

# Il fogliaccio degli astratti

Numero 64 - Anno 13

Gennaio 2016

*Rivista ludica, Game Design.*

Teoria del game design.

Linguaggio ludico.

Progetto AGEGames.

Autori In Gioco.

Le informazioni nei giochi.

e tanto altro ancora ...

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)

## In questo numero

Una nuova avventura.

Informazioni nascoste.

Creatori di giochi.

Linguaggio Ludico.

Teoria dei giochi da tavolo.

Le prove.

Autori In Gioco.

Gioco dell'anno.

Cogita: il racconto.

La matematica è un gioco con *VEGEtables*.

Othello.



Per ricevere tutte le novità della rivista direttamente  
sulla vostra e-mail

scrivete a [ilfogliaccio@tavolando.net](mailto:ilfogliaccio@tavolando.net)



## Una nuova avventura.

a cura di Luca Cerrato

Mi rendo conto che questa volta sto per varcare un portale del mondo ludico che mi proietterà in un territorio a me poco consono, la *creazione di giochi*. Con questo non voglio dire che non ho mai ideato un gioco in vita mia, anzi mi diverto un sacco a crearne di nuovi e produrre varianti di quelli già esistenti, ma ho sempre galleggiato sulla superficie di questa materia che ha le proprie radici in diversi campi della cultura umana.

La novità per il sottoscritto sarà rispondere alle diverse domande che ci sono dietro alla creazione di un gioco.

Quali sono i meccanismi che funzionano e quali no e soprattutto perché funzionano?

Quali sono i meccanismi che si amalgamano insieme e quelli che non si devono mai mettere insieme?

Che cosa è quella forza d'attrazione che alcuni giochi hanno ed altri no?

La risposta a queste domande non sarà immediata, ma numero dopo numero dedicato al game design si andrà ad investigare i singoli punti, probabilmente si dovranno fare lunghe ricerche per avere dei risultati e qualche interrogativo rimarrà aperto per sempre.

Inoltre vorrei studiare in modo *scientifico* quello che c'è dietro ad un regolamento.

Credo che creare un gioco sia un'altra forma di divertimento ludico dove non si muovono pedine, non si lanciano dadi e nemmeno si aspetta la carta vincente, ma *si gioca a creare divertimento*.

Una rivista dedicata al *game design* in teoria potrebbe essere abbastanza facile da fare infatti si potrebbero pubblicare dieci, venti regolamenti di giochi sul mercato abbastanza eterogenei ed ecco il numero. Questo perché una parte fondamentale per imparare a creare giochi è la conoscenza degli stessi.

Se volete creare qualcosa di interessante, ma conoscete solamente gli scacchi, il Monopoly e la Dama allora vi consiglio di mettere da parte le vostre velleità d'autore, per qualche tempo, e mettetevi subito a giocare e leggere regolamenti di giochi. Comunque non basta prendere una decina di titoli, a caso ma bisogna essere consigliati sulle varie tipologie di giochi ed i loro meccanismi. Per farla semplice se gioco solo a *chess variant* oppure solo giochi di *mancala* senza alcun dubbio mi diverto, ma non estendo la mia co-

noscenza ludica. Quindi per diventare degli autori di giochi il mio consiglio è giocare e variare.

Una prima e naturale forma di creazione di giochi è modificare giochi pre-esistenti. Modificare significa non alterare fisicamente il gioco tagliando delle carte oppure segando gli omonimi in legno, ma cambiare alcune regole.

Altro punto fondamentale per game designer è il *provare, giocare* intensamente e dettagliatamente il proprio prototipo. Questo servirà per trovare e poi correggere i difetti connessi ai prototipi. Se avete una buona conoscenza dei giochi riuscirete quasi sempre a mettere una *pezza* ai vostri prototipi, ma questo non vorrà dire che avete creato qualcosa d'interessante.

Comunque in questo numero ho cercato di pubblicare articoli che coprono a 360 gradi l'argomento, dalla *teoria* del game design alle prove sui prototipi.



Oltre alle riflessioni di sopra *Il fogliaccio degli astratti* lancia un secondo ed ambizioso progetto (il primo è quello del libro) orientato al creare una macchina che generi giochi, il *progetto AGEGames*. Questo progetto sarà come metter su una missione per lo spazio profondo, si dovranno pensare e creare nuovi strumenti, adesso siamo sulla linea di partenza dobbiamo ancora progettare tutto, dalla struttura dell'astronave ai motori. Anzi, tenendo il paragone dell'astronave, mi verrebbe da dire che, ad oggi, abbiamo appena scoperto il motore a scoppio.



## Informazioni nascoste.

a cura di Luca Cerrato

Nei giochi come nella vita reale un elemento importante è la *conoscenza*, il *sapere*. Quando siamo lontani dal tavolo di gioco la conoscenza può assumere una molteplicità di significati che non ho alcuna intenzione di analizzare sul fogliaccio, ma quando si gioca ad una partita a uno dei nostri giochi preferiti la *conoscenza* degli elementi in gioco può assumere precisi significati:

- *Il regolamento*, sapere le regole è fondamentale per giocare, anche scrivere bene un regolamento sarebbe importante per una buona conoscenza dei meccanismi del gioco, ma non è il tema di questo articolo.
- *La strategia e tattica*, importante per giocare una buona partita, questo tipo di conoscenza si ottiene giocando molte partite oppure studiando duramente sui libri. Questo vale per giochi che hanno sviluppato una teoria, vedi per esempio gli scacchi, go, dama. Questo tipo di conoscenza la potete trovare anche su alcuni numeri del Il fogliaccio degli astratti.
- *L'economica della partita*, avere sott'occhio le risorse, il posizionamento dei pezzi, quanto si è vicini alla soluzione, la logistica propria ed avversaria.

E' il terzo punto quello che mi interessa trattare in questo articolo. Durante la fase creativa del sistema di gioco è l'autore che decide come gestire la *conoscenza*. Se per esempio si sta progettando un gioco sul commercio si deve prendere la decisione se rendere nota a tutti la quantità di soldi a disposizione dei singoli giocatori, se invece stiamo giocando ad un war game si può decidere se celare la posizione delle truppe avversarie oppure dare scarse informazioni sulla qualità delle stesse.

Un principio da tener presente è che più elementi ci sono da prendere in considerazione ed analizzare durante un turno di gioco per decidere la miglior mossa più tempo i giocatori si prenderanno e più lungo potrebbe essere il gioco.

Quindi più informazioni ci sono a disposizione più tempo ci vuole per un giocatore a fare le proprie scelte.



In molti giochi, soprattutto quelli astratti, si vedano Go, Scacchi, i moderni Hive e quelli del progetto Gipf, non c'è alcun elemento che limita le informazioni ai giocatori, tutti e due i giocatori vedono la disposizione di entrambi gli schieramenti. Se si vuole celare delle informazioni come si potrebbe fare?

Possiamo avere due categorie molto generiche:

- *Oggetti fisici*, l'informazione è nascosta tramite l'uso di dadi, tessere, carte ed altro.
- *Da regolamento*, tramite l'introduzione di sistemi di regole che permettono di nascondere l'informazione stessa.

Qui di seguito vedremo come in pratica vengono applicati entrambi i sistemi. Per un migliore studio e catalogazione potrebbe essere utile creare delle *classi* dove posizionare i giochi in base alle informazioni disponibili. Per esempio nei giochi d'azzardo dove bisogna *azzeccare* un numero secco, si veda la roulette,

l'informazione è nulla (si sa che ci sono 36 numeri, ma quale uscirà non si può prevedere in nessun modo) quindi sarà classe 0 (zero informazione), mentre nel *Black Jack* le cose cambiano leggermente, quindi si potrebbe parlare di classe 0+.



All'altro estremo ci sono per esempio gli scacchi ad informazione completa che indicheremo come classe 1.

Quindi ho pensato di creare due *meta-classi*, classe 0 dove l'informazione è assente oppure scarsa e classe 1 dove si ha abbondanza di informazioni e suddividerle ognuna in tre sotto classi.

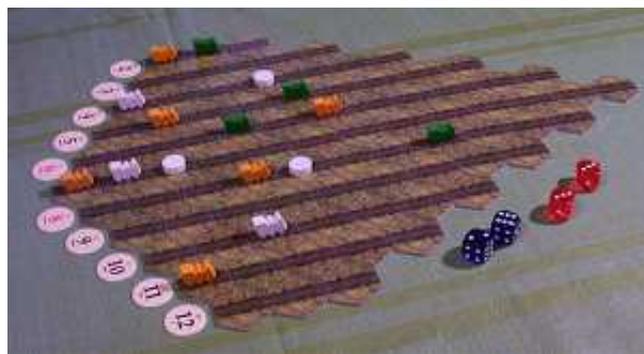
- Classe 0, gioco senza informazione utilizzabile, giochi casuali;
- Classe 0+, gioco con scarsità di informazione utilizzabile;
- Classe 0++, gioco con poca informazione utilizzabile, comunque poco utile per creare strategie/tattiche;
- Classe 1--, gioco con poca informazione, comunque utile per creare strategie/tattiche;
- Classe 1-, gioco con molta informazione, ma non completa;
- Classe 1, gioco ad informazione completa, giochi deterministici.

