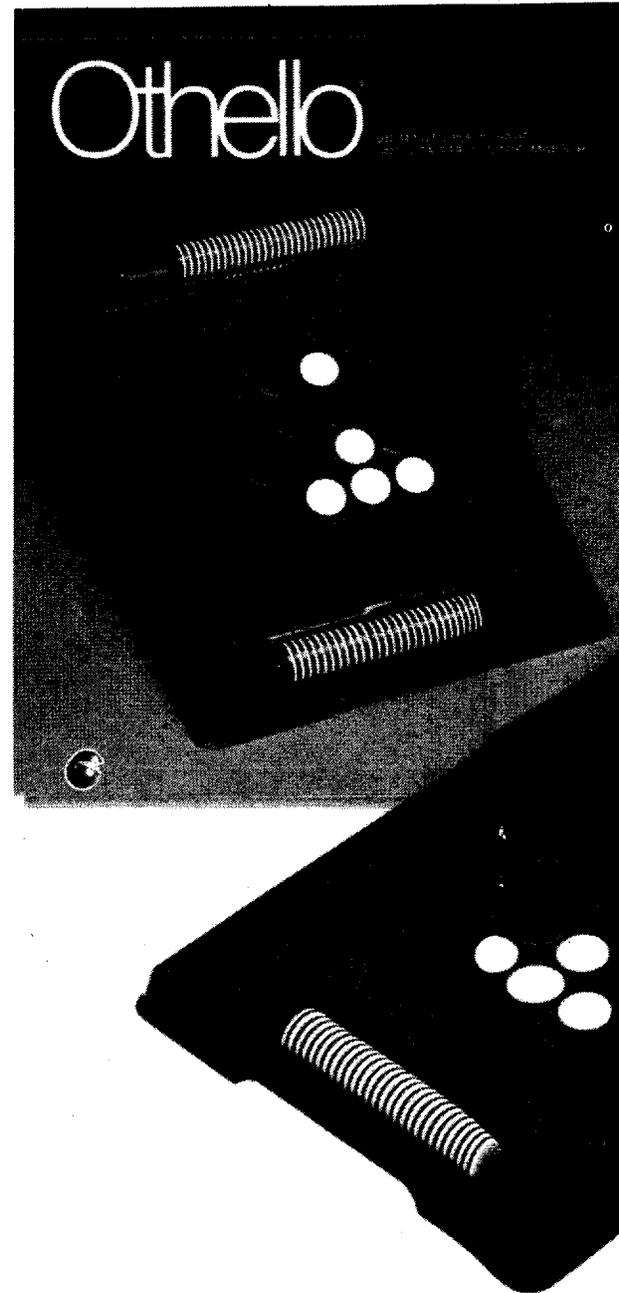
Per dirla tutta, anche questa data di nascita (1888) è opinabile. Infatti la contestò all'epoca un tal Mallet, che affermava di aver

inventato il gioco alcuni anni prima, ma soprattutto la contestarono alcuni storici sostenendo che il *Reversi* o *Ribaltone* (un gioco con le stesse caratteristiche del moderno **Othello**, ma forse giocato con il dritto-rovescio delle carte da gioco anziché con le pedine bicolori) era già praticato in alcuni paesi europei nel XVI secolo.

Dell'antico *Ribaltone* non si conosce molto, ma per il *Reversi* del signor Waterman si può senz'altro dire che non ebbe all'epoca una grande fortuna, anche se nel 1906 l'allora giovane Ravensburger tedesca ne pubblicava un'elegante edizione.

L'**Othello** del giapponese Haseguawa ha avuto invece uno strepitoso e immediato successo commerciale. Dapprima solo in Giappone, ma subito dopo anche a livello internazionale, soprattutto negli Stati Uniti e ben presto anche in alcuni paesi dell'Europa occidentale fra cui l'Italia.

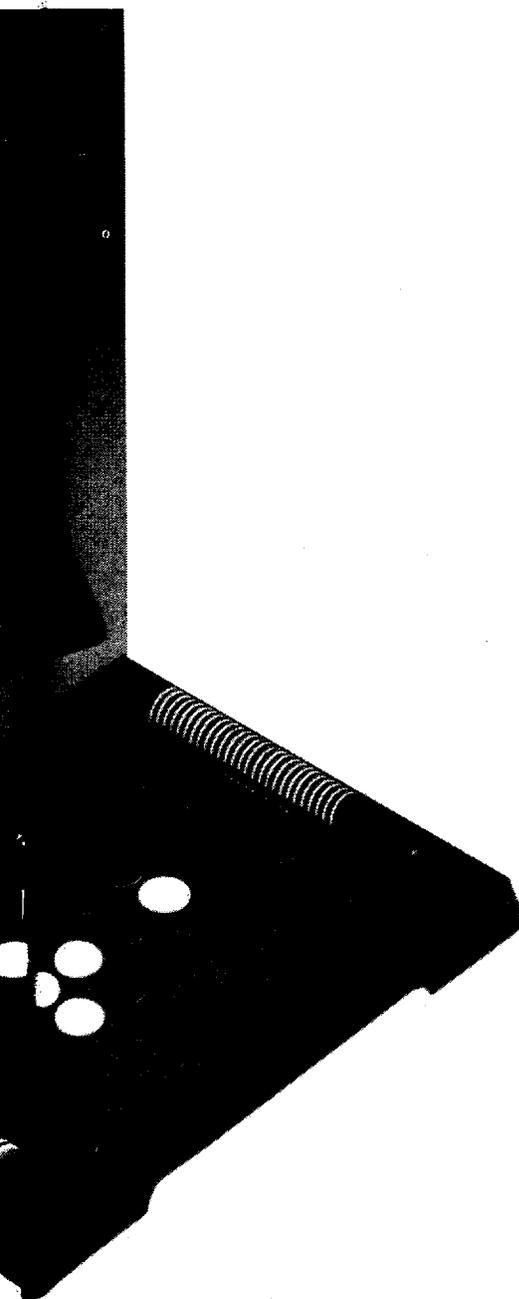
Sia reso dunque ugualmente merito a Haseguawa, anche se la sua opera è stata solo quella di *riverniciare* un vecchio gioco dimenticato, dargli regole certe e attuali e lanciarlo con decisione nel moderno mondo dei giochi strategici di tavoliere. I fatti gli stanno dando ampiamente ragione. In poco più di un ventennio l'**Othello** è diventato un piccolo classico e oggi in alcuni paesi forse non teme il confronto nemmeno con mostri sacri della tradizione come la *Dama*, gli *Scacchi*, il *Go* o il *Backgammon*. Insomma il termine *othelliera* potrebbe cominciare a diffondersi nei prossimi decenni,





ESCIO DELLA PEDINA

ta dignità di un classico a soli 23 anni dalla sua comparsa sul mercato



senza dover attendere qualche secolo.

Ad un così rapido successo internazionale del gioco ha contribuito certamente anche il forte sostegno della sua casa produttrice giapponese (è per merito suo e dei suoi rappresentanti all'estero se il campionato del mondo di **Othello** si svolge regolarmente ogni anno ormai dal 1977), ma il sostegno non sarebbe certo stato sufficiente se il gioco non avesse posseduto delle qualità intrinseche che lo rendono affascinante e di facile diffusione.

Della facilità con cui si imparano le regole del gioco si è già accennato all'inizio. Ma questo non è il solo pregio dell'**Othello**. Il gioco attrae anche per la sua originalità rispetto ad altri giochi strategici di tavoliere. Le pedine rimangono sempre nelle caselle dove vengono posizionate inizialmente, ma mutano continuamente di colore (e di appartenenza), creando un'infinita e sorprendente gamma di variazioni, impossibili da calcolare con molto anticipo anche per i giocatori più esperti. Oltre agli aspetti tecnici e strategici del gioco (in 20 anni, grazie anche ai computer, la tecnica di gioco dell'**Othello** ha fatto progressi inimmaginabili anche solo qualche decennio fa), ci sono dunque anche aspetti estetici che contribuiscono ad accrescerne il fascino.

