

Fare Cultura



Giocare è un'arte

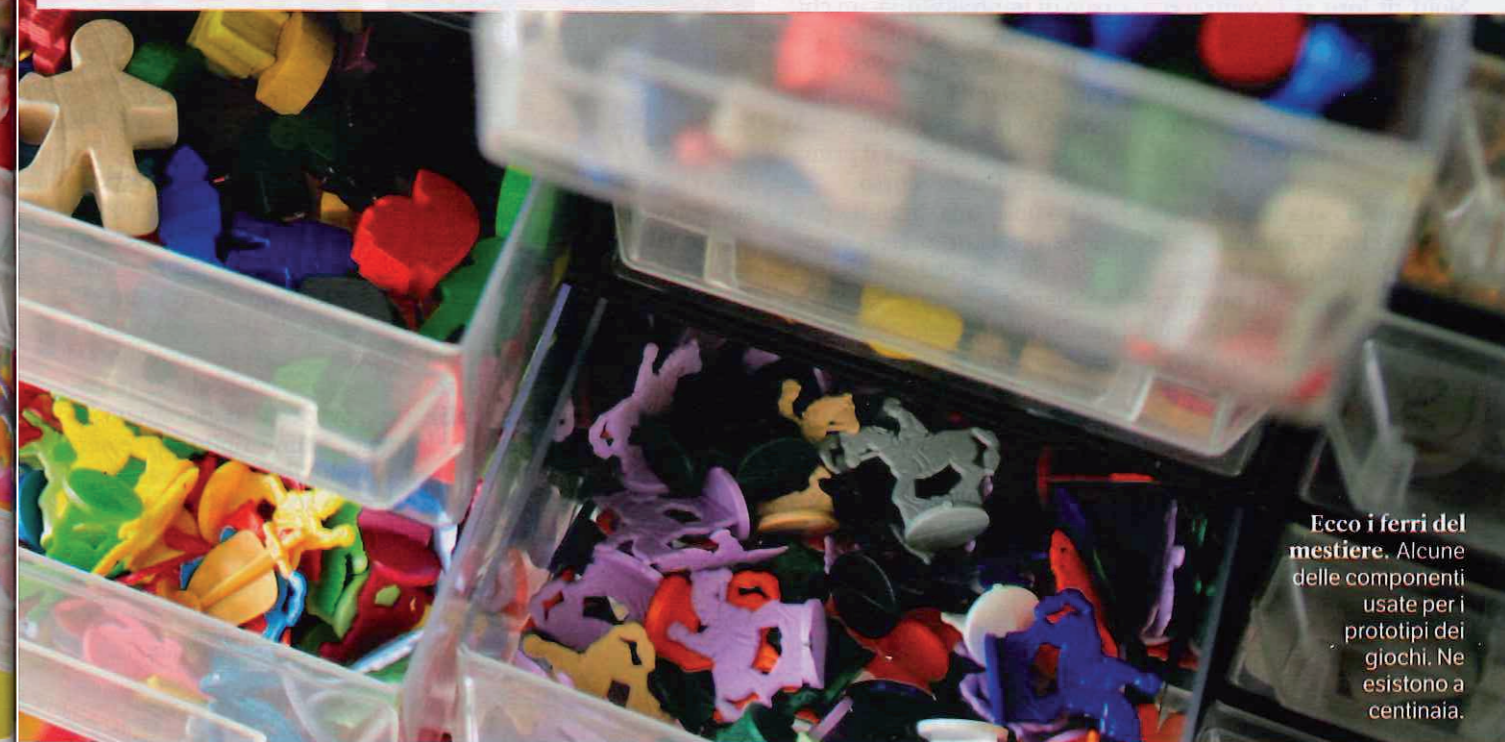
C'è chi scrive e chi mescola strategia, fantasia e grafica. Con un solo obiettivo: mettere tutti intorno a un tavolo...

Tra loro ci sono antiquari e avvocati, chirurghi e professori, bancari e ingegneri, perfino un matematico prestato alla politica, il sindaco di Udine Furio Honsell. Tutti uniti dal desiderio di cimentarsi nella creazione di un *boardgame*. Ovvero di un gioco da tavolo di nuova generazione, la versione 2.0 dei vecchi *Monopoly*, *Risiko!*, *Pictionary* o *Scarabeo*. «Un tempo gli autori erano oscuri tecnici stipendiati, il cui nome non compariva mai sulla scatola» fa notare il veneziano Leo Colovini, uno dei pochi al