Uno dei giochi dove l'uso dei dadi è ben amalgamato con il sistema di gioco è il **Backgammon**. I due dadi che i giocatori lanciano durante il proprio turno celano l'informazione di quanto si dovranno muovere due delle trenta pedine presenti sulle caselle della tavola, la disposizione è sempre visibile ai due giocatori.



Quindi i giocatori hanno ugualmente la possibilità di studiare le mosse di gioco tenendo conto che uno o più lanci potrebbero andare storti. I giocatori hanno uno strumento matematico per pianificare la loro strategia, il *calcolo delle probabilità*. Detto questo si può far rientrare il Backgammon nella *classe 1--* cioè è un gioco con una certa quantità di informazione gestibile a differenza del *gioco dell'oca*, dove i giocatori lanciano sempre dei dadi, ma non hanno la possibilità di scegliere quale pedina muovere, quindi di classe 0. Il **Pachisi** è simile al Backgammon, ma meno deterministico lo facciamo cadere nella classe 0++.

Se nel Backgammon i dadi vengono utilizzati nel più classico modo, cioè quello di far muovere delle pedine di tante caselle quanto ottenuto dal lancio del dado, non è detto che questo sia l'unico sistema per utilizzare i dadi in un gioco di percorso. Cambiare la *prospettiva* sull'uso di uno strumento ludico è una cosa che deve fare un creatore di giochi: modificare qualcosa di *vecchio* per ottenere qualcosa di originale.



Prendiamo ad esempio **Can't Stop** di *Sid Sackson* in cui sul tavoliere non c'è più un unico percorso, ma ben undici, numerati da 2 a 12. I numeri rappresentano le possibili somme di due dadi e la lunghezza dei singoli percorsi è proporzionale alla possibilità di ottenere un determinato numero con due dadi, per esempio il percorso sette è il più lungo mentre i percorsi due e dodici sono lunghi solamente tre caselle. Su ogni percorso il giocatore piazza un proprio pezzo chi arriva per primo sull'ultima casella si aggiudica un punto, con tre punti si vince la partita. I quattro dadi devono essere accoppiati per scegliere il percorso su cui muovere una propria pedina, in più il giocatore può scegliere quando fermarsi nel lanciare i dadi. Infatti se il *fattore di stress* nel Backgammon è andar veloci e non farsi catturare in Can't stop è sempre far trionfare le pedine, ma per far questo bisogna decidere se si vuole continuare a lanciare i dadi, ma se con un lancio non si riesce a muovere nessuna pedina su un percorso allora si perdono tutti gli avanzamenti fatti nel turno. La classe è 1--.

Per tornare al fattore informazione, in Can't Stop i giocatori hanno davanti ai loro occhi la situazione delle pedine sui vari percorsi, ma è a loro sconosciuto cosa poter muovere e di quanto.



Altra categoria di giochi dove la parziale conoscenza delle informazioni è il cuore del meccanismo sono i *giochi di bluff*. Porto un solo esempio il **Perudo**, qui l'unica informazione che hanno i giocatori sono il numero di dadi ancora in gioco, i giocatori conoscono il risultato dei loro dadi, quelli avversari sono celati da un bicchiere colorato. Se in *Can't stop la tensione* alta sta nel decidere di effettuare ancora un lancio è alta qui è se accettare e credere all'affermazione del giocatore che vi precede e fare un'altra affermazione che aumenta quella precedente oppure dubitare, senza alcun dubbio la classe di questo gioco è 0-.

Nei giochi da tavola più complessi si utilizzano altri sistemi di regole per esempio l'uso dei dadi che vedremo nei prossimi numeri, tra i più famosi possiamo ricordare *Stone Age*, *The castle of Burgundy* che rientrano nella classe 1- per via della complessa gestione dell'informazione.

Adesso andiamo su qualcosa di più semplice per nascondere l'informazione come calare un velo oppure celare dietro qualcosa un pezzo, un pò come accade con il bicchiere in *Perudo*.

Nel numero precedente del fogliaccio ho introdotto gli scacchi **Kriegspiel**, dove i giocatori conoscono solo la posizione dei loro pezzi e la partita si svolge grazie alla intermediazione di un arbitro utilizzando ben tre scacchiere per celare la posizione dei pezzi in gioco, classe 1-.

Per ridurre i materiali di un gioco si possono nascondere le informazioni semplicemente posizionandole sul lato non visibile al nostro avversario, questa tecnica è utilizzata per esempio in **Stratego** dove quasi tutti i pezzi si muovono allo stesso modo con il pezzo più forte che cattura il più debole ad eccezione della spia che cattura il generale (del meccanismo che introdurre un elemento che spezza la *simmetria* del gioco si potrebbe dedicare un bel articolo) e vince chi per primo arriva a catturare la bandiera nemica. In questo gioco abbiamo un misto di deduzione e memoria (al termine di una cattura si conosce la potenza del pezzo vincitore). La classe potrebbe essere 1--, le informazioni che riusciamo a procurarci sono importanti per creare un minimo di strategia, ma comunque non sono molte.

*Alex Randolph* in *Fantasma* ha fatto qualcosa di simile, l'informazione è nascosta dietro pezzi, utilizza un sistema simile a *Stratego*. Un piolo azzurro per i fantasmini buoni quelli cattivi sono i rossi. A differenza dello *stratego* dove i pezzi sono nemici op-

pure amici, in *Fantasma* nello stesso gruppo ci sono sia buoni che cattivi.

In questo gioco lo scopo è portare fuori un proprio fantasma buono oppure catturare quattro fantasmi buoni avversari, ma bisogna stare attenti a non catturare tutti i fantasmi cattivi altrimenti si perde. Quindi due tipi di informazioni rispetto a *Stratego*. Anche questo gioco rientra nella classe 1--.

Rimanendo in tema di fantasmini ecco una variante degli scacchi, un modo per far cambiare di classe gli scacchi. Inizialmente saranno di classe 1- e poi dichiarazione dopo dichiarazione torna ad essere di classe 1.

## Scacchi fantasma (*Annalisa Gasparotti, 2015*)

**Giocatori** Due.

**Materiali** Una scacchiera, una serie di pezzi degli scacchi e una serie di pezzi di scacchi fantasma. I pezzi fantasma sono formati in cartone con due facce di cui una mostra l'identificativo della squadra di appartenenza e l'altra il pezzo degli scacchi corrispondente.



**Inizio partita** Ciascun giocatore sceglie un set di pezzi tradizionali e un set di pezzi fantasma. I pezzi tradizionali si lasciano momentaneamente fuori dal gioco, mentre sulla scacchiera ogni giocatore dispone il proprio set di scacchi fantasma volgendo la parte anonima verso l'avversario e la parte indicante il tipo di pezzo verso di sé. I pezzi si dispongono nelle due righe più vicine senza i tradizionali vincoli di posizione, a parte che nella seconda devono esserci almeno 4 pedoni.

**Scopo del gioco** Si vince con uno scacco matto o catturando il re. L'unica differenza è che prima bisogna dichiararlo, dunque trovarlo.

**Movimento pezzi** I pezzi rispettano le regole di movimento degli scacchi tradizionali, a esclusione di arrocco o doppia mossa iniziale, che sono vietati.

**Il gioco** Durante il proprio turno di gioco è possibile scegliere quale operazione effettuare tra le seguenti:

- Muovere un pezzo;

- Indovinare uno dei pezzi avversari.

Se si sceglie la prima via, si muove rispettando sempre le modalità di ciascun pezzo.

Se si sceglie di intraprendere la seconda via, si indica chiaramente il pezzo dell'avversario e si ha un *tentativo* solo a turno per *dichiararne* l'identità.

Se **si indovina** il pezzo fantasma in questione va eliminato definitivamente dal gioco e sostituito con il pezzo tradizionale corrispondente. Da questo momento tale pezzo è dunque dichiarato. Per esempio ho indovinato una torre bianca fantasma, perciò elimino questo pezzo fantasma e al suo posto metto una torre bianca.

Se **si sbaglia** ci sono due alternative: o si rende un prigioniero fantasma all'avversario oppure si sacrifica un proprio pezzo fantasma come prigioniero seguendo tale l'ordine: prima andranno sacrificati tutti i pedoni, poi le torri, poi i cavalli, poi gli alferi e per ultima la regina. Il pezzo reso all'avversario deve ripartire in una casella qualsiasi della prima riga più vicina ad esso o nella prima casella disponibile vicino ad essa.