Non c'è perciò da meravigliarsi se in poco più di un ventennio il gioco abbia fatto preseliti in molti paesi (sono ormai circa una

ventina quelli che mandano loro rappresentanti al campionato del mondo) e sia tuttora in forte espansione.

In Italia l'**Othello** è arrivato verso la metà degli anni '70, importato dalla Baravelli. Subito dopo, la distribuzione fu acquisita dalla Clementoni di Recanati, che adeguò la sua politica a quella della casa madre giapponese e cominciò ad operare per la diffusione della pratica agonistica del gioco anche nel nostro paese. Il campionato italiano si tiene ogni anno ininterrottamente dal 1978 e costante è anche la partecipazione degli italiani al campionato mondiale.

Un anno importante per la diffusione del gioco in Italia è stato il 1982, quando la rivista mensile dell'Unione Giochi dell'Archi, *Contro Mossa*, in collaborazione con la Clementoni, ha pubblicato per 12 numeri un supplemento dedicato esclusivamente all'**Othello**. Nel 1985 i tempi erano maturi per la nascita di una vera e propria federazione nazionale che fosse espressione dei club e dei giocatori e non solo una sigla per poter partecipare al campionato mondiale. Proprio nel 1985 infatti si è costituita l'attuale Federazione Nazionale Gioco Othello, che oggi gestisce una fitta rete di attività agonistiche e promozionali. Attualmente la FNGO ha sede a Roma, in via Contessa di Bertinoro 6 e pubblica la rivista trimestrale *Othello News*.

SEBASTIANO IZZO

Dal fondatore di Flagship una breve storia del gioco in differita

PROFESSIONE REPORTER

Abbiamo intervistato Nicholas Palmer, *international editor* di *Flagship*, la principale rivista di giochi in differita che conta due edizioni, una per l'Europa e una per gli Stati Uniti e i paesi del Pacifico.

Palmer, 43 anni, di nazionalità inglese ma ora residente a Basilea, è anche autore del volume *The Comprehensive Guide to Board Wargaming*, (pubblicato in Italia da Mursia) che ha venduto ben 50.000 copie ed ha avuto edizioni in 5 lingue. In questa intervista introduce il tema della conferenza che terrà in occasione del Festival dei Giochi di Gradara, nel prossimo settembre.

Caro Palmer, quali sono le basi del gioco in differita?

Il sogno che sicuramente tutti abbiamo accarezzato almeno una volta: avere a disposizione un arbitro neutrale che si dedichi interamente a noi consentendoci di raggiungere risultati molto più realistici ed eccitanti. I tentativi di convincere fratelli minori o eroici volontari ad assumere questo ruolo non hanno mai portato a nulla di buono. Ecco allora che fa la sua comparsa il Game Master professionista.

Il Game Master (o, più familiarmente, GM) fa proprio questo di mestiere. Progetta il gioco, pubblica il regolamento e invita i giocatori a spedire le loro mosse entro una determinata data. Quel giorno raccoglie tutte le mosse e valuta le interazioni.

Facciamo qualche esempio pratico...

Volentieri. Supponiamo che si tratti di un wargame ambientato

nella Roma rinascimentale. Se il giocatore ha ordinato un attacco contro Pisa, ma un avversario ha lanciato una carica di cavalleria sul suo fianco, le truppe del primo possono far fronte alla minaccia, oppure continuare a premere contro Pisa, o ancora dividersi e tentare di fare entrambe le cose. La scelta dipende da vari fattori: morale delle truppe, coordinamento, abilità del comandante e via di seguito. Il GM - di solito tramite il programma di un computer - tiene conto di tutto questo e fornisce ai giocatori un resoconto personalizzato che riporta i fatti visti nell'ottica particolare di ciascun comandante e niente altro.

Siete Napoleone che si sta consumando nell'ansia di non sapere se Grouchy comparirà in tempo? Continuate pure a preoccuparvi: solo Grouchy sa dove si trova in quel momento! Studiate i rapporti degli esploratori, è tutto quanto avete a disposizione, proprio come il vostro storico alter ego.

Il pezzo forte sembra essere il report che arriva ai giocatori dal Game Master. Come si presenta in un tipico gioco in differita?

Un report generalmente comprende una mappa aggiornata, diversi resoconti di battaglia, un riassunto della situazione dei rifornimenti e dei rinforzi, un quadro sinottico di





tutte le unità (posizione, forza attuale, morale) e, in certi casi, la corrispondenza proveniente da altri giocatori.

I wargame postali variano moltissimo in complessità e qualità ed in alcuni di essi i *report* possono essere piuttosto brevi e schematici, mentre in altri lunghi ed estremamente analitici. La scelta dipende dalla quantità di realismo e dettaglio desiderati, nonché da quanto tempo e denaro si è disposti ad investire nel gioco.

In definitiva, quali sono le principali attrattive dei giochi in differita?

In sintesi, potrei riassumerle in questo modo:

- Partecipare a giochi anche molto complessi la cui gestione è affidata a GM professionisti

- Grazie alle reti telematiche, la possibilità di giocare (e di fare amicizia) con persone di tutto il mondo

- Giocare in gruppi numerosi, così da creare complessi universi ludici con centinaia di giocatori; il che va molto al di là di quello che si può fare a casa o in un club

- Ricevere resoconti di gioco personalizzati, cosicché ogni giocatore vede solo una parte del quadro completo. Ciò offre uno spazio infinito per alleanze, spionaggio e diplomazia.

- Poter giocare con la massima flessibilità: dal momento che le mosse devono essere inviate a scadenze ben determinate, si può giocare quando più fa comodo, a pranzo, a letto, sull'autobus...

Il gioco in differita sta muovendo solo ora i primi passi in Italia, grazie ad Adventurer Kings, lanciato da Strategia e Tattica.

Nel mondo, però, questo hobby ha ormai un successo consolidato.

Ne saprebbe tentare una stima?

Effettivamente la diffusione di questi giochi è stata molto notevole. Sono attualmente disponibili sul mercato oltre 300 titoli, si svolgono numerose

convention, si pubblicano almeno 3 riviste importanti oltre a una quantità di fanzines. E' un vero e proprio mondo, con i suoi personaggi pittoreschi, le sue faide interne, bizzarre tradizioni e persino un *Who's Who*. Sembra impossibile che solo fino a 20 anni fa non esistesse un solo gioco in differita professionale in nessuna parte d'Europa!

Ma chi ha dato fuoco alle micce? Quando è successo e dove?

Il "fondatore" europeo di questo hobby è stato Chris Harvey che lanciò nel 1972 la ICBM, una ditta che importava i giochi dalla Flying Buffalo, la quale a sua volta aveva diffuso questo hobby negli Stati Uniti un anno prima. I precursori furono *Nuclear Destruction* e soprattutto *Starweb*, un gioco di complessità media, ma di considerevole sottigliezza diplomatica, la cui popolarità ha retto fino ai nostri giorni.

Ma da quei tempi molta acqua è passata sotto i ponti...

Infatti. Il grande passo successivo fu la nascita della Mitre Games, che importava i giochi degli acerrimi concorrenti della Flying Buffalo, Schubel & Son, primo fra tutti il leggendario *Tribes of Crane*. Questo è stato il primo gioco a finale aperto su larga scala, che permetteva a centinaia di giocatori di mettersi alla guida di tribù rivali, combattendosi l'un con l'altro, interagendo con personaggi non-giocatori tenuti dal GM. A differenza dei giochi della Flying Buffalo, rigorosamente gestiti via computer, quelli della Schubel erano tutti gestiti a mano e i giocatori potevano oltrepassare i confini del gioco base grazie ad "azioni speciali", con il solo limite della loro fantasia.