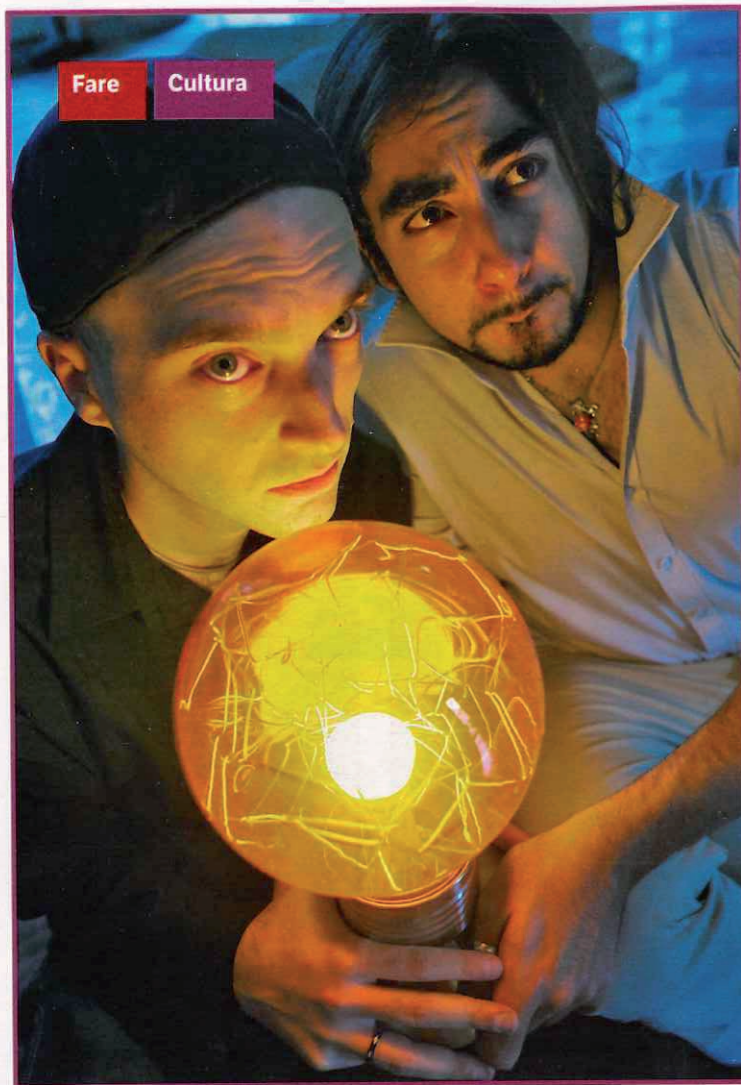
mondo che si guadagna la vita come autore di giochi da tavolo. «Oggi la situazione è cambiata, grazie soprattutto al grande Alex Randolph (1922-2004), americano d'origine ma veneziano di adozione, il primo a insistere che accanto al nome del gioco comparisse anche quello dell'autore». Dietro a ogni gioco, infatti, ci sono uno o più autori. Gente che passa settimane, spesso mesi, a provare ogni situazione di gioco possibile e immaginabile. E senza troppe speranze che le loro creazioni vengano poi lodate, perché soltanto »



Che idea! In alto, il gruppo Cielo d'Oro. Nel loro gioco, i Templari devono salvare la città di Acri. A sinistra, l'autore giapponese Koshu Takahashi. A destra, gli autori di *Per fare un albero*.



Ecco i ferri del mestiere. Alcune delle componenti usate per i prototipi dei giochi. Ne esistono a centinaia.



Fare Cultura



Creativi in scatola. Qui accanto, il terzetto che ha creato *Porto Belo*, un gioco di navi e corsari. Più a sinistra, gli autori di un gioco "dark" fin dal titolo: *Rintocchi di mezzanotte*. Sotto, da sinistra, David Zanotto (*Sacro Romano Impero*) e il piemontese Davide Rigolone (*Chi dorme non piglia pesci*).



» un gioco ogni cento trova la strada dei negozi. Molti di loro si incontrano a Venezia ogni due anni in autunno per il Premio Archimede, un concorso che dà visibilità internazionale ai 15 titoli che arrivano in finale.

La scintilla. «La nostra storia è cominciata 15 anni fa, quando uno di noi, chiamiamolo "il creativo" decise di inventare un gioco per i suoi bambini» racconta ad esempio Giorgio Villa, di Saronno. «L'esperienza fu così soddisfacente che ci chiedemmo se quel giochino non poteva diventare un prodotto, e così io (il "commerciale" del gruppo) iniziai a muovermi per le varie fiere... Cominciando a ricevere i primi rifiuti». Da allora il gruppo Cielo d'Oro, che comprende

un neuropsichiatra, uno psicologo, un fisioterapista, un paio di imprenditori e un chirurgo (che, data l'abilità manuale, è anche il grafico della combriccola), ha inventato più di trenta giochi, riuscendo finalmente a vendere il primo, *Aquileia*, l'anno scorso.

«Ci vuole una grande passione per continuare» spiega a vendere un gioco guadagna in media solo qualche migliaio di euro, anche se ci sono fenomeni come *Carcassonne*, che in dodici anni ha venduto più di 3 milioni di copie».