**Cattura pezzi** Come negli scacchi tradizionali anche qui si mangiano i pezzi avversari, ma c'è un vincolo: non è possibile mangiare un pezzo che non sia dichiarato.



Altro sistema per celare l'informazione è introdurre la componente *memoria*. In questa tipologia di giochi l'informazione viene rivelata turno dopo turno. Il famoso **Memory** è il titolo più conosciuto, ma molti altri giochi utilizzano questa componente informativa. Per i giochi astratti mi viene in mente **Gobblet** quando un pezzo piccolo viene *coperto* da un pezzo più grosso con un bel effetto matrioska. Gobblet è di classe 1-- anche *se tende* ad essere di classe 1 se durante una partita non si *copre* nessun pezzo, mentre in memory lo scoprire poco alla volta delle tessere fa che la classe del gioco passi dalla classe 0 (inizialmente) alla classe 1- poco alla volta.

Comunque introdurre il sistema memoria è abbastanza naturale, in molti giochi non è il meccanismo principale, ma uno secondario che aiuta ad esaltare quello primario. Basta che nel gioco ci siano delle tessere oppure dei mazzi di carte per avere un *effetto*

*memoria*. Per esempio in Carcassone il ricordarsi di quante e quali tessere sono ancora in gioco può essere decisivo per la vittoria finale.

Se mancano delle informazioni un modo per ricavarle è tramite la *deduzione*, cioè ricavarle tramite ragionamenti, questi giochi possono oscillare tra la classe 1-- e 1-.



Un gioco molto famoso che utilizza la componente deduzione è **Inkognito** (*Alex Randolph e Leo Colovini*), ambientato a Venezia durante il suo famoso carnevale, ogni giocatore ha i suoi segnalini, delle spie, che sono caratterizzate da un nome e una corporatura (alta, piccola, magra e grassa). Quando due segnalini si incontrano si possono porre delle domande sulla corporatura oppure sulla identità mostrando tre carte di cui una vera, i giocatori dovranno registrare le informazioni allo scopo di scoprire i personaggi. Altro sistema per avere delle informazioni è interrogare l'ambasciatore qui si possono richiedere due carte (sempre una vera).

In **Shadow of camelot** (*Bruno Cathala e Serge Laget*) il sistema di gioco è completamente diverso, siamo di fronte ad un gioco cooperativo cioè i giocatori sono alleati contro il sistema di gioco (prima o poi dedicherò un articolo a questa categoria di giochi) con la particolarità che uno dei giocatori è il traditore cioè vince se gli altri perdono. Qui l'informazione che viene celata, è tramite delle carte.

Un simile sistema, cioè individuare i ruoli, lo si trova in **Bang** (*Michele Sciarra*), ai giocatori viene distribuita una carta ruolo che può essere lo *sceriffo* e i suoi *vice* che devono far fuori a colpi di pistola e fucile i *fuorilegge* mentre i fuorilegge devono far fuori gli uomini di legge, c'è anche il *rinnegato* che vince se vengono uccisi i fuorilegge, sceriffo e i suoi aiutanti.



Un gioco particolare è **Hanabi** in cui a differenza dei soliti giochi di carte i singoli giocatori non vedono le carte in loro possesso che sono mostrate agli altri partecipanti, anche questo è un gioco collaborativo, tramite delle domande bisogna dedurre le proprie carte e poi decidere di giocarle. Le informazioni mancanti sono poche, ma sono le domande poste che possono fare la differenza perchè il gruppo ottenga un buon risultato.

Andando sugli *astratti detutivi* bisogna senz'alcun dubbio ricordare *Master Mind* che ha avuto un notevole successo negli anni '70/'80. In questo gioco i giocatori rivestono due ruoli differenti: il *codificatore* e il *decodificatore*. Il primo crea una combinazione di quattro pioli di sei colori, mentre il secondo do-

vrà indovinare la combinazione dietro le indicazioni fornite dal primo, piolo bianco per indicare colore al posto giusto, piolo nero per indicare colore presente nella combinazione, ma posizione sbagliata. Anche qui dopo alcuni tentativi siamo nella classe 1 oppure classe da 1-a 1.

Per ultimo ho lasciato il sistema di giochi più diffuso al mondo quello dei mazzi di carte, qui a seconda dei regolamenti si va dai giochi d'azzardo puro fino ad arrivare a giochi come lo *Scopone scientifico*, *Bridge*, *Skat*. Prendo ad esempio lo scopone scientifico che è quello che conosco meglio dei tre, abbiamo un misto di memoria (ricordarsi le carte giocate) e la deduzione (in base alle carte giocate e al tipo di gioco praticato si deve intuire le carte avversarie e del socio) quindi si è in classe 1-.

In conclusione, si possono dividere i giochi in base all'informazione, *completa* quando si hanno tutte le informazioni a disposizione, oppure *incompleta*, ma che può incrementare grazie a deduzioni e a ragionamenti logici nel corso della partita.

Per quanto riguarda le classi abbiamo visto che nel caso di informazione non completa nel corso della partita si può passare di classe, questa *velocità* è dettata dal regolamento stesso e può essere utile determinarla durante la progettazione del gioco.

In rete è disponibile la rivista in lingua inglese dedicata al game design

## Game & Puzzle design

curata *Cameron Browne*

per maggiori informazioni [www.gapdjournal.com](http://www.gapdjournal.com)





## Meccaniche & ambientazioni.

a cura di Luca Cerrato

Quando si ha a che fare con migliaia di giochi viene istintivo cercare un metodo per classificarli, per contenerli in una serie di recinti, per facilitarne le comparazioni ed il loro riconoscimento. Questo è anche uno strumento fondamentale per chi vuole creare dei giochi da tavolo. Se parli con un editore oppure un amico qualche volta non è così opportuno entrare nei dettagli per non perdere tempo oppure solamente per dare un'idea del gioco. Allora si può benissimo far riferimento a quale categoria ed ambientazione rientra il gioco, in questo modo l'interlocutore riceverà informazioni frammentarie, ma saprà dove collocarlo.

Come detto nell'introduzione un punto fondamentale per chi fa game design è la conoscenza dei giochi, senza alcun dubbio è difficile conoscere a memoria i regolamenti di migliaia di giochi e ancora più arduo è l'aver giocato a centinaia di giochi. Un metodo per essere informati è almeno quello di sapere che esistono delle tipologie di gioco e quali giochi possono ricadere in esse.



Il mettere delle etichette ai giochi può essere utile non solo per chi fa del game design attivo, ma anche per chi vuole affrontare uno studio sistematico per scoprire le aree ludiche ancora poco esplorate per ricavarne nuove ed originali idee.

Per far questo si sono divisi i giochi in categorie, dei grandi contenitori ludici. Scegliere le categorie e posizionarci i giochi è un lavoro di archivia-

zione che se fatto bene può dare degli ottimi risultati, ovviamente un gioco può ricadere in più di una categoria.

Un metodo per categorizzare può essere in base ai materiali usati (per esempio giochi di scacchiere, giochi di carte, giochi di tessere e così via), allo scopo finale, al numero di giocatori e così via.

Altro elemento fondamentale per lo studio e la progettazione è la *meccanica del gioco*, come i vari elementi di un gioco cooperano insieme.

Incominciamo a scoprire alcune categorie di giochi. Per iniziare questa analisi ho preso come riferimento la lista che potete trovare sul sito *Board Game Geek*. In questo numero vi presento un certo numero di categorie senza associarvi nessun gioco per concentrarmi maggiormente sui meccanismi di gioco.

Le possibili categorie sono; giochi astratti, avventura, antichità, civiltà, esplorazione, fantasy, bluff, giochi di carte, costruzioni città, dadi, industria, navale, costruzione territori, trasporti, giochi con le parole, giochi per bambini, collezionare oggetti, deduzione, economici, fattorie, matematici, medievale, musica, diplomazia, numeri, politici, esplorazione spaziale, sport, treni, viaggi e zombi.

Altro sistema per catalogare un gioco è in base all'*ambientazione*, un vestito che viene calato sopra per rivestire un meccanismo, per rendere il gioco più appetibile al grande pubblico.

I giochi astratti sono puri *meccanismi*, ma vi sarete imbattuti in giochi *ambientati* dove vi siete resi conto che è presente una netta separazione tra il meccanismo e l'ambientazione dove si può benissimo

cambiare il vestito senza che il gioco perda nulla della sua bellezza.



Per altri giochi l'autore è riuscito a fondere insieme le due cose, comunque nei prossimi numeri dedicati al *game design* sarà approfondito meglio la relazione tra ambientazione e meccanismo.