I giochi della ICBM e della Mitre rappresentano due dei tre pilastri su cui poggia l'attuale mercato dei giochi in differita.

Il terzo è il GdR fantasy gestito manualmente. Nei primi anni '80, Kevin Cropper diede vita alla KJC Games lanciando il classico GdR *Crasimoff's World*.

Quest'ultimo era totalmente differente dai giochi ICBM e Mitre perché enfatizzava l'elemento di role-playing, pur essendo al tempo stesso molto differente dagli analoghi prodotti da tavolo.

A quel tempo, ciascun GM seguiva qualche centinaio di giocatori e traeva un piccolo guadagno dal suo lavoro, ma tutto era ancora estremamente frammentario.

La situazione si è da allora molto evoluta. Quali elementi sono intervenuti a provocare questo drastico cambiamento?

Nel 1983 decisi di dare libero sfogo alla mia voglia di scrivere e diedi vita a *Flagship*, che ancora oggi è la principale rivista internazionale su questo hobby. L'uscita di *Flagship* ebbe un effetto immediato ed inatteso: incrementò considerevolmente il numero di giocatori che si lanciavano personalmente nel *business* sia part-time che a tempo pieno. Il numero di GM salì di botto a circa 250, ed il numero di giocatori ad una cifra variabile tra i 10.000 e i 20.000, a seconda di cosa si intende per "giocatore".

Il gioco in differita ha trovato migliore accoglienza nei paesi anglofoni, ma si sta ora rapidamente diffondendo anche nell'Europa continentale, dove ormai esistono diverse migliaia di giocatori.

Se il trend si ripeterà anche in Italia, prevedo da qui a pochi anni almeno 3.000 giocatori, un numero sufficiente per garantire un altro Festival di Gradara tutto per loro!

a cura di Saligari

Intervista a Riccardo Benci, animatore di avventure in differita

IL MASTER TELEMATICO

Caro Riccardo, cominciamo con qualche riferimento storico...

Si avvicina in questi giorni il compimento dei 6 mesi da quando ho iniziato a condurre come Master una campagna di D&D attraverso un'apposita area su MC-Link. Non sono il primo a tentare l'avventura della masterizzazione attraverso il mezzo telematico, ma certamente l'utilizzo per tale scopo di un sistema così grande, esteso e complesso come MC-Link, forse il maggiore d'Italia e sicuramente il più professionale, non è mai stato tentato prima.

E per quanto riguarda la metodologia?

Mi sono servito come riferimento di base dell'ottima *Rules Cyclopeda*, compendio eccellente delle regole di D&D arricchendola di volta in volta di alcuni miei adattamenti personali, a volte presi dall'*AD&D*, a volte inventati di sana pianta, al fine di rendere il gioco più realistico e mantenerne la struttura sistematica; sono infatti del parere che l'abolizione pressoché totale delle regole in favore di una spontaneità difficilmente ottenibile al di fuori di un contatto diretto, sia controproducente e spesso fuorviante. Il mio gruppo di gioco è stato particolarmente curato nel background e nella personalizzazione estrema dei personaggi. È trascorso oltre un mese di tempo prima che ogni giocatore avesse la sua base di partenza completa di elementi caratteriali e comportamentali e si è trattato solo di un modulo iniziale. Credo necessario il puntualizzare come tutti i

componenti il mio gruppo siano persone alle prime armi o comunque di scarsa esperienza, caratteristica scelta volutamente allo scopo di verificare gli effetti di questo tipo di masterizzazione su elementi "vergini". È stato anche interessante notare come, in ogni gruppo ben riuscito, i personaggi abbiano acquisito un aspetto e un carattere proprio, peculiare, a volte differente da quello dello stesso giocatore.

Quali sono le differenze tra un GdR tradizionale e uno che si svolge su rete telematica? Ci sono difficoltà e problemi nuovi nell'uso di un mezzo così nuovo e sofisticato?

Le difficoltà nella conduzione di un gruppo telematico sono diverse e alcune intuitive. Innanzitutto la continuità del gioco; laddove noi siamo in genere abituati ad una frequenza settimanale o mensile ma con sedute di durata di diverse ore, abbiamo per contro uno svolgimento più fluido e più continuo. È evidente la difficoltà di riuscire a mantenere un gradevole ritmo alternando le scene di azione con quelle discorsive, "sociali" o addirittura comiche; d'altra parte la parola scritta può costituire un'arma a doppio taglio per chi non sia in grado non solo di padroneggiare sufficientemente sintassi e composizione, ma anche per chi non possieda quella verve narrativa e descrittiva che consente di ovviare alla mancanza del linguaggio del corpo e della viva voce. I rapporti personali con i giocatori sembra invece siano enormemente avvantaggiati dalla situazione telematica. In un normale gruppo

di gioco è difficile trovare il giocatore esperto a tal punto da ascoltare conversazioni "riservate" e non usufruirne. La soluzione è ovvia e consiste nell'appartarsi con il Master. Nel gioco telematico quest'aspetto è invece agevolmente coordinato mediante i messaggi in mailbox, che consentono un rapporto privato con il Master e giovano perciò al pathos e alla fluidità dell'avventura. Non dimentichiamo, infatti, che non sono solo i giocatori ad assistere alle sessioni di gioco ma tutti coloro che, pur non giocando, leggono questo "libro" in costante divenire che è il RPG. MC-Link, d'altra parte, ha consentito un'ulteriore facilitazione costituita dalla cosiddetta area "Coordinamento" dove trovano posto domande, spiegazioni e perché no, battute e stupidaggini varie che servono ad alleggerire la tensione di certi momenti.

Vogliamo tentare un bilancio di questa esperienza?

Se si dovessero tirare le somme di questi 6 mesi potrei limitarmi, immodestamente, a citare i messaggi entusiasti che continuano a pervenirmi dal mio gruppo e da chi segue l'avventura da esterno. In sintesi, un'esperienza interessante ed estremamente impegnativa sotto l'aspetto culturale e sociale, con qualche scricchiolio inevitabile e prevedibile data la situazione pressoché pionieristica e molte soddisfazioni. E, cosa fondamentale, molto divertimento.

a cura di Zatopek



Abbiamo fuso il Magico Clima dei Board Games con l'immediatezza e la semplicità dei tradizionali Giochi di Carte. Ne è risultato un piccolo Capolavoro che vi farà passare ore indimenticabili di divertimento con gli Amici!

Scoprite anche Voi il fascino di :

CONQUISTA LA CORONA

Novanta carte stupendamente disegnate, divise fra Eserciti ed Avvenimenti. Tre manche di Gioco con Battaglie Furiose, Trattative, Pestilenze. Ampia possibilità di soluzioni e alternative.

Il Gioco è disponibile nei migliori negozi, ma in esclusiva per i Lettori di Agonistika offriamo la possibilità di avere:

CONQUISTA LA CORONA + Videocassetta con una Manche dimostrativa del Gioco e dei Casi particolari a sole £. 29.000

Potete ordinare a **LINDAGIOCHI** per telefono : **039 . 835052** o spedendo il tagliando sempre a **LINDAGIOCHI** Via Pindemonte 15 - 20052 Monza (Mi)

Desidero ricevere Conquista la Corona +Videocassetta

Nome:

Cognome:

Indirizzo



PENSATE DI ESSERE DEGLI OTTIMI PILOTI?