Molti inventori sono professionisti che si dedicano ai giochi nel tempo libero, ma succede anche il contrario. «Noi lavoriamo da 10 anni con un ludobus: una ludoteca itinerante che riporta nei quar-

tieri i giochi della tradizione» spiegano Alberto Segale e Marco Montanari di Cassano d'Adda. «Nell'ambito di questo lavoro, abbiamo creato *Per fare un albero*, un gioco in scatola ecologico, ma nel tempo libero facciamo altro: Marco scrive copioni teatrali e io costruisco trottole».

L'idea e i test. Non esiste una regola per inventare un gioco: conta solo l'effetto che fa sui giocatori. «Noi per esempio abbiamo realizzato anche un cd musicale da ascoltare

durante la partita» racconta Stefano Tascone, autore con Giandomenico Martorelli di *Rintocchi di mezzanotte*. «L'obiettivo? Creare un'atmosfera di tensione, mentre i contendenti si muovono nel castello». I colleghi di Tascone, avvocato in uno studio legale, hanno finito per essere travolti dalla sua passione e hanno acconsentito a provare il gioco. Chi meglio di un altro avvocato poteva individuare pecche e punti deboli delle possibili strategie? «Il gioco, parlando in generale, ri-»

Un gioco può rendere all'autore 1 milione di euro. Ma capita una volta su 10 mila

Fare Cultura



Colpo d'occhio. A destra, due ragazze provano *Il gioco di Nala* (sopra), creato dal sindaco di Udine Furio Honsell: vince chi valuta meglio il numero di biglie.

» chiede memoria, fantasia, destrezza intellettuale... è un peccato che in Italia sia considerato solo un'attività infantile» conclude Tascone, che è alla sua prima esperienza come creatore di boardgame. Ma non l'ultima, assicura. Altrettanto determinato è David Zanotto, antiquario di Marostica, finalista per la terza volta. «La cosa più difficile è scoprire gli errori: l'unico modo per riuscirci è giocare e rigiocare con il prototipo, correggendo le regole quando serve. Ma provare un prototipo che ancora non funziona non è divertente, e gli amici dopo un po' scappano appena ti vedono!». Meglio essere in gruppo, quindi. Come i tre tarantini Piero Rubolino, Teodoro Mitidieri e Francesco Sciacqua, amici fin da bambini. «Siamo riusciti a vincere il Premio Archimede nel 2006 con *Clavigola*, e anche a venderlo... peccato che la Hasbro abbia poi cambiato idea, e il gioco non sia mai stato pubblicato».

La costruzione. C'è un'altra cosa che accomuna i creatori di boardgame. «Il piacere di dare forma a qualcosa con le proprie mani» racconta Davide Rigolone di Moncalieri, ingegnere. «I prototipi si costruiscono con piccoli oggetti reperibili in commercio, per esempio sul sito www.spiel-material.de, ma poi vanno ritoccati e alcune parti si de-



I prototipi vengono spesso disegnati e poi costruiti a mano



vono costruire a mano. Io prediligo il legno». Rigolone lavora alla Lavazza, come mai non ha creato un gioco basato sul caffè? «Il mio gioco finalista quest'anno, *Chi dorme non piglia pesci*, prevede dadi, pedine-pesce e speciali pedine-caffè, per non addormentarsi sul più bello».

Il lancio sul mercato. Carte, segnalini, merci, monete, clessidre, casette, carri armati, banconote, alberelli, fiches, dadi... ogni gioco prevede un meccanismo diverso e una dotazione di oggetti potenzialmente illimitata, che li distingue chia-

ramente dai videogiochi. Ma la rincorsa all'elettronico non finirà per spazarli via? «Sembra di no, a guardare il mercato» commenta Simone Luciani, marchigiano 35enne, che quest'anno ha trionfato all'Archimede piazzandosi al primo e al secondo posto. «I videogiochi hanno creato uno sconquasso negli anni '80, ma ormai il mercato si è stabilizzato». I due giochi di Luciani, *Marco Polo* e *Romanesque*, sono già stati opzionati: ora dovranno passare attraverso una fase di test, aggiustamenti grafici e correzioni che, se tutto va bene, li faranno arrivare ai negozi (o a siti come www.giochinscatola.it

Come nella vita vera. La plancia di *Marco Polo*, vincitore del Premio Archimede. I giocatori-mercanti devono assicurarsi i contratti, procurarsi le merci e, infine, consegnarle nelle giuste città, tenendo però sempre sotto controllo le spese.

ed www.ready2play.eu) fra un anno. Ma c'è un gioco di Simone Luciani in uscita proprio ora. «Si intitola *Tzolkin - The Maya Calendar*, ed è molto atteso dagli appassionati perché, oltre all'ambientazione maya, che ripercorre lo sviluppo tecnologico e sociale di questo popolo, offre ai giocatori un insolito meccanismo di ruote dentate per seguire i propri progressi». Quindi non c'entra con la fine del mondo? «Speriamo di no, altrimenti ci resterebbero solo poche settimane per giocarlo!».

Mauro Gaffo