Qui di seguito saranno presenti alcuni possibili meccanismi, il riferimento è sempre *BoardGameGeek*. Visto il numero elevato di meccaniche ho preferito creare dei gruppi in cui racchiudere quelle simili.

- **Gestione dei turni di gioco**, in che modo i giocatori si alternano alla mossa;
- **Azioni manuali**, giochi in cui si richiede anche l'uso di abilità manuali;
- **Meccaniche con dadi**, i dadi sono al centro dell'attenzione;
- **Utilizzo di carte**, meccaniche che coinvolgono le carte;
- **Aste e commercio**, guadagnare tanti soldi maneggiando azioni e proprietà;
- **Meccaniche di movimento**, come spostare oggetti su un tabellone;
- **Aree e strade**, creare aree e collegare punti su una mappa;
- **Scommesse**, un pò di fortuna non guasta mai;
- **Interazioni tra giocatori**, in quale modo i giocatori si scambiano informazioni;
- **Collezionare oggetti**, appropriarsi di determinati pezzi.

### Gestioni dei turni di gioco

**Gioco a turni**, i giocatori si alternano alla mossa, come avviene nella maggior parte dei giochi astratti, si fa un'azione e poi tocca al giocatore successivo e l'ordine non cambia.

**Gioco a turni incrementali**, simili al gioco a turni, ma le azioni da fare nel turno aumentano in progressione. Per esempio al primo turno muovo un pezzo, al secondo turno due pezzi e così via.

**Azioni in simultanea**, i giocatori scelgono in segreto le loro azioni. Dopo le rivelano in contemporanea e le risolvono seguendo il regolamento.

**Ordine di fase variabile**, implica che i turni di gioco sono differenti da quelli precedenti e futuri.

**Sistema di punti azione** (Action Point Allowance System), i giocatori hanno una certa quantità di punti a turno. Questi punti possono essere spesi a fare le azioni disponibili, fino a che si hanno punti da spendere. Questo metodo garantisce al giocatore grande libertà su come eseguire le sue scelte. Alcuni esempi *Pandemic*, *Through the Ages: A Story of Civilization*.

**Impulso d'area** (Area-Impulse), i turni sono suddivisi in *impulsi* tra i giocatori i quali si ripetono finché i giocatori passano. Durante gli impulsi solo un gruppo di unità è attivato alla volta oppure può agire collettivamente. Le unità attivate possono essere poste ad una certa distanza da un *capo* oppure essere poste in un'area.

**Traccia temporale** (Time track), meccanismo che gestisce l'ordine di turno per il quale chi è ultimo sul percorso temporale effettua l'azione. La funzione di questo meccanismo può permettere ad un giocatore di avere più mosse in sequenza. Si può vedere questo meccanismo come derivato dal *sistema di punti azione* a parte il percorso temporale, i giocatori non hanno un numero fisso di punti.

In alcuni meccanismi il giocatore attivo deve fermarsi appena un'azione lo porta fuori dall'ultima posizione.

**Chit-Pull System**, sistema utilizzato nei *giochi di guerra* per risolvere il problema di simulare le azioni in simultanea su un campo di battaglia e distribuire i comandi e controlli. In questo sistema il giocatore di turno casualmente estrae un biglietto oppure un gettone identificando un gruppo di unità che può essere mosso. Gli schemi includono il movimento di unità comandate da particolari capi, muovere unità con particolari caratteristiche oppure attivare unità per il combattimento. Meccanismo spesso associato a *Joseph Miranda*.

### Azioni manuali

**Recitazione**, è richiesto ai giocatori di fare il mimo oppure delle imitazioni.

**Memoria**, la meccanica richiede al giocatore l'uso della memoria.

**Destrezza manuale**, è richiesto di essere agili e veloci.

**Capacità artistiche**, richiedono di fare disegni oppure modellare degli oggetti.

**Raccontare storie**, i giocatori devono tramite parole scritte, figure, raccontare una storia.

### Meccaniche con i dadi

**Lancio dadi** (Dice rolling), semplicemente si lanciano dei dadi e poi si utilizza il risultato per fare mille cose. A questo meta meccanismo sono affiancati altri meccanismi che possono limitare o gestire il caso. Alcuni esempi di famosi giochi: The Castles of Burgundy, Eclipse, Twilight Struggle, Troyes e Stone Age.



**Lancia e muovi**, sono giochi dove si lanciano dei dadi oppure delle trottole e si muovono dei pezzi in gioco. Possono essere giochi completamente aleatori oppure con della strategia.

### Utilizzo di carte.

**Card draft**, i giocatori scelgono le carte da un mazzo per guadagnare un qualche vantaggio immediato oppure per crearsi una mano di carte che useranno per raggiungere un obiettivo durante la partita.

I giochi dove le carte sono semplicemente prese dal mazzo non sono draft game, il drafting implica che i giocatori hanno qualche genere di scelta. Per esempio in *Ticket to ride* i giocatori possono scegliere quali carte prendere, se potessero solo prendere carte a caso non sarebbe un drafting. Alcuni giochi che usano questo meccanismo sono, Agricola, 7 wonders, El grande, Dominion, Trajan.



**Gestione della mano** (Hand Management), sono giochi con le carte nei quali i giocatori sono ricompensati se giocano le carte in sequenza oppure in gruppo. La sequenza oppure gruppi possono variare, dipendere dalla posizione sulla tavola, dalle carte in mano e da quello giocato dagli avversari. Gestire la propria mano significa guadagnare carte di valore sotto determinate circostanze.

Gestire la mano non ha nulla a che fare con alcuna azione di destrezza. Alcuni giochi, Twilight Struggle, Agricola, Race for the Galaxy, Dominion.

**Catture prese** (Trick-taking), ogni giocatore gioca in ordine di turno una carta oppure, in qualche gioco, una serie di carte (coppie o scale) dalla propria mano a faccia in su sul tavolo. Il gruppo di carte giocato si chiama *presa*. A seconda delle regole del gioco un giocatore vince la presa e cattura tutte le carte della presa.

**Campagne/battaglie guidate da carte** (Campaign / Battle Card Driven), è un meccanismo che focalizza le azioni dei giocatori sulle carte che hanno in mano. L'idea di base è che per fare una singola azione si usa una carta. I giochi dove le carte sono usate per determinare il risultato di una battaglia non rientrano in questo meccanismo.

**Deck / Pool Building**, è il meccanismo con il quale i giocatori iniziano la partita con un predeterminato numero di carte che vengono aggiunte e cambiate nel corso della partita. Queste nuove risorse di solito espandono le capacità dei giocatori e permettono la costruzione di un *motore* per guidarli nel proseguo della partita. Nei deck building è anche presente un sistema per riciclare le carte utilizzate del proprio mazzo.

### Aste e commercio.

**Commercio**, sistema per gestisce lo scambio di merci;

**Speculazioni sui beni** (Commodity Speculation), nel quale si scommette su differenti prodotti nella speranza che guadagnino valore nel proseguo del gioco. Spesso il valore dei prodotti cambia continuamente durante la partita e i giocatori comprano e vendono per ricavarne degli utili.

In questa categoria sono inclusi i *giochi di investimento* nel quale i giocatori hanno un controllo indiretto sui valori. *Giochi di collusione* in cui i giocatori hanno un enorme controllo nel manipolare i vantaggi, forzando i giocatori ad aiutarsi oppure a gestire i cambi di alleanza.

**Mercato azionario** (Stock Holding), è una sotto categoria delle *speculazioni di beni*, il quale al posto di comprare beni si trattano azioni di varie compagnie. Vedi, Acquire e Imperial.

**Asta e azioni** (Auction/Bidding), questo meccanismo richiede un piazzamento di un'offerta ad un'asta per vincere dei beni. Questi beni permettono ai giocatori future azioni oppure migliorare la propria

posizione. La tipologia dell'asta è decisa nel gioco stesso.

## Meccaniche di movimento

**Prendere e consegnare** (Pick-up and Deliver), questa meccanica di solito richiede ai giocatori di prendere un oggetto in una parte del tavoliere e portarlo da un'altra parte del tabellone. Inizialmente il piazzamento può essere predeterminato oppure casuale. La consegna dell'oggetto fa guadagnare soldi oppure azioni. Di solito viene usato in parallelo ad un meccanismo che determina dove l'oggetto deve andare.



**Movimento su griglia**, avviene quando un pedone si muove su una griglia in qualsiasi direzione. Di solito la griglia è quadrata.

**Prendere questo**, (Take That), manovre che attaccano direttamente le forze del giocatore avversario, livello punti vita, sono di solito il motore principale di interazione. Sono usati di solito nei giochi di carte. Alcuni esempi, Mille Bornes, Munchkin, Give Me The Brain!.