Mettetevi alla prova in due spettacolari wargame:

Starfighter, che simula un combattimento nello spazio,
tra astronavi progettate dagli stessi giocatori

Clash of Eagles, che permette di rivivere le grandi battaglie
aeree della Seconda Guerra Mondiale

**Due nuovi giochi
Una nuova casa editrice italiana**

Camelot

Via Piacenza 24, 20135 Milano - tel. 02-55185266

Una tetra ambientazione da fine del mondo per un nuovo GdR

L'ECO-LICANTROPO

I protagonisti del gioco sono impegnati a lottare contro un collasso ambientale ormai imminente, causato dalla cecità degli uomini

La casa editrice statunitense White Wolf si sta progressivamente affermando come una delle realtà editoriali più promettenti ed interessanti del mercato statunitense, e quindi mondiale, con i suoi giochi della linea *Storyteller* (che potremmo tradurre con "Narrativa") ovvero *Vampire*, *Werewolf*, l'imminente *Mage*, *Faerie and Ghost*. Tutti questi giochi contengono e conterranno elementi enfaticanti il gioco di ruolo e ricchissimi background informativi, mentre le regole vere e proprie si basano su un sistema relativamente semplice che utilizza solo dadi a 10 facce. Il filo conduttore è l'universo punk-gotico, un mondo analogo al nostro in cui i lati oscuri e disperati vengono enfaticati ed incupiti. Spesso i personaggi paiono condurre una lotta senza speranza: in *Vampire* contro la Bestia al loro stesso interno, in *Werewolf* contro il Verme (approssimativa traduzione del termine *wyrm*). In *Werewolf* i giocatori assumono il ruolo di licantropi, licantropi però lontani anni luce dallo stereotipo romanzesco e tipico di tanti giochi di ruolo fantasy. I licantropi di *Werewolf* sono divisi in tante tribù, ognuna dotata di costumi, poteri e abitudini particolari (proprio come i clan di *Vampire*), tutte impegnate a lottare contro un

collasso ambientale ormai imminente e pressoché inevitabile causato dalla cecità degli uomini, da una gigantesca megacorporazione ed in ultimo dal Verme, una entità che ha come scopo l'annientamento della vita in tutto l'universo (qui i creatori si sono fatti prendere un po' la mano) ed anche sulla Terra. Il Verme corrompe, deforma e distorce e trova negli umani inconsapevoli, o consapevoli ma accecati dalla brama di potere, eccellenti strumenti. Il suo antagonista è Gaia, la somma di tutta la forza vitale della Terra, che ha nei licantropi i suoi primi difensori e prediletti guerrieri. Indebolire la Terra con la deforestazione, l'inquinamento, l'estinzione di specie viventi è un ottimo modo per indebolire Gaia, ed il Verme opera incessantemente in questa direzione. Contro le immense moltitudini degli umani e le loro "cancrenose" città i licantropi possono fare poco, se non



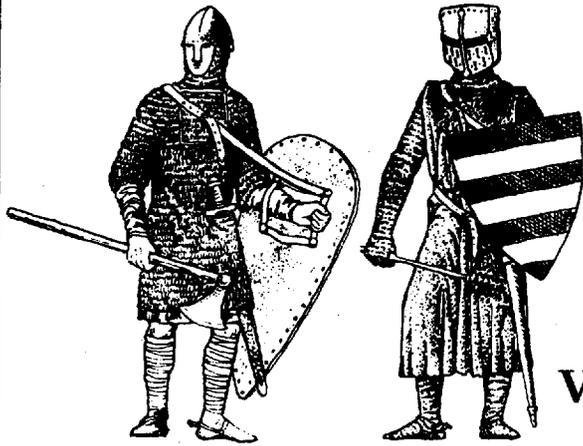
decidere se cercare di aprire gli occhi agli uomini oppure cercare di eliminarli tutti. Di fronte a questa tetra ambientazione di fondo ed al dilemma che lacerava la loro cultura, i PG possono intraprendere azioni individuali contro gli agenti del Verme cercando, per quanto è possibile, di contenere la loro malefica opera, ma prima si chiederanno inevitabilmente se non stiano forse combattendo contro i famosi mulini a vento, in una guerra senza speranza.

Il gioco contiene tutte le informazioni necessarie per una campagna (tranne, purtroppo, un'avventura introduttiva). Viene utilizzato il collaudato sistema dell'assegnazione dei punti alle caratteristiche, della scelta di vantaggi e difetti e di quella della tribù di nascita. C'è anche una sezione sul Verme, sulle sue creature, sui licantropi rinnegati che lo servono e sui loro poteri, anche se in futuro apparirà un supplemento, *Book of the Wyrms*, dedicato a loro. Si tratta complessivamente di un gioco molto interessante ed inconsueto per lo sfondo ambientalista che lo caratterizza, degno di attenzione da parte dei giocatori più esperti e smaliziati. Non è adatto a che ami gli universi solari e rassicuranti e agli appassionati del "dark future con il mitra cibernetico", ma è in grado di fare riflettere almeno un poco chi lo giochi. Se l'edizione italiana di *Vampire* avrà successo, c'è da augurarsi che anche *Werewolf* venga selezionato per essere proposto al pubblico del nostro amato Stivale: lo merita.

CIRO ALESSANDRO SACCO

STRATEGIOCHI

di Stefano Polloni

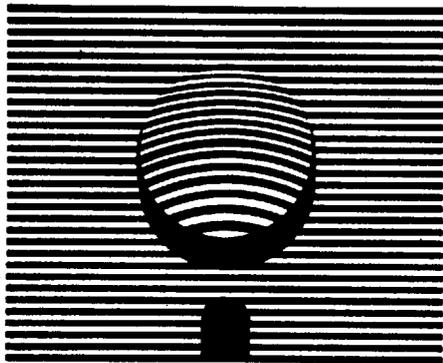


Giochi di ruolo, wargames
giochi sportivi e di società
miniature, colori ed accessori
libri fantasy e riviste

Viareggio

Via S. Francesco 205 tel.0584-46360

PULSAR



SOFT CENTER

AVVENTURE G.d.R. SIMULAZIONI

VIDEO GIOCHI ORIGINALI PER

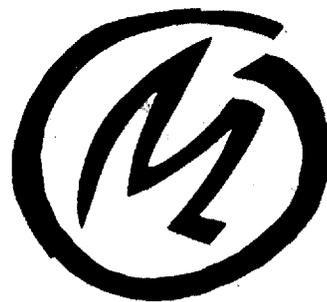
MS-DOS COMPATIBILI / AMIGA

C.64 / SEGA / NINTENDO

Roma, via Magna Grecia, 71 - Tel. 06/776829

Libreria

Fumetto
Illustrazione
Gadgets



il MARCHIO GIALLO

Via degli Scipioni, 116 - Roma METRO OTTAVIANO

Una panoramica su di un mondo in pieno sviluppo, quello del libro-game

COME INSEGNA ZIO JORGE

In tutte le opere di immaginazione o, ogni volta che un uomo ha davanti diverse alternative, ne sceglie una e scarta le altre: in quella del quasi inestricabile Ts'ui Pen, sceglie - simultaneamente - tutte le alternative. Crea, così, diversi futuri, diversi tempi che a loro volta proliferano e si biforcano.
 Jorge Luis Borges, *La Biblioteca di Babele*.

Il libro-gioco, o libro-game, gode in Italia di una decennale fortuna. Nonostante il declino subito in altri paesi, come l'Inghilterra e la Francia, da noi i libri in cui il protagonista è il lettore continuano a prosperare. Per chi non sapesse di cosa si tratta, un rapido esempio: siete un marziano sperduto su un pianeta non vostro.

Giunto sull'orlo del cratere, vedete sul fondo il relitto di un'antica astronave. Se scendete a vedere di che si tratta -> paragrafo 265, se preferite continuare il cammino verso le Guglie Gemelle -> paragrafo 47.

Il libro può essere letto più volte: la storia è sempre diversa, fino ad una conclusione di volta in volta favorevole o tragica.

Le ambientazioni del libro-game percorrono tutti i campi letterari, alti e meno alti: il fantasy, la fantascienza, l'horror, il giallo, il rosa, il romanzo storico. Non mancano i libri più originali in cui il lettore si immedesima in una lontra, in un aspirante Presidente del Consiglio, in un noto lupo dei fumetti.

