

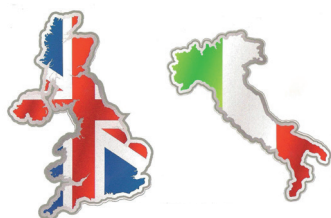


Con il Patrocinio della
Tana dei Goblin

*Il bambino che non gioca non è un bambino,
ma l'adulto che non gioca ha perso per sempre il
bambino che ha dentro di sé.*

Pablo Neruda

Capitolo VII I GIOCHI DI SOCIETÀ CALCISTICI



Paesi del mondo

La Gran Bretagna è il paese dove sono nati i primi giochi di società dedicati al calcio.

L'Italia, dopo il Regno Unito, è il paese che vanta la maggiore produzione di giochi di società calcistici.



Salem Club House, Salem, Mass.



Un luogo da ricordare....

Salem piccolo centro del Massachusetts negli Stati Uniti (già famoso da fine del '600 per la caccia alle streghe) è il paese in cui ha sede la Parker Brothers, casa editrice di giochi di società (una delle principali fabbriche di giochi al mondo) fondata nel 1883 ed attualmente controllata dalla Hasbro.

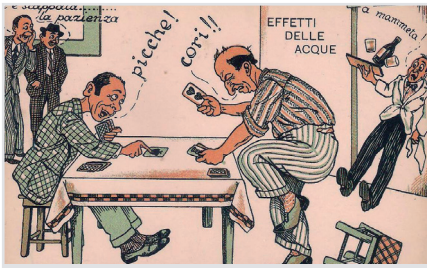


Amarcord

Una foto del 1903 in cui un gruppo di marinai, in Gran Bretagna, giocano a Blow Football, uno dei precursori assoluti di tutti i giochi di società dedicati al calcio.

Etimologia

I giochi di società sono giochi che si fanno tra un numero variabile di persone riunite per un intrattenimento (dal gioco delle carte in famiglia ai giochi in scatola tra amici, senza differenza di sesso e di età).



Vignetta umoristica sui giochi di società

tavolo sul calcio (come a tutti i giochi di società) parte dell'attenzione di cui godevano in precedenza, infatti sta declinando la categoria dei giochi da tavolo con regole molto complesse, che si prestano evidentemente a essere applicate dal calcolatore in modo più veloce, rapido e affidabile.

Negli ultimi anni continuano ad essere prodotte, con buon successo, versioni monotematiche sul calcio di giochi ben conosciuti e consolidati sul mercato come *Trivial Pursuit* e *Monòpoli*; sempre negli ultimi anni sono stati prodotti giochi che riproducono su un tavoliere gli ambienti di anime molto seguiti (come *Holly* e *Benji*).

In questo capitolo i giochi di società saranno suddivisi in: giochi in scatola, gadget e giochi allegati a riviste, giochi con materiali poveri, altri giochi.

Giochi in scatola

I giochi da tavolo sul calcio non sempre riproducono lo svolgimento di una partita di calcio, infatti ci si può trovare di fronte a diverse tipologie di giochi: a quiz, con le carte, con dadi e segnalini, card games, in stile *Calcio Tavolo*, di percorso, con meccanismo elettrico o elettronico e miscellanea (elettrici, magnetici, etc.).



La Tana dei Goblin

La Tana dei Goblin è un gruppo di associazioni ludiche presenti in tutta Italia ed in continua espansione, che operano senza fini di lucro e con il comune obiettivo di diffondere la cultura del “gioco intelligente”, con particolare riferimento ai giochi da tavolo, di carte e di ruolo. In oltre dieci anni di attività, La Tana dei Goblin ha operato nel settore ludico, organizzando eventi propri e collaborando con altre associazioni e le organizzazioni delle più note manifestazioni ludiche come ModCon/PLAY, VerCon, Ludica, Lucca Comics & Games, Mucca Games e molte altre.

Al di fuori dell'ambiente fieristico, La Tana dei Goblin organizza eventi torneistici propri di rilevanza nazionale, come i TdG Italian Masters, promuove annualmente un marchio di qualità come Ludoteca Ideale, ed organizza giornate di gioco e weekend ludici (GobCon) simili a vere e proprie mini convention, con il supporto di operatori locali quali pub, agriturismi e strutture simili, cui possono partecipare tutti a titolo gratuito.

La Tana dei Goblin è attiva anche nel mondo della produzione e della distribuzione grazie ad accordi di collaborazione con case produttrici, editori e distributori italiani e stranieri, per la traduzione in italiano dei giochi e dei regolamenti. Una apposita politica di convenzioni con distributori e rivenditori italiani consente agli oltre 2600 associati TdG di usufruire di condizioni particolarmente vantaggiose nell'acquisto dei giochi. A seguito di un accordo con la casa editrice Panini di Modena, nel 2007 è stato pubblicato il primo “Almanacco dei Giochi da Tavolo”, i cui contenuti sono interamente basati sulle recensioni realizzate da La Tana dei Goblin.



i vip del pallone, giallo storia del calcio, marrone verso Francia '98, verde il calcio parlato, arancione regole e curiosità.