**Movimento area** (Area Movement), significa che la tavola di gioco è divisa in diverse aree di varia forma nelle quali si può muovere tra quelle adiacenti. Movimento tra aree è un modo per gestire il movimento sul tabellone. Due altri modi usati comunemente sono il movimento a griglia e quello punto a punto.

**Movimento punto a punto** (Point to Point Movement), il tavoliere è composto da una certa serie di punti (per esempio città) collegati da linee, i movimenti possono avvenire solo seguendo le linee. Con questo movimento non si hanno divisioni in aree.

## Aree e strade.

**Piazzamento tessere** (Tile Placement), la caratteristica è il piazzamento di tessere e tramite quelle adiacenti si possono far punti.



**Costruzioni motivi** (Pattern Building), è un sistema dove i giocatori piazzano componenti in ordine preciso per guadagnare azioni durante la partita.

**Recintare un'area** (Area Enclosure), i giocatori piazzano oppure muovono i loro pezzi per conquistare più spazio possibile sul tavoliere. Il più famoso gioco è il Go. Recintare un'area è differente dal controllare oppure influenzare una zona perché i giocatori creano le aree sul tavoliere durante il gioco mentre nel controllo oppure influenzare le aree sono già esistenti ed i giocatori si danno battaglia per conquistarle. tra i giochi si possono ricordare, Agricola, Go, Torres, Blokus.

**Sistema Crayon** (system Crayon Rail), è una sotto categoria delle costruzioni di strade e reti, questo sistema permette di costruire linee sulla tavola che sono spesso cancellate. Usato per esempio in Empire Builder system.

**Disegnare linee** (Line Drawing), giochi in cui si disegnano delle linee per connettere, isolare oggetti oppure creare delle aree.

**Tavolieri modulari** (modular board), i giochi vengono praticati su tavolieri modulari, la maggior parte delle volte creati con tessere oppure carte. Esempi possono essere, Keyflower, Five Tribes, Istanbul.

**Costruzione strade e reti** (Route/Network Building), si costruiscono delle connessioni da un punto all'altro usando pezzi propri, parzialmente propri oppure neutrali. In qualche caso è utile cercare di costruire il percorso più lungo. E' simile ai giochi di connessione, nel quale i giocatori connettono punti fissi sulla tavola. Giochi da ricordare, Power Grid, Age of Steam.

**Controllo / Influenza area** (Area Control / Area Influence), questo meccanismo tipicamente premia il controllo di un'area al giocatore che ha la maggioranza delle unità oppure l'influenza su un'area. Può essere vista come una sotto categoria del Auction/Bidding nella quale i giocatori possono fare un'offerta per una specifica area attraverso il piazzamento di unità. Un esempio su tutti El Grande.



**Piazzamento**, più precisamente ci riferiamo come *action draft*, questo meccanismo richiede ai giocatori di scegliere un'azione individuale da un serie disponibile a tutti i giocatori. In un dato turno la scelta è fatta una alla volta ed in ordine di turno finchè tutti hanno una possibilità di scegliere un'azione individuale. Di solito c'è un limite sul numero di volte che un'azione può esser fatta in un turno.

Le azioni sono comunemente scelte piazzando un pezzo del gioco oppure un pezzo dedicato per quella azione. Ogni giocatore di solito ha un numero di pezzi limitato con il quale partecipare al processo. A livello di ambientazione si parla anche di piazzamento lavoratori perchè di solito i pezzi spesso rappresentano dei lavoratori.

Il primo gioco riconosciuto come piazzamento lavoratori è Keydom del 1998, giochi di piazzamento famosi sono Agricola, Caylus e Stone Age.

## Collezione oggetti

**Prendere oggetti**, trovare oggetti di varia natura per ricevere dei bonus durante e a fine partita. Esempi, Bohnanza e Ra.

**Riconoscimento sequenze**, tessere con precisi motivi sono piazzate, i giocatori devono riconoscerle per guadagnare punti oppure altri oggetti.

## Scommesse

**Scommesse** (Betting/Wagering), richiedono di fare delle scommesse su certi eventi all'interno del gioco. Il meccanismo di speculazioni sui prodotti è un tipo di scommessa nella speranza che tale prodotto aumenti di valore nel proseguo del gioco.

**Sfidare la fortuna** (Press Your Luck), in questi giochi si ripete un'azione fino a che il giocatore decide di fermarsi a causa dell'incremento del rischio di perdere punti acquisiti durante il proprio turno. In questa

categoria sono inclusi entrambi i giochi *gestione del rischio* e *valutazione del rischio*, in cui il rischio è guidato dai meccanismi del gioco e dalla valutazione rispettivamente del guadagno degli avversari e dal proprio. Altro nome in inglese è *push your luck*.

Non si può ricordare in questa categoria il famoso gioco televisivo di *Mike Buongiorno Lascia o raddoppia* e passando ai giochi da tavolo il più famoso e meglio riuscito è *Can't stop* di *Sid Sackson*.

## Interazioni tra giocatori.

**Gioco di ruolo**, alcuni giochi incorporano elementi di gioco di ruolo. I giocatori gestiscono un personaggio che migliora con il passare del gioco.

**Piazzamento segreto d'unità** (Secret Unit Deployment), sono giochi che contengono informazione nascosta. Solo il giocatore che controlla i pezzi ha la perfetta conoscenza sulla natura di questi pezzi. Tecnica usata nei giochi di guerra per simulare ostacoli che impediscono la visuale sulle truppe nemiche (per esempio montagne).

**Cooperativo** (Co-operative), il gioco incoraggia i giocatori a lavorare insieme per battere il gioco stesso, la competizione tra giocatori è limitata.

**Mettersi in società** (Partnerships), questi giochi hanno delle regole che permettono di creare alleanze e squadre. Spesso si vince con la squadra oppure ci sono forti penalità per chi non rispetta l'alleanza.

**Eliminazioni giocatori** (Player elimination), avviene nei giochi con tre o più giocatori quando un giocatore può essere eliminato dalla partita e la stessa continua. Esempi Diplomacy e Risk.

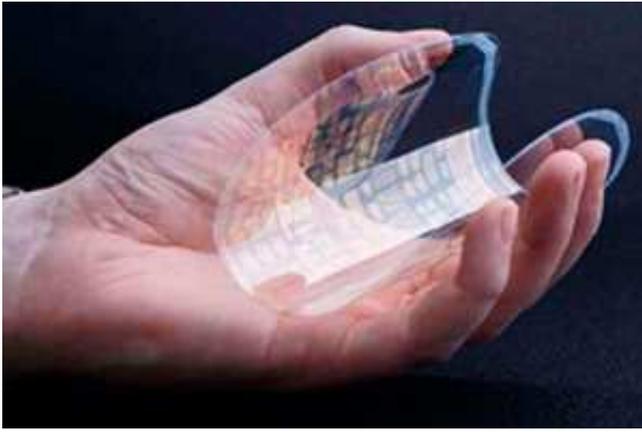
**Potenza variabile dei giocatori** (Variable Player Powers), è un meccanismo che garantisce differenti abilità e/o modi di vittoria ai giocatori. I poteri possono cambiare durante la partita.

**Azione/movimento programmato** (Action / Movement Programming), ogni giocatore deve scegliere segretamente i prossimi  $n$  turni e poi gioca ogni turno secondo le scelte fatte. Un gioco che ha un sistema di programmazione si può scegliere tra molte azioni. Un esempio è RoboRally.

**Votazioni** (Voting), permette di influenzare il risultato di certi eventi. Il voto dei giocatori può non avere lo stesso peso, bloccare un giocatore dal farlo votare può essere una tattica.

Gli elenchi di sopra vanno intesi come un punto di partenza che sarà rivisto e modificato, numero dopo numero.

**Nel prossimo numero si parlerà di giochi astratti e da tavola meno conosciuti e delle vostre preferenze  
scrivetemi a [ilfogliaccio@tavolando.net](mailto:ilfogliaccio@tavolando.net).**



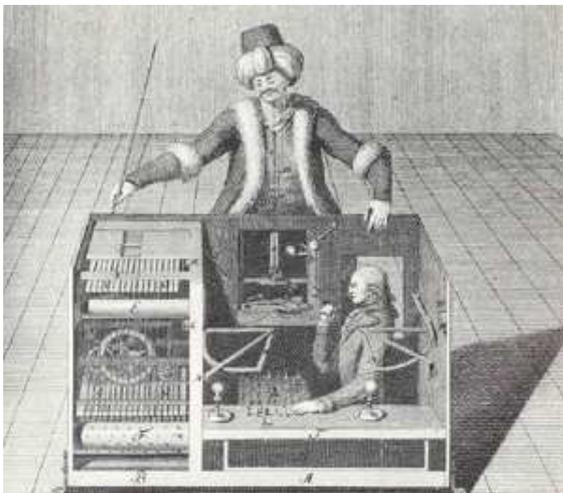
## Creatori di giochi.

a cura di Luca Cerrato

La relazione tra tecnologia e giochi da tavolo è qualcosa che mi ha sempre affascinato. Come ho già scritto in qualche numero precedente i nuovi materiali potranno dare il loro contributo allo sviluppo e diffusione dei giochi da tavolo, i figli degli attuali tablet, sempre più leggeri e flessibili, potranno essere usati direttamente come supporto fisico al posto dell'attuale cartoncino con tutti i benefici che le nuove tecnologie hanno già portato a diversi campi della vita umana. Il grafene promette miracoli, vedremo.