Di recente la Giunti Marzocco ha fatto il suo esordio sul mercato con una serie piuttosto insolita di libri-gioco, destinati ai ragazzi e

riuniti nella collana "Tatticagame". Non si tratta infatti delle consuete avventure ma di giochi che, pur usando il solito meccanismo dei rimandi, ricreano situazioni ben diverse.

Prendiamo *Rally*, ad esempio. Siete al volante di un'automobile pronta ad affrontare gli ambienti più ostili: la tundra, il deserto, la jungla. Equipaggiatevi con attenzione, prevedendo ogni emergenza: potrà esservi più utile un verricello o un interfono? E poi via... con un occhio alla bussola e uno al cronometro.

Oppure arruoliamoci in *Polizia*: sarà più urgente controllare gli hobby della giovane Jennifer o il contenuto del posacenere dell'auto usata dal ladro? Il tempo è prezioso e non si può verificare tutto... In entrambi i volumi si possono confrontare i risultati ottenuti da diversi giocatori, per decidere chi è il pilota o l'investigatore più abile.

A volte questi libri lasciano una libertà nelle regole che sorprenderà i "simulatori", abituati ai rigorosi regolamenti in stile SPI.

In *Campionato* il lettore è il Commissario Tecnico di una squadra di calcio e all'inizio stila la classifica della serie A, con l'unico vincolo che la sua squadra sia ultima. Non è vietato costruire la classifica in modo che, pur stando in fondo, la propria squadra si trovi a due soli punti di distanza dalla prima. Ma sarebbe un po' come barare, e che senso avrebbe in un libro-gioco? La regola andrà quindi "presa con le molle", come sono abituati a fare i giocatori di ruolo.

Non mancano, nel catalogo Giunti, storie più tradizionali di cacce al drago e simili faccende.

Da notare *La Sfida dei Maghi*, di Mark Smith e Jamie Thomson, in cui due lettori giocano contemporaneamente, ciascuno col proprio volume. Le due storie si intrecciano e i giocatori dovranno ogni tanto cooperare, pur sapendo che uno solo dei due vincerà: un po' come nella vecchia collana "Faccia a Faccia" delle edizioni E.Elle.

Da segnalare altre due collane Giunti per i più giovani, da regalare a cuginetti e nipoti per preparare le future leve del gioco di ruolo.

"Fiabagame" comprende quattro volumi scritti da Stefania Fabri, e già è meritorio che si ci sia rivolti ad un'autrice italiana anziché comprare a basso prezzo i diritti di opere straniere più o meno valide, come avviene di norma in questo settore. I titoli sono differenziati per bambini e bambine: *Tu sei una Maga*, *Tu sei un Mago*, *Tu sei un Principe*, *Tu sei una Principessa*.

Altrettanto semplici nei meccanismi sono i racconti della collana "Intrepidagame", che portano il giovanissimo lettore in luoghi remoti: la Polinesia, la Cina, l'Arabia, l'India. Unico mistero: nella presentazione la Giunti dedica questi volumi alle ragazze, mentre sono adattissimi anche ai maschietti.

Se questo articolo vi ha convinto della validità del prodotto -> più vicina libreria, se preferite verificare di persona -> Biblioteca Comunale.

ANDREA ANGIOLINO



Piccolo corso per autori di enigmi: indovinelli e crittografie mnemoniche

IL NOVE ROVESCIATO E LE MUTANDE ROTTE

Sfruttando la presenza di significati forti e deboli in frasi di uso comune si ottengono pregevoli e fantasiosi giochi linguistici

Gli indovinelli del passato affidavano la loro ambiguità alle analogie esistenti tra i caratteri generali del soggetto da indovinare e quelli emergenti dalla situazione descritta.

Per esempio, questo antico indovinello in lingua volgare:

*Boves se pareba
alba pratalia araba
et albo versorio teneba
et negro semen seminaba*

(spingeva innanzi i buoi arava prati bianchi teneva un bianco aratro e seminava seme nero)

la cui soluzione è *la scrittura*, si basa sulla trasposizione figurata tra l'azione di aratura e quella di scrittura, attraverso le seguenti metafore:

dita della mano - buoi
fogli di carta - prati bianchi
penna d'oca - aratro bianco
inchiostro - seme nero.

L'indovinello odierno, invece, costruisce la contrapposizione tra il soggetto da indovinare e quello descritto, ricorrendo a doppi sensi linguistici (e non metaforici).

Per esempio, questo pregevole indovinello:

LA NONNA

Lavora d'ago fino a mezzanotte per aggiustare le mutande rotte

la cui soluzione è: *la bussola*, si basa sulla seguente concatenazione di fraintendimenti:

ago da cucire - ago della bussola
mezzanotte - nord
aggiustare - correggere
mutande - che mutano
rotte - direzioni della nave.

Il meccanismo linguistico che sta alla base dell'indovinello moderno si riscontra, nella sua forma più stringata, nella cosiddetta "crittografia mnemonica". Questo tipo di gioco si presenta mediante la proposizione di un esposto (una breve frase o una sola parola), affiancato da un diagramma numerico (una successione di numeri, che indica la lunghezza in lettere delle parole componenti la frase risolutiva).

Un classico esempio di crittografia mnemonica è il seguente:

CUCCHIAINO (5, 6, 2, 13).

La sua soluzione è: *mezzo minuto di raccoglimento*; infatti il cucchiaino è uno strumento (*mezzo*) piccolo (*minuto*) che serve per raccogliere (*di raccoglimento*); in particolare *mezzo* è formato da 5 lettere, *minuto* da 6, *di* da 2 e *raccoglimento* da 13.

Per ideare una crittografia mnemonica bisogna, per prima cosa, trovare una frase di comune conoscenza (dotata, cioè, di un

immediato senso "forte") che possieda anche un altro senso interpretativo (più "debole"). Dopo di che, basta esporre una frase o una parola che definisca, in un altro modo, il senso *debole* della frase trovata (la quale, interpretata secondo il proprio senso *forte*, costituirà la soluzione del gioco.)

Ad esempio: la frase *frutta cotta* può essere interpretata, in senso immediato (*forte*) come:

"frutta messa a cuocere", ma può anche significare, in senso meno immediato (*debole*):

produce (sinonimo di *frutta*)
innamoramento (sinonimo di *cotta*).

Siccome ciò che produce un innamoramento è "il colpo di fulmine", si può comporre il seguente gioco:

IL COLPO DI FULMINE (6, 5)

la cui soluzione è, appunto: *frutta cotta*.

Altri interessanti esempi di crittografie mnemoniche (che, per brevità, riportiamo senza diagramma numerico) sono le seguenti:

ORLATE
provviste di bordo

IL NOVE ROVESCIATO
lo vedi come sei

PELO E CONTROPELO
sono le due passate

FEDE ASSOLUTA
credenza piena

LA FOLLA NEGLI STADI
compressa per il tifo.

ENNIO PERES

Case editrici grandi e piccole riscoprono il racconto

BREVE E' FANTASTICO

Benché un luogo comune editoriale affermi che i volumi di racconti non si vendono bene, alcuni fatti recenti potrebbero riaprire la discussione e riequilibrare la situazione.

Per prima cosa alcune raccolte sono giunte nelle cinque finali del premio Strega e del Premio Campiello; per seconda cosa un piccolo ma attivissimo editore, Crocetti, ha affiancato al suo mensile *Poesia* un altro dal titolo *Racconti*, che sta vendendo molto bene; per terza cosa la rivista *Leggere* ha bandito un "campionato" di racconti (al massimo dieci cartelle da spedire entro il 30 settembre) all'insegna di uno slogan da sottoscrivere: "L'arte del romanzo comincia dal racconto. E, prima di scrivere un brutto romanzo, conviene scrivere un bel racconto".