La terza versione “Speciale calcio” fu prodotta in edizione limitata nel 2003 in una scatola pocket, sponsorizzata da Birra Moretti, e contiene: un piccolo tabellone, ottanta carte con domande e risposte (quattrocentottanta domande), un dado, sei ruote segneposto, trentasei triangolini e regole del gioco stampate sul retro della scatola. I colori rappresentano: azzurro coppe europee, rosa serie A, giallo grandi campioni, marrone colori del calcio, arancione mondiali di calcio e verde Birra Moretti.

La quarta, denominata “Pianeta calcio”, distribuita da Hasbro nel 2006, sempre in formato tascabile, è costituita da una confezione a forma di triangolo gigante in plastica contenente: cento carte con domande e risposte (seicento domande), due carte con regole del gioco, un dado speciale con sei facce rappresentate da palloni colorati. I colori rappresentano: azzurro il mondo del calcio, rosa campioni e personaggi, giallo storia del calcio, marrone i mondiali, verde fuori campo, arancione calcio di punizione.

La quinta versione, “Passione Azzurra”, è stata prodotta in occasione dei campionati europei 2012 in compartecipazione con IP e distribuita da Hasbro; è sempre in versione pocket e la confezione contiene: un tabellone, un dado, sei pedine, trentasei triangoli colorati e sessanta carte domande/risposte.

Totosport

Gioco didattico a quiz per due-sei giocatori prodotto dalla Afra giochi nei primi anni '70.

Nella confezione sono contenuti: un campo da gioco smontabile, diviso in otto settori per le otto specialità (nuoto, scherma, pallacanestro, equitazione, pugilato, tiro, atletica leggera, calcio), ventidue schede a quiz per tutte le specialità divise in tecniche e storiche, gettoni di sei colori diversi, sei segnapunti di sei colori diversi, trenta copripunti, cartellone per le scommesse totosport.

Goool!

Gioco con carte per due-sei giocatori ideato da Renato De Rosa nel 1995 per Imagomage; lo scopo è quello di individuare prima degli altri cinque goal.

La confezione include un mazzo di settantacinque carte così ripartite: cinquantacinque carte passaggio, dieci carte Goool e diciannove carte fuori gioco; in più libretto del regolamento.



Derby

Gioco di carte per due giocatori (con meccanica a pesca e simulazione) della Epta Games prodotto nel 1994 e ideato da Gerardo Iula in cui il terreno di gioco è rappresentato da un qualsiasi piano posto tra i giocatori e ciascun giocatore pone dinanzi a sé un portiere a simbolica difesa di una porta che materialmente non esiste e dispone quindi in una seconda fila altri quattro giocatori; tra le due squadre viene lasciato uno spazio libero della “zona centrale”. Il gioco può quindi iniziare disponendo due mazzi di carte e pescando tre carte dalla cima, dopodiché inizia ufficialmente la partita pescando e fronteggiandosi con tutte le possibili azioni di gioco.

Nella confezione sono contenute: dieci carte giocatori (cinque per squadra), 90 carte “evento” (con tutte le possibili situazioni che accadono durante una partita di calcio), libretto con il regolamento.



Cartacalcio

Gioco per due-otto giocatori senza editore prodotto negli anni '90 che simula un tempo di una partita di calcio.

I giocatori hanno a disposizione le carte azione per attaccare o per difendersi.

Il contenuto della confezione è formato da: novantaquattro carte suddivise in settantotto carte “azione” (divise in quarantasette carte di attacco, ventisei di difesa e cinque speciali) e sedici carte “esito tiro”, un foglio di istruzioni.





Qualche anno dopo ne è stata prodotta una nuova versione (*Play Das Football*) e nel 1990 una versione apposita per i campionati del mondo svolti in Italia (*Das Italia 90 Il gioco del grande calcio*).



Football il calcio mercato

Gioco della Banfi sul calcio mercato, prodotto a fine anni '70, che si può disputare da un minimo di tre a un massimo di sette giocatori: di questi concorrenti uno sarà sempre il presidente della federazione.

Scopo del gioco è formare con il calcio mercato una squadra tanto forte da poter vincere il campionato.

Nella confezione sono contenuti: un tabellone con un campo da calcio attorno al quale è disegnato un percorso, banconote da 10.000 zecchini, cinquanta dischetti da 1 punto, sei segnalini, ventiquattro cartoncini gialli del valore di 50.000 zecchini (otto per la difesa, otto per la mediana e otto per l'attacco), sei cartoncini azzurri da 100.000 (due per la difesa, due per la mediana e due per l'attacco), sei cartoncini raffiguranti sei stadi, ventisette carte imprevisti, tre carte raffiguranti proprietà di fabbriche, linee aeree e servizio bus, due dadi, il libretto con il regolamento.