Nel frattempo che i nuovi mezzi di gioco si evolvono, si può incominciare a pensare a sviluppare dei progetti da applicare nel campo del *game design*. Un conto è avere il supporto tecnologico un'altro e avere dei prodotti che utilizzino questa nuova tecnologia per indirizzarla verso il campo dei giochi. Come è bene aspettarsi non ci saranno dei prodotti *hardware* nativi orientati al gioco, ma molto probabilmente si dovrà prendere in prestito qualcosa nato per attività generiche e adattarlo al mondo ludico.

Da anni la potenza dei calcolatori è arrivata ad un buon punto e la tecnologia informatica ha sviluppato programmi in grado, in molti giochi da tavolo classici, di competere con i giocatori più forti al mondo e nei giochi in cui questo non è ancora vero ben presto anche questa barriera sarà abbattuta.



Se la sfida iniziale dell'intelligenza artificiale era

di creare dei programmi che giocassero più o meno bene a Scacchi oppure Hex poco alla volta l'obiettivo degli sviluppatori si è alzato fino ad arrivare a sfidare, in specifici campi, i campioni del mondo.

Attualmente si stanno sviluppando algoritmi generici in grado di auto apprendere a giocare ad un qualsiasi gioco. Un classico esempio è di prendere un vecchio video gioco sconosciuto all'algoritmo e questo in poche tempo impara a giocarlo meglio dell'uomo. Quindi non più giocatori in silicio specializzati, ma la tendenza è quella di creare un'intelligenza artificiale in grado di apprendere ed affrontare sfide a lei sconosciute, cioè capire e risolvere problemi.

A mio modesto parere credo che lo scopo di creare buoni giocatori artificiali (specializzati oppure generici) sia stato raggiunto, migliorare si può sempre, ma si può anche pensare di aprire nuovi orizzonti nel campo della ricerca ludica informatica.

Allora si può incominciare ad esplorare una nuova *frontiera* dell'intelligenza artificiale ludica che non sarà più il competere con l'uomo, ma piuttosto soddisfare la curiosità umana di esplorare nuove ed originali aree ludiche in grado di compiacere e stimolare il proprio intelletto. Quindi non più la *sfida* ad essere più forte, ma capire in profondità le necessità umane.

In altre parole un programma che *crei* giochi adatti per essere giocati dagli esseri umani. Per adatti intendo giochi che soddisfino i vari gusti dei giocatori. Potremo adattare il famoso *test di Turing* al campo ludico, il test è passato solo se i giocatori non si accorgono che il gioco è stato creato da un sistema informatico.

Quando l'intelligenza artificiale sarà impegnata a soddisfare l'esigenza di creare qualcosa di *bello* ed *in-*

*teressante* dovrà comprendere la *cultura* e i *gusti* di chi si trova a soddisfare. L'algoritmo dovrà essere in grado di lavorare sia nel comprendere le generiche richieste, ma anche adattarsi alle richieste specifiche del singolo individuo

Quindi nell'atto di creare il sistema artificiale non si dovrà riferirsi solamente alla forza bruta dei numeri, ma bisognerà avvicinarsi alla filosofia in modo da capire il significato di bellezza.

Se le regole di un gioco sono uguali sia per il professionista che per chi è alla prime armi e l'implementazione di un algoritmo non è differente, le cose cambiano quando dobbiamo avvicinarsi ad un gioco ed impararlo. Se è troppo facile potrebbe essere banale se è troppo difficile può essere lasciato nel cassetto questo perché lo *stimolo* a giocare cambia da persona a persona. Quindi l'algoritmo di *generazione* dovrà capire chi si trova di fronte, capire l'uomo (attività già difficile per gli umani stessi).



Questa *rivoluzione*, che potrà iniziare dai giochi, la si può poi estendere ad altri campi del sapere umano. Perché iniziare dai giochi e non da altro? Con i giochi si può avere un riscontro quasi immediato, giocare una partita ci vuole poco tempo e far avere dei risultati oggettivi è più facile.

Per creare qualcosa del genere il computer deve conoscere che cosa intendiamo noi per gioco, avere una conoscenza dettagliata di che cosa è stato già creato ed infine creare lui stesso.

Molti di voi potranno domandarsi *che cosa* e a *chi* servirebbe un tale sistema?

Per rispondere a *che cosa* servirebbe un tale sistema bisogna un attimo riflettere sull'importanza del giocare ed una visione esterna differente da quella umana potrebbe farci scoprire modi di giocare differenti. Se poi questi algoritmi inizialmente sviluppati per i giochi verranno generalizzati ed applicati ad altri campi umani potrebbe essere utile per ricevere nuovi stimoli alla ricerca del sapere.

Servirebbe a *chi* per mancanza di tempo non può creare giochi nuovi, ma comunque ha delle idee interessanti. Si potranno dare in *pasto* queste idee al programma il quale le completa, le integra con le sue conoscenze per creare un gioco. Un altro modo per aiutare un autore di giochi è affiancarlo nelle prove,

passo fondamentale per valutare e migliorare un nuovo gioco. Una tale *macchina* sarà in grado anche di valutare e simulare un gioco fatto da terzi.

In tema fantascientifico un generatore di giochi potrebbe servire agli astronauti impegnati in lunghi viaggi spaziali a distrarsi dagli impegni della missione.

Il *generatore di giochi da tavolo* che si costruirà dovrà generare dei giochi da tavolo validi, interessanti e non banali.

Nella pratica esiste già un primo tentativo in questa direzione (può darsi che siano altri di cui ignoro l'esistenza) fatto da *Cameron Brown* nella sua tesi *Automatic Generation and Evaluation of Recombination Games*.

Per la realizzazione di tale progetto, che potremo chiamare *automatic generator and evaluation of board games*, abbreviato in AGEGames (Automatic Generation Evaluation Games) project, si dovrà prima di tutto pensare a creare degli *strumenti* appositi:

- Linguaggio ludico;
- La mappatura dei regolamenti.
- Determinare i parametri di bellezza
- Gli algoritmi.

Il *Linguaggio ludico*, sarà un fondamentale strumento di comunicazione con il mondo esterno. Di linguaggi ludici ne sono già stati concepiti alcuni. Si vedano *Vassell*, *Axion* (legato al progetto Zilion) e *Ludi* (Cameron Brown). Per il progetto AGEGames se ne ideerà uno nuovo di zecca orientato al game design.

La *mappatura dei regolamenti* è fondamentale per individuare e catalogare in modo strutturato le regole, i meccanismi e le interazioni dei giochi attualmente esistenti. Una mappatura del DNA ludico.

I *parametri di bellezza*, serviranno come feedback al programma per generare qualcosa di bello ed interessante per l'uomo.

*Gli algoritmi*, saranno il cuore del generatore. Dovranno sia *generare*, *provare* e *valutare* i giochi creati, un esercizio non da poco.

Il generatore di giochi dovrà creare un gioco sia su idee del game design (anche non complete) che in modo autonomo, basandosi su algoritmi di bellezza personalizzati. Il nuovo gioco non dovrà essere la semplice combinazione di quelli già esistenti.

Tutto quello scritto sopra non sarà immediato e facile da creare, *Il fogliaccio degli astratti* sarà uno degli strumenti per tenervi informati, per chiunque sia interessato ad unirsi in questa avventura ludica mi può contattare scrivendomi a:

*info@tavolando.net*



## Linguaggio Ludico.

a cura di Luca Cerrato

Nell'articolo precedente ho descritto il progetto *AGEGames* per la creazione automatica e valutazione di giochi da tavolo e gli strumenti che necessitano per realizzarlo.

Uno di questi è la creazione di un linguaggio per descrivere il regolamento di un gioco. Questo linguaggio avrà due requisiti base, dovrà essere *interpretato* da un calcolatore, cioè deve essere simile ad un linguaggio informatico, il secondo dovrà essere *facile* da leggere anche da un non informatico, anche se il lettore dovrà avere un minimo di conoscenze di questo linguaggio e di game design. Infatti non è banale descrivere un regolamento in modo discorsivo e comprensibile da un computer.