Ebbene - e qui il discorso cade nell'ambito dei nostri interessi - diverse delle antologie di racconti apparse di recente presso la grande editoria sono di racconti non mimetici, non realistici. La misura della storia breve, guarda caso, si addice alla trama fantastica, nera, gotica, surreale, onirica, grottesca, allo stile "realismo magico" di bentempelliana memoria, agli eredi di Buzzati e Landolfi.

Racconti naturali e straordinari di Antonio Debenedetti (Rizzoli), sin dal titolo è esemplificativo. L'autore usa, come ogni intellettuale che si rispetti, la corda fantastica o fantascientifica per far risuonare gli accenti dell'introspezione o della critica sociale: lo specifico magico e la circolarità del tempo per mettere in crisi una coppia borghese

(*Remake*); l'ineluttabilità del Fato (*A prestissimo*) e un fantasma inconsapevole (*Le parole che non parlano*) per una autoanalisi del protagonista; un mondo futuro dominato dalla pubblicità, dall'arrivismo e dal profitto (*Accadrà a Globus*) per un satira grottesca dell'economicismo, della psicanalisi e della ricchezza a tutti i costi.

Michele Mari con *Euridice aveva un cane* (Bompiani) e Enrico Palandri con *Allegro fantastico* (sempre Bompiani) sembrano rappresentare due volti della stessa medaglia, il lato negativo/pessimistico e il lato positivo/ottimistico del fantastico.

Mari è sempre stato un appassionato del gotico più classico, che ha cercato d'infiltrare nei suoi romanzi (tre) che hanno tutti il sapore, il gusto del nero inizio secolo: nei suoi racconti torna all'attualità ambientando le sue storie orrifiche nell'Italia di provincia.

In Palandri è il modo di affrontare il fantastico che è "allegro", non certo il fatto che le storie in sé siano tutte "allegre", la sua capacità di trasformare e metamorfizzare il quotidiano in qualcosa d'altro misterioso e immaginoso, sia esso una meraviglia o un incubo quasi fantascientifico o in bilico tra orrore e grottesco. Abbiamo in realtà bisogno di autori di questo genere, che non si adeguino al piattume giornaliero, ma lo facciano diventare sulla carta e ai nostri occhi qualcosa d'altro.

Il "caso dell'anno" è *Navi in bottiglia* (Mondadori), centouno

storie da trenta righe ognuna di Gabriele Romagnoli, quasi tutte caratterizzate da un'atmosfera fantastica e surreale, ma un po' penalizzate dall'autoimposta lunghezza, quasi una sfida alla sua fantasia che si confronta con la realtà. Bene, si deve dire che in genere Romagnoli ha la straordinaria capacità di far entrare una vera e propria "storia" (vale a dire trama e personaggi) nello spazio di una cartella dattiloscritta standard, con funambolismi fantastici degni di nota, anche se in qualche occasione si notano forzature.

Appena prima di Romagnoli anche un altro esordiente aveva scelto la via della narrazione brevissima con ottimi risultati letterari, seppure con minore eco. Mi riferisco a Giovanni Catelli che nel suo *In fondo alla notte* (Solfanelli) ha scritto racconti tra la mezza cartella e le due cartelle. Anche qui storie intense, ben scritte, fantastiche, in cui il tema dominante è la solitudine, il grottesco della vita, il tema dell'addio.

Per concludere, ecco *La vita sospesa*, che riunisce otto racconti con cui esordisce il fiorentino Fabio Losacco per Gribaudo. Losacco scrive piacevolmente ed ha belle idee: fino ad ora era noto solo nell'ambiente degli appassionati avendo pubblicato su riviste amatoriali e solo saltuariamente su quelle professionali. Adesso ha l'opportunità di raggiungere altri lettori con delle storie che oscillano tra fantasy classico e horror.

GIANFRANCO DE TURRIS

AgonistiKa

è su MC-link con una serie di interessanti iniziative.

© RcpAssociati

E' ORA CHE IL TUO PC CONOSCA IL MONDO. CON MC-LINK.



Il kit contiene: un codice già abilitato, che consente, senza alcuna formalità, di leggere le conferenze e prelevare programmi; tre dischetti con programmi di comunicazione per MS DOS, Macintosh e Amiga; un manuale di 160 pagine; moduli con cui potersi identificare e ottenere l'accesso alle funzioni di scrittura.

Dopo aver fatto conoscere al vostro PC il mondo del vostro lavoro è ora che gliene facciate conoscere uno nuovo: MC-link, la rivista telematica interattiva, ideata da Technimedia, la casa editrice di MCmicro-computer. Per il collegamento basta un modem, una linea telefonica, un qualsiasi personal computer e nessuna conoscenza tecnica particolare.

MC-link può diventare per voi una straordinaria fonte di divertimento: sono attive da tempo aree dedicate a Dungeons & Dragons, Diplomacy, Risiko, scacchi, giochi matematici ed enigmistici, videogames, notizie sui tornei e sulle conventions e ora, in esclusiva per l'Italia, troverete anche Adventurer Kings, il gioco in differita che raccoglie migliaia di appassionati in tutto il mondo.

MC-link è molto più di un normale BBS: è un sistema professionale che vi mette a disposizione 40.000 programmi di pubblico dominio che potete liberamente copiare.

Inoltre tramite la rete internazio-

nale Internet è possibile richiedere programmi da migliaia di sistemi telematici sparsi in tutto il mondo e dialogare con oltre 5 milioni di utenti.

MC-link ospita decine di aree dedicate agli argomenti più vari, da quelli professionali agli hobby, il tempo libero, la cultura, lo sport e vi dà la possibilità di conoscere sempre nuovi amici grazie alle affollate conferenze in diretta.

Con sole 24.000 lire al mese, con un risparmio del 25% se l'abbonamento è annuale, conoscerete il mondo telematico di MC-link.

Essere in linea con il mondo è facile: basta una telefonata, o spedire il coupon allegato.

MC-link è raggiungibile da tutta Italia in modo semplice ed economico chiamando il numero verde telematico, 1421 Easy Way Itapac.*

MC-link

In linea con il mondo.

I primi dieci collegamenti in omaggio.

Desidero ricevere un kit di abbonamento a MC-link:

- annuale a Lire 231.000
 trimestrale a Lire 87.000
I prezzi includono IVA e le spese di attuazione di L. 15.000

Pagherò tramite:

- contrassegno (con sovrapprezzo di L. 10.000 per spese di spedizione)
 carta di credito Amex Visa Si Diners
n. _____ scad. _____

Nome e Cognome _____

Indirizzo _____

Cap./Città _____

Telefono _____

Firma _____

AG

*L'accesso al 1421 è riservato agli abbonati che utilizzano una carta di credito come mezzo di pagamento. I consumi Itapac effettuati verranno regolarmente fatturati ogni fine mese e accompagnati da un dettagliato riepilogo dei collegamenti. MC link è anche raggiungibile via rete commutata a carico dell'abbonato, con modem ad alta velocità. Technimedia via Carlo Perrier 9, 00157 Roma - tel. 418921 fax 06-41732169

Una nuova iniziativa garantisce ai giocatori romani un autunno movimentato

PANEM ET CIRCENSES

Qualche volta, anche nel mondo del gioco, le ciambelle riescono col buco: questa volta la ciambella si chiama **Calendario ludico romano**.

Si tratta di una sorta di coordinamento tra le associazioni e i gruppi che nella capitale si occupano di giochi di simulazione e di società, ovvero: Cohors Tiberina, La Compagnia dell'Anello, Dragon Lich, Gilda Anacronisti, Giocondo, La Maggiolina (sez. Clessidra), Rill, La Società Aperta, 3D6, Villa Carpegna.