WM Superspiel v 86

Gioco per due-sei persone ideato da Jens Zielke e prodotto nel 1986 dalla Zweistein Spiele per i mondiali di Mexico '86, si tratta di un articolo con licenza ufficiale dei campionati del mondo FIFA.

Il gioco è stato distribuito in Germania, in Austria, in Svizzera e in alcune regioni

rigore, dieci carte di credito viola, venti carte rischio gialle, banconote da 100 e da 200 milioni, ventiquattro indicatori squadra (diciotto bianchi cilindrici e sei colorati), un dado a dodici facce, sei segnalini colorati, sei segnapunti colorati, un sacchetto grigio sorteggio, il libretto con il regolamento.



L'Italia del '90

Si tratta di un gioco promozionale prodotto in sole mille copie dalla DreiStein per il *Corriere dello Sport - Stadio* nel 1990 in occasione dei Mondiali di calcio svolti in Italia.

Scopo del gioco è dapprima conquistare il diritto ad operare nelle singole città e quindi essere in grado di accumulare, per ciascuna di esse, quattro carte sponsor. I giocatori (da tre a sei) dovranno risolvere alcuni dei problemi riferiti a stadi, trasporti, telecomunicazione e recettività alberghiera riguardanti le dodici città che ospitavano le partite.

Nella confezione sono presenti: un tabellone raffigurante lo sviluppo bidimensionale di un pallone da calcio bicolore costituito da venti esagoni bianchi e dodici pentagoni neri, dodici schede riferite alle città

che ospitavano le partite dei mondiali, cinquantadue carte bifronti (ciascuna delle quali reca su una faccia il marchio di uno sponsor), un dado sferico con valori da 1 a 6, sei segnalini di colori diversi, il libretto con regolamento.



Mister Master

Nel 1990 la R & G (Racca G., Giugheese E. & Co.) commercializza *Mister Master Il gioco tattico del calcio* (sulla copertina compare Stefano Tacconi) per due, quattro o otto giocatori, in cui la vittoria è disputata a colpi di dadi e carte offensive e difensive, attraverso turni di gioco.

Si tratta di un gioco di simulazione calcistica che nasce dall'idea di interpretare tutte le situazioni presenti negli schemi basilari del calcio.

Nella scatola sono contenuti: un tabellone in cartone, due dadi da sei facce, un dado da dodici, quarantotto carte tattiche, trentaquattro vignette illustrate, dieci segnalini squadra in cartone, tre schede calendari di campionato, tre schede calendari di coppe, tre schede calendari di campionato del mondo, un dado pallone (a dodici facce), libretto con il regolamento.





Goal

Il gioco Goal (Campionato di calcio a squadre) fu prodotto dalla Clementoni nel 1977. Possono partecipare al gioco da due a otto giocatori, essendo il gioco corredato da quattro campi.

Gli spostamenti del pallone devono essere fatti, seguendo la numerazione dei dadi, contando un punto per ogni quadrato del campo e le direzioni possibili sono avanti, indietro e diagonalmente. Nel corso degli spostamenti le direzioni possono essere cambiate, ma il pallone deve seguire un'unica direzione fino al termine del punteggio.

Nella scatola sono contenuti: quattro campi da calcio in cartone con quadretti e punti, tre calendari di campionato, un blocco di cinquanta fogli per la classifica, ottantotto giocatori in plastica suddivisi in otto differenti colori, quattro palloni, otto porte, otto dadi, il libretto con il regolamento.



Domenica sportiva

Gioco prodotto dalla Clementoni nel 1978 ed ispirato alla trasmissione sportiva televisiva, che inserisce fra gli altri sport il calcio, riproponendo in versione ridotta per due giocatori il gioco *Goal*.

Nella confezione sono contenuti oltre alle componenti per il ciclismo, l'ippica, l'automobilismo e la regata velica: un campo da calcio in cartone, ventidue giocatori in plastica in due colori, un pallone, due porte, due dadi, libretto con regolamento.



Domenica sprint

Gioco della Clementoni ispirato alla nota trasmissione sportiva e prodotto nel 1980, che ripropone il gioco *Goal* ridotto, oltre alla disciplina calcistica ci si dovrà cimentare nella boxe, nel car cross, in una regata velica, nel ciclismo e nell'ippica.

Nella confezione, per quanto riguarda il gioco del calcio, sono contenuti: un piano da gioco in cartone con campo da calcio, ventidue giocatori in plastica in due colori diversi, un pallone, due porte, due dadi, il libretto del regolamento per tutte le discipline sportive.



Scacco Gol

Gioco per due giocatori o squadre prodotto dalla Caligaris, che combina alcune regole degli scacchi con