Per questo il linguaggio dovrà utilizzare una terminologia ed una struttura orientata al game design più che ad un vero e proprio linguaggio informatico come può essere il C++.<sup>1</sup>

Il linguaggio si chiamerà *L* da ludico parafrasando il famoso linguaggio informatico C.

Si dovrà sviluppare un linguaggio che sia utile a chi fa del game design anche se ha conoscenze limitate del mondo della programmazione tradizionale, dovrà essere utile a focalizzare l'attenzione sugli aspetti del gioco piuttosto che al dettaglio informatico. Alla base di questo linguaggio ci sarà il C++, ma l'utilizzatore finale potrà completamente ignorare tale cosa. Solo chi dovrà aggiornare il linguaggio nelle sue parti dovrà conoscere di C++.

In ogni modo chi vorrà usufruire di tale linguaggio dovrà studiare la sua struttura e il suo funzionamento, infatti si vuole creare qualcosa per il game design, ma in ogni modo si dovrà imbrigliare il regolamento nelle ferree logiche della programmazione.

Prima di andare avanti una precisazione fondamentale per giochi da tavola che saranno supportati dal *linguaggio L*, sono tutti quelli che non richiedono azioni manuali particolari che non siano quelle di lanciare dadi e muovere pedine sul tavoliere.

Per far qualcosa che sia utile al game design bisogna pensare come potrebbe essere strutturato un regolamento di gioco.

Una mia personale interpretazione (nulla di rivoluzionario) è la seguente: si incomincia dalla descrizione dei materiali utilizzati durante una partita come pedine, dadi, tabelloni.

Una volta che abbiamo le mani piene di vari pezzi dovremmo sapere dove vanno messi inizialmente.

Altro punto fondamentale è cosa si deve fare per vincere, per esempio guadagnare più soldi possibili oppure arrivare per primi in una gara automobilistica.

Tutto questo è bello, ma senza le *regole*, cioè come gli oggetti interagiscono tra loro e come i giocatori vogliono e possono muoversi diventa difficile giocare. Le regole diventano il cuore del sistema gioco, come è facile aspettarsi.



Per riassumere si possono individuare sei sezioni fondamentali di un regolamento di gioco:

- Materiali;
- Giocatori;
- Inizio gioco;
- Scopo del gioco;
- Fine gioco;
- Il ciclo ludico.

<sup>1</sup>Per info sul linguaggio C++ si veda per esempio wikipedia

Nei *materiali* vengono descritti i pezzi, dadi e tabelloni con i loro rispettivi nomi e colori, per esempio quante pedine ci sono nella dama oppure la descrizione del tabellone di Power grid. Ogni *oggetto* (dado, pedina, tabellone) avrà delle caratteristiche ben precise che vedremo un pò alla volta, queste caratteristiche determinano lo stato del pezzo in un preciso momento del gioco.

I possibili oggetti presenti in un gioco possono essere:

- *I pezzi*, sono oggetti che possono essere posizionati su tavolieri e non possono essere a loro volta dei tavolieri.
- *I tavolieri*, sono oggetti che possono ospitare pezzi ed altri tabelloni. (per esempio le colonne del Bashne sono dei tavolieri, le due pedine sovrapposte della dama sono dei semplici pezzi)
- *Carte*, si intendono sia quelle tradizionali che quelle usate nei moderni giochi da tavola.
- *Dadi*.
- *Tessere*, sono simili alle carte, ma siccome molti giochi ne fanno uso credo che sia corretto creare una categoria a parte.

L'elemento fondamentale dei giochi sono *giocatori*, ognuno dei quali dotato di caratteristiche, per esempio il colore con cui sono rappresentati durante la partita, i pezzi in possesso.

Nella sezione *inizio gioco* viene descritta la disposizione iniziale, cioè vengono stabilite le regole iniziali, per esempio dove va messo il cubetto giallo, di chi è la macchinina rosa e così via.

Ho utilizzato la parola magica *regola*, magica perché tutti i giochi si basano su regole, un insieme di regole crea un *meccanismo ludico*, una serie di meccanismi il *regolamento*.

La *regola* la possiamo vedere come una scatola dove in ingresso si hanno degli oggetti (elencati sopra) con un determinato stato, nella scatola alcuni o tutti gli oggetti subiranno dei cambiamenti di stato, che verranno indicati in uscita della scatola.

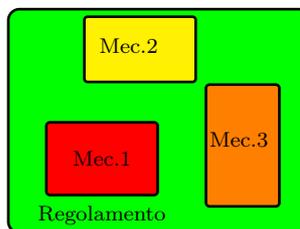


Per esempio quando muoviamo un cavallo degli scacchi in ingresso abbiamo la posizione della statua sul tavoliere (gli oggetti sono il pezzo e il tavoliere) il cambio di stato è la posizione del cavallo sul tavoliere e per il tavoliere cambio della disposizione dei pezzi.

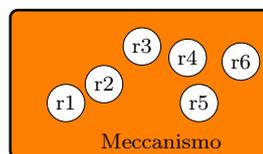
La scatola la chiameremo per esempio *mossa del cavallo*, nella scatola sarà descritto il movimento del

cavallo, a livello informatico sarà presente un codice che l'utente non dovrà conoscere.

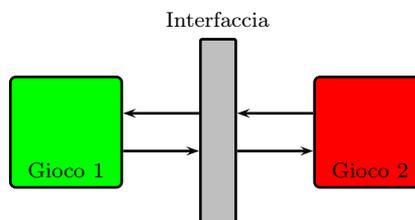
Nella mia visione (e non solo mia) immagino il gioco da tavola come una grande scatola che chiamo *regolamento del gioco* con al suo interno altre scatole, i *meccanismi ludici*.



All'interno di ogni meccanismo ci sono una serie di scatole ancora più piccole che chiameremo le *regole*. Le interazioni tra le singole regole danno vita al meccanismo. In linea generale le interazioni tra regole sono molto più numerose che tra i meccanismi.



Anche la grande scatola iniziale, il *regolamento di gioco*, è a sua volta un grande meccanismo. In teoria potremo prendere veri giochi e farli interagire tra di loro con degli speciali meccanismi d'interfaccia e creare in questo modo un *meta gioco*.



Torniamo, per adesso, sulla terra e popoliamo il gioco di regole, di queste due sono fondamentali e meritano di essere trattate a parte:

- *Lo scopo del gioco*, come viene determinata la classifica finale, una volta che la partita è terminata.
- *Fine partita*, quali sono le condizioni di fine partita.

L'ultima sezione, ma il vero è proprio cuore del regolamento è il *ciclo ludico*. E' in questa parte dove avvengono tutte le interazioni tra elementi del gioco e giocatori. La parte del leone la fanno le regole.

Le componenti principali del ciclo sono la *gestione dei turni* di gioco, come i giocatori si alternano al gioco ed i *meccanismi di gioco* la sequenza con la quale vengono applicate le regole, si può avere uno o più meccanismi (flussi) principali i quali si potranno dividere in sotto meccanismi.

Un meccanismo può attivarne altri.

Il singolo meccanismo è visto come una *macro regola* è bisogna indicare quali sono gli elementi che cambiano il loro stato.

Durante l'esecuzione del ciclo ludico è sempre attiva la funzione *fine partita* che determina le condizioni di fine partita.

Il flusso principale, in base alla gestione turni, sarà sotto il controllo di un giocatore. Per esempio nel gioco degli scacchi è il giocatore di turno a controllare il flusso principale che inizierà con la scelta di quale pezzo muovere per poi suddividersi in sotto flussi attivi in base ai pezzi che posso muovere.

Il controllo sul flusso passa all'avversario quando si è mosso un pezzo, ma prima di prenderne il controllo l'algoritmo dovrà controllare se ci sono le condizione di fine gioco. Se si allora viene attivata la sezione scopo del gioco per determinare l'esito della partita.

Negli scacchi e nella maggior parte dei giochi astratti abbiamo una singola scelta iniziale che può essere muovere un pezzo. Invece se prendiamo *Ticket to ride* abbiamo due scelte, il giocare le carte (con la conseguenze delle regole di deposito treni) oppure prendere le carte. Nella fase prendere carte si do-

vrà scegliere tra il mazzo e quelle girate, mentre per il deposito treni si dovrà giocare alcune delle carte in mano e depositare i treni.



Tutte le regole utilizzate nei giochi saranno raccolte in un dizionario che sarà continuamente aggiornato, un dizionario simile sarà presente per i meccanismi. L'utente del *linguaggio L* dovrà conoscere solamente come si comportano le singole regole, ma non come sono state implementate a livello informatico. Solo chi dovrà inserire un nuovo elemento in un dizionario dovrà lavorare con delle linee di codice informatico.