Un sacco di gente, quindi, a rappresentare una ricchezza di idee e di energie difficilmente riscontrabile in altre città: si va dal gioco di ruolo al wargame, ai giochi di società e di parole, al gioco dal vivo, al tridimensionale militare e fantasy, ai giochi di comitato, alle nuove frontiere del gioco telematico e chi più ne ha più ne metta.

In tutto questo, Agonistika ha avuto l'onore e il piacere di svolgere un'azione di coordinamento fin qui rivelatasi produttiva.

Il primo *exploit* di questo nuovo coordinamento si è visto nel maggio scorso, in via ufficiosa, nell'ambito di "GiocoMania", l'edizione romana della nota manifestazione milanese "Giokando", dove per la prima volta quasi tutte le associazioni sopracitate erano presenti con un proprio stand e una fisionomia riconoscibile. Da lì è nata l'idea di incontrarsi con regolarità per raggiungere almeno un obiettivo minimo, quello di coordinare le manifestazioni e le uscite pubbliche dei vari gruppi,

evitando sovrapposizioni e scopiazzature. Non è poco, e chi ben comincia....

Ecco la programmazione per l'autunno:

5 Settembre

Apertura delle iscrizioni al primo dei quattro tornei di *D&D* previsti nella stagione 93-94: organizzano Rill, Dragon Lich e Villa Carpegna.

10/11 Settembre

La Compagnia dell'Anello e 3D6 commemorano la battaglia di Porta S. Paolo con una campagna di *Advanced Squad Leader*.

24/26 Settembre

Torneo di *Risiko!* a cura de La Compagnia dell'Anello.

3-10-17 Ottobre

Giornate dedicate alle selezioni del primo Torneo di *D&D*.



8/9/10 Ottobre

La Compagnia dell'Anello presenta le più grandi saghe del fantasy e della fantascienza tramite i giochi di ruolo (*Star Wars*, *Il Signore degli Anelli*, e altri). Partono anche i tornei di *Blue Max* e *Blood Bowl*.

24 Ottobre

La Società Aperta presenta *La Battaglia di Zama* di Nicola Zotti, un wargame-conferenza per il grande pubblico

29/30 Ottobre

La Clessidra, sezione giochi della Maggiolina, che gestisce una fornitissima ludoteca aperta la sera di alcuni giorni feriali, dedica un week-end ai giochi di comitato.

Novembre

Le date non sono ancora confermate, ma l'ultimo week-end del mese (26-27-28) appare denso di avvenimenti: La Società Aperta presenta un torneo di tridimensionale basato sul regolamento *Tactica Medievale*, La Compagnia dell'Anello dà inizio al secondo torneo di *D&D* della stagione, La Maggiolina-Clessidra presenta per la prima volta a Roma il nuovo gioco di ruolo della Dal Negro: *Lex Arcana*. Sempre in Novembre sono previste altre iniziative: una serata horror (La Compagnia dell'Anello), un torneo di *Cyberpunk* e uno di *Warhammer Fantasy Battle* (Villa Carpegna).

ROBERTO FLAIBANI



CRONACHE DALLA GALASSIA

Ferro e Fuoco, edita a cura dell'associazione "3D6", da fanzine è diventata rivista! Abbiamo sottomano il pregevole numero di gennaio-febbraio 1993, che segna un grande salto di qualità, soprattutto nella grafica e nell'illustrazione. Ci sono avventure per *Cthulhu* e per *GURPS*, due scenari per *Warhammer Fantasy Battle* (i redattori sono noti nella capitale per i loro spettacolari tavoli di tridimensionale fantastico), recensioni varie, notizie dal mondo del gioco. L'abbonamento per 6 numeri costa 25.000 lire, la redazione ha sede a Roma, in via Pietro Marchisio 6.

Al Circolo Labirinth di Genova hanno ben capito le potenzialità ludiche della telematica e si sono mossi di conseguenza.

Cnosso, ovvero la prima rivista telematica su Videotel dedicata ai giochi di ruolo e simulazione, è operativa da giugno sul nodo *523987#, mentre **Genova Chat**, nodo *86990#, ospiterà partite di *Diplomacy*, *D&D*, *Cthulhu*, e altri. Luca Scabbia anima su MC-Link una conferenza dedicata ai giochi di ruolo e una dedicata in particolare a *Cthulhu*.

I recapiti telefonici sono: Paolo Fasce 010-887969, Luca Scabbia 010-218127.

Buone notizie arrivano dall'**ARCIGIOCHI** di Cremona, che nei giorni 4 e 5 settembre terrà il suo terzo torneo di *D&D*, nonché tavoli dimostrativi di *Stormbringer*, *GURPS*, *GIRSA*, *Talisman*, *Starquest*, e altri. Contattare Marco Coppi al 0372-20484.

Gli Stradiotti di Talweg, c/o AICS, Via del Cottonificio 96, Udine, scoppiano di salute. Hanno raccolto oltre 60 soci e si stanno dando un sacco da fare su *D&D*, nonché su *Blood Master*, *GIRSA* e *Cthulhu*. Telefono utile: Anton Maria Prati 0432-508003.

Gli agguerritissimi e giovanissimi animatori di **Rill** (Riflessi di Luce Lunare) hanno portato a 24 le pagine della loro fanzine, dove si occupano col solito entusiasmo di *Cyberpunk* e di *Strombringer*, pubblicando avventure e recensioni. In terza di copertina riproducono alcune foto estremamente compromettenti, ma purtroppo si dimenticano di pubblicare il loro stesso indirizzo. Così non ci resta che indicare noi stessi agli interessati il nome di Francesco Ruffino (06-85302347) e rivolgere a loro un sincero augurio: "Che i Riflessi diventino Raggi!".

Il **Club Modellismo Storico** di Cagliari organizza, nei giorni tra il 29 ottobre e il 14 novembre una grande manifestazione intitolata: "Dalla Rivoluzione all'Integrazione", sul tema del tentativo di conquista della Sardegna da parte della Francia rivoluzionaria, tra il 1792 e il 1793.

L'evento si articolerà in una mostra di modellismo storico-militare, iconografia e documenti d'epoca, un convegno di studi, un concorso di modellismo. Contattare Mario Cannas, via S. Benedetto 90, 09128 Cagliari, tel. 070-504536-491933.

ZATOPEK

PADCON 93

Eccoci al consueto appuntamento annuale con la Convention più "antica" d'Italia che quest'anno si svolgerà al Palazzo del Turismo di Montegrotto Terme (PD) dal 10 al 12 settembre. Gli organizzatori sono il circolo Overlord di Padova e la Federazione Nazionale delle Associazioni dei Giocatori di Simulazione, di Ruolo e di Società. La quota d'iscrizione per tutta la manifestazione è fissata in lire 25.000 e va pagata a mezzo vaglia postale indirizzato a Diego Rossi, casella postale 658, 35100 Padova. L'iscrizione a ciascun torneo costa inoltre 7.000 lire.

I tornei e gli eventi previsti sono moltissimi, ne segnaliamo alcuni: Terzo Campionato Italiano di 1830, *Advanced Civilization*, *Advanced Squad Leader*, *Axis & Allies*, *Blood Bowl*, *Ars Magica*, *Cyberpunk*, *Diplomacy*, *Battletech*, *Panzer Leader*, *Space Marines*, *Space Hulk*, *Talislanta*, *Il Richiamo di Cthulhu*, *GIRSA*, *Campionato Nazionale di Advanced D&D*, *Football Strategy*, *Space Marines*, *Warhammer 40.000*, la simulazione di un comitato di crisi, una missione collettiva di uno squadrone aereo col sistema di B-17, gare di pittura di miniature. La programmazione degli eventi è molto rigida e bisogna stare attenti a non iscriversi a partite che possano sovrapporsi, quindi è bene informarsi prima presso gli organizzatori.

