



Patolli. Gioco di scommesse basato su un tavoliere a forma di x

SEGRETI E ANEDDOTI DAL FILETTO AL PANDEMIC

Giochi da tavolo

di Paolo Albani

Supponiamo di avere a disposizione un insieme di carte che, rilegate fra loro, formino un volume, e che ogni pagina di quel volume contenga la descrizione di un gioco da tavola – circa 600 dei 120.000 titoli riportati dal BoardGameGeek, il sito web di riferimento del gioco da tavolo. Immaginiamo che tutto questo esista davvero, supportato in un materiale cartaceo, ecco che alla fine avremmo un Atlante dei giochi da tavolo.

Orasi dà il caso, una vera fortuna, che questo *Atlante dei giochi da tavolo* esista sul serio: l'hanno scritto Andrea Davide Cuman, docente di Società delle reti e pratiche di consumo all'Università Iulm, e Cristian Confalonieri, docente di Design degli eventi e Gamification (termine che indica l'utilizzo dei

Nell'*Atlante*, archiviati in capitoletti che segnalano notizie sugli inventori, data di pubblicazione, numero di giocatori, durata, premi e grado di complessità, sono descritti i giochi più noti come Cluedo, Monopoly, RisiKo!, Scarabeo, ma anche i più rari, giochi per veri cultori.

Uno dei giochi da tavolo più longevo, le cui radici sono talmente antiche da rendere impossibile rintracciarne data e luogo di nascita, è Mulino, comunemente noto come Filetto, che si gioca su un tavoliere formato da tre quadrati concentrici.

Fra i molti giochi presenti nell'*Atlante* c'è il Go, nato in Cina nel 500 a.C. e introdotto verso il VI secolo in Giappone dove conosce il massimo splendore. Si gioca in due giocatori muniti di pedine nere e bianche (dette pietre); lo scopo del

meccanismi tipici del gioco e, in particolare, del videogioco), con le illustrazioni di Marta Signori. C'è pure una breve introduzione di Beniamino Sidoti, uno scrittore che la sa lunga sui giochi di ogni genere (con Andrea Angiolino ha pubblicato anni fa per Zanichelli un Dizionario dei giochi) e una postfazione di Luca Borsa, autore di giochi.

Una bella squadra per un gran bel libro dentro il quale il lettore viaggia divertito, si perde scoprendo segreti e aneddoti sui giochi da tavolo, saltellando da una scheda all'altra a piacimento. Ose- rei dire che è un libro topico nel suo genere, per questo, forse, l'ha stampato una casa editrice che si chiama Topic.

Non fatevi ingannare dalla denominazione: «gioco da tavolo», perché questo «prodotto culturale che affonda le radici nella storia dell'umanità» non sempre ha bisogno di un tavolo per essere praticato. Ad esempio Hive è un gioco di scacchiera senza scacchiera, datato anno 2000, dove si rappresenta una battaglia tra due gruppi di insetti (bianchi contro neri) che hanno l'obiettivo di intrappolare l'ape regina avversaria; Hive è giocabile da tutti e ovunque, in quanto non ha una plancia (un tabellone di gioco) e viene fornito in un comodo sacchetto di stoffa con cui trasportare i pezzi agevolmente, oppure Uno, gioco semplicissimo inventato nel 1971 da Merle Robbins, un barbiere di Cincinnati, dove vince il giocatore che, rimasto con una carta, ha l'obbligo di gridare «Uno!». Non è un giochetto qualsiasi UNO, pensate che a oggi sono stati venduti oltre 170 milioni di mazzi in tutto il mondo.

gioco è il controllo di una zona del goban (la scacchiera) maggiore di quella controllata dall'avversario, le pietre non vengono mai spostate a meno di non essere catturate. Sul Go esiste un libretto intrigante stilato da tre amici, Pierre Lussan, matematico, e due scrittori membri dell'Oulipo (*Ouvroir de Littérature Potentielle*), cioè Jacques Roubaud e Georges Perec. Nel 1969 i tre si ritrovano al Moulin d'Andé, in Normandia, dove in quel periodo vive Perec (e dove fu girato Jules e Jim di Truffaut). Qui i tre vi rimangono per un mese e scrivono *Breve trattato sulla sottile arte del go* (uscito in italiano nel 2014, a cura di Martina Cardelli, presso Quodlibet).

Nell'*Atlante* ci sono giochi adatti per ogni età e per ogni gusto, per gli amanti del *fantasy* (Il Signore degli Anelli); per coloro che preferiscono le avventure (Venerdì che si gioca da soli fingendo di stare su un'isola deserta); per chi predilige ambientazioni forti (Zombicide in cui si lotta contro un'orda di zombie) o situazioni catastrofiche (Pandemic); per gli appassionati di animali (L'Isola dei Gatti); ecc.

C'è persino un gioco che si chiama No, Grazie! (2004), descritto così: «Ti regalano le carte: rifiutale cortesemente perché alla fine vince chi fa meno punti». A dire il vero non ho capito bene come si gioca, però ha l'aria di un gioco per soggetti educati, di buone maniere, il che non è poco in tempi bellicosi e collerici come questi.

**Andrea Davide Cuman,
Cristian Confalonieri**

Atlante dei giochi da tavolo
Topic, pagg. 256, € 39