Montegrotto dispone di molte soluzioni per i propri ospiti: dagli alberghi a 4 stelle al campeggio e gli organizzatori della manifestazione si incaricheranno di smistare i giocatori secondo le esigenze di ognuno.

Numeri utili: Luca (049-685514), Emanuele (049-8873375), fax (049-681542), nodo FidoNet 2:332/504.26.

Le letture sulla battaglia, da Canfora a Buzzati, passando per Platone

LUCREZIO E LE TEORIE DEL TUTTO

Sono noti i collegamenti, per lo meno culturali, fra i primordi della medicina moderna e della moderna investigazione criminale, quella che ha permesso l'esistenza del giallo come genere letterario. Probabilmente a queste due forme, modi, del sapere ne va affiancato almeno un terzo: la filologia classica. Credo le date corrispondano abbastanza e certo corrisponde il metodo, come dimostra, una volta di più, *La Vita di Lucrezio* di Luciano Canfora, recentemente edita da Sellerio (123 pagine per 20.000 lire).

Di Lucrezio, della sua vita e delle sue opere, oltre al *De Rerum Naturae* (del 1990 la traduzione di Luca Canali edita con testo a fronte da Rizzoli 630 pagine, non so il prezzo attuale), non sappiamo quasi nulla. Eppure il grande divulgatore latino dell'epicureismo è vissuto in anni a noi piuttosto noti, se non altro per la sterminata produzione epistolare di Cicerone, che ci informa su moltissimi aspetti e figure di quel periodo politicamente confuso.

In questa massa documentaria Canfora va in cerca di tracce che ci illuminino sulla vita e i rapporti di Lucrezio e contemporaneamente sgombrino il terreno da una tradizione che aveva occupato l'apparente vuoto di conoscenze ingombrando di affermazioni suggestive quanto poco fededegne, fino a creare la leggenda dell'autore maledetto impazzito a causa di un filtro d'amore.

Sempre in ambito classico, interessante la nuova traduzione dell'*Apologia di Socrate* di Platone fatta da Elisa Avezzi (Marsilio 131 pagine per 12.000 lire). Sul tema del processo a Socrate e della sua condanna a morte non c'è molto da aggiungere, forse solo che, nel considerare la vicenda, si deve sempre ricordare chi furono i discepoli più famosi del grande filosofo: Alcibiade, l'ambizioso distruttore della potenza ateniese, Senofonte, lo storico filospartano e Platone, il filosofo antidemocratico. Questa riflessione rende meno incomprensibile l'ostilità degli Ateniesi per il loro celebre concittadino.

Letture utili alla comprensione, anche se di cose diverse, è *Il Buttafuoco, Cronache di Guerra sul Mare* di Dino Buzzati (Mondadori 224 pagine per 30.000 lire). Si tratta della raccolta, editorialmente ignobile, di una serie di articoli e scritti vari del grande narratore, che durante la seconda guerra mondiale fu corrispondente di guerra a lungo imbarcato sull'incrociatore Trieste. Ho usato appropriatamente la parola ignobile, e la ripeto. Il libro infatti è la semplice collazione degli scritti senza una riga di informazione al lettore che lo aiuti a collegare i racconti di Buzzati con gli eventi della guerra a cui si riferiscono. O uno li sa per sua cultura, informazione, personale e riesce faticosamente ad accostarli alla narrazione forzatamente reticente, per via della censura di

guerra, di Buzzati, oppure brancola in un buio che ricorda quello delle notti in mare narrate nel libro, rotte di tanto in tanto dai lampi delle salve o repentinamente illuminate dalla luce dei bangala.

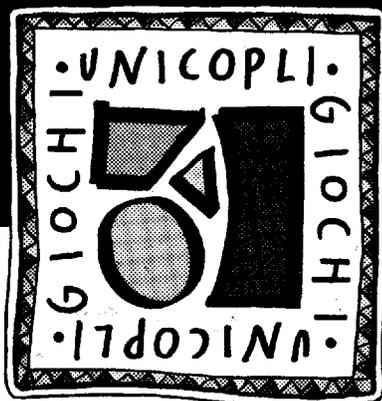
Nonostante questo limite assoluto (se esiste un inferno dei redattori quello che ha curato *Il Buttafuoco* ci finirà di sicuro) la potenza narrativa di Buzzati merita ampiamente la spesa e l'investimento del tempo necessario alla lettura.

Ancora saltando di palo in frasca, due parole per *Teorie del Tutto, La Ricerca della Spiegazione Ultima* di John Barrow (Adelphi 402 pagine per 45.000 lire). Il libro fa il punto sui risultati e le ambizioni della fisica contemporanea in modo abbastanza chiaro e comprensibile per il profano. Barrow tratta argomenti complessi sui quali ho una competenza così scarsa da poter riferire solo impressioni, due per l'esattezza. La prima riguarda il delicatissimo equilibrio dell'universo e la sequenza incredibile di coincidenze, se vogliamo chiamarle così, che hanno portato a creare un luogo per noi abitabile. La seconda concerne invece l'imbarazzo della scienza contemporanea di fronte alla possibilità teorica che l'universo non sia conoscibile per le nostre capacità di percezione e di elaborazione dei dati. Forse non sapremo mai come funziona la fisica nella quale viviamo perchè non siamo all'altezza di capirla. Frustrante.

SERGIO VALZANIA

...da ragazzo mi lamentavo sempre con mio padre perché non avevo giocattoli.

*Lui mi ripeteva:
È nella tua testa che c'è il più grande
giocattolo del mondo!
È lì il segreto della felicità.*



C. Chaplin

(Luce della ribalta)

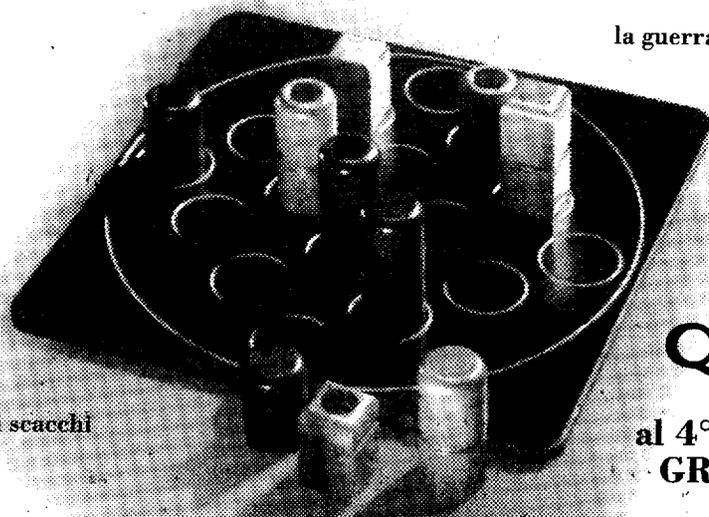
*Unicopli giochi.
Giochi per pensare.*



Quorum
il grande gioco della politica
da 2 a 6 giocatori



All'appalto!
la guerra dei mattoni con le mani pulite
da 2 a 6 giocatori



Quarto!
facile come il tria,
affascinante come gli scacchi
per 2 giocatori

QUARTO!
Finalista
al 4° Festival dei Giochi
GRADARA LUDENS

UNICOPLI GIOCHI - Milano, Alzaia Naviglio Grande, 98 - Tel. 02/83.23.518



Una novità da non farsi sfuggire. Un gioco interattivo che ha già fatto impazzire milioni di appassionati di horror in tutto il mondo. Da Clementoni ecco ATMOSFEAR, il re dell'incubo, un nuovo gioco dall'impatto emotivo senza uguali, una sfida contro il tempo nel mondo delle tenebre, nella quale dovrete usare tutte le vostre risorse per prevalere. E non basta: a presto nuove avventure di ATMOSFEAR, "il cult-game" della nuova generazione.



Clementoni