*Il fogliaccio degli astratti* viene creato utilizzando il programma di scrittura

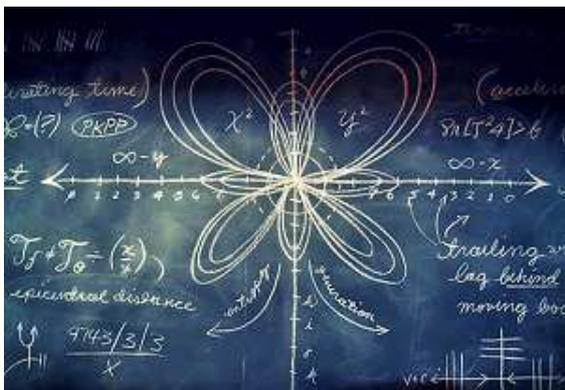
## L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X

*Per le migliori parole i migliori caratteri.*

Per maggiori informazioni:



[www.guitex.org](http://www.guitex.org)



## Teoria dei giochi da tavolo.

a cura di Luca Cerrato

Molti degli oggetti creati dall'uomo hanno dietro di sé una teoria che gli permette d'esistere, anche una semplice vite per esempio, deve essere di un certo spessore e lunghezza in modo da resistere alle sollecitazioni. Comunque non è quasi mai necessario conoscere la teoria, l'importante è sapere usare l'oggetto in questione e tutto finisce lì senza grandi mal di testa, quasi sempre ci fidiamo. In molti campi è la matematica che la fa da padrona, quando usiamo una carta di credito quasi nessuno sa che dietro al suo funzionamento c'è la teoria dei numeri primi.

Altro esempio è la pubblicità che troviamo ovunque in televisione, sui giornali, in strada, in rete che per *stimolarci* a fare acquisti (anche di oggetti e servizi inutili) è supportata da studi di marketing e psicologia.

Domandiamoci, adesso, se per i giochi da tavolo esiste una teoria equivalente, un qualcosa di ancora più astratto dei meccanismi utilizzati nei giochi.

Se esiste la potremmo usare come linea guida da seguire per creare giochi interessanti e scoprire nuove frontiere ludiche.

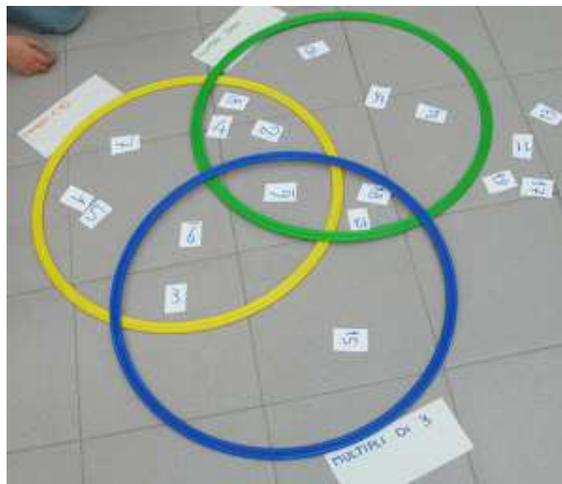
Girando per la rete ho trovato del materiale interessante, in particolare sul blog della *League of Game Markers* ci sono una serie di articoli in cui si parla di *Theory of Boardgamery*, qui si seguito ne segue un libero e personale adattamento per Il fogliaccio degli astratti.

Per creare una teoria, soprattutto in un campo poco esplorato dei giochi dove coesistono insieme vari campi del sapere umano (ingegneria, psicologia, arte) bisogna anche inventarsi dei termini. Per incominciare bisognerebbe tradurre *boardgamery* che sarebbe la *logica* applicata al gioco da tavolo, si potrebbe usare *ludologia*, ma ha un significato molto più ampio, altri termini come *scatologia* (giochi in scatola) oppure *tavologia* (giochi da tavola) direi che suonano male e non rendono l'idea per cui per ora terrei il termine inglese *boardgamery*.

Gli articoli a cui faccio riferimento qui di seguito sono di *Mark Maior*, *Theme vs Mechanics: the False Dichotomy* e quello di *Oliver Kiley*, *Towards a Grand Unified Theory of Boardgamery*.

Ad essere sincero quello che mi ha colpito di questi due articoli è la rappresentazione grafica degli ele-

menti di un gioco, ogni elemento è un insieme rappresentato da un cerchio oppure da ellisse e tutti questi cerchi si intersecano a formare un *diagramma di Venn*, mettendo in relazione i vari componenti.



Mark Maior ha preso in considerazione tre elementi:

- *L'immaginario* (imagined), l'essenza del gioco, il trasportare i giocatori in un mondo immaginario, non ha impatti su come giocarlo, tocca di più il campo delle emozioni, come il gioco appare al giocatore;
- *Il virtuale* (virtual), le regole, i parametri del gioco e i concetti che vengono introdotti, per esempio durante un turno quali azioni si possono fare.



Si vedono molto bene il numero di maggiori sovrapposizioni rispetto al modello di Maior, con ben quattro livelli.

Primo livello.

*Giocatori & regole = Interattività.*

L'aspetto chiave dell'interattività è la *competitività* la quale può avere un'ampia gamma, da un minimo dei solitari alla diplomazia e negoziazione, al bluff, al doppio gioco. Sono le regole e i giocatori che definiscono la natura e confini della interazione all'interno del gioco.

*Tema & giocatori = ruoli.*

Quanto i giocatori sentono il tema del gioco e come si vedono al suo interno. Per esempio se riescono a calarsi nel ruolo di un manager, di un conquistatore e così via.

*Tema & regole = leggibilità.*

Capacità di rendere il gioco più facile da capire, comprendere e ricordare.

*Tema & Componenti = rappresentazione.*

Come il tema viene interpretato attraverso i componenti fisici del gioco, dalla scatola al libretto delle regole alla forma delle pedine. L'opera d'arte di un gioco e lo stile sono fondamentali per una giusta predisposizione a giocarlo.

*Regole & componenti = complessità.*

Quanta interrelazione ci sono tra le regole ed i vari materiale del gioco

*Giocatori & componenti = ergonomia.*

L'esperienza fisica del gioco, ha a che fare con la manipolazione dei componenti durante la partita.

Adesso saliamo al *secondo livello* di astrazione:

*Giocatori & Regole & Componenti = profondità (strategia e tattica)*

Derivano dalla *complessità & ergonomia* che viene considerata la profondità in termini di strategia e tattica. La profondità dipende dai giocatori e l'interazione tra loro per creare uno spazio decisionale interessante. Si può parlare anche di *eleganza* che è la relazione tra la complessità del meccanismo e l'ammontare della profondità che il gioco ci fornisce.

*Tema & giocatori & regole = dinamicità*

Come evolvono e cambiano le situazioni in risposta alle azioni dei giocatori e in che modo questo è prevedibile in relazione al tema del gioco.

*Tema & regole & componenti = immersione*

Questa è una nozione molto discussa sia nei giochi da tavola che nei video giochi e può esser vista da differenti angolazioni. Da una parte la *congruenza* e *coerenza* tra meccanica e tema, dall'altra il *senso*

*estetico*, la *fisicità* dei componenti gioca un ruolo nel far sentire i giocatori a proprio agio nel gioco.

*Tema & giocatori & componenti = narrazione*

Il racconto di una partita non ha nulla a che fare con le regole, ma ha piuttosto a che vedere con i giocatori, il tema e il movimento dei pezzi sul tabellone da gioco.

Il terzo livello che unisce tutti i quattro elementi forma l'*esperienza del gioco*

Queste sono spesso le idee più difficili da descrivere e articolare perché è il risultato del mettere insieme tutti i quattro elementi. Delle nozioni che vengono in mente quando si vogliono esprimere esperienze ad alta astrazione possono essere:

*Il senso*, cioè l'imparare, lo scoprire è il risultato delle esperienze che abbiamo imparato durante il gioco.

*Apparizione* (emergence), in che cosa l'esperienza del gioco è più grande della somma totale di tutti gli elementi presi uno ad uno? Quale genere di dinamiche o strategie, narrazione cresce organicamente fuori dall'esperienza in un modo univoco.

*L'impatto*, come i giocatori hanno lasciato il segno nella sezione di gioco, come hanno dato vita al suo esito.

Nelle definizioni di sopra si sono evidenziati ed enfatizzati i differenti attributi che si possono tener conto nell'analizzare un gioco. Le differenti combinazioni e quantità di questi elementi e le loro intersezioni possono indirizzare lo studio della progettazione dei giochi.

Altri parametri che possono essere considerati nel game design, ma possono essere benissimo riportati a quelli citati sono:

- *Sensazione*, gioco come il piacere di giocare.
- *Fantasia*, gioco come invenzione.
- *Narrativo*, gioco come commedia.
- *Sfida*, gioco come una corsa ad ostacoli.
- *Compagnia*, gioco come forma socializzante.
- *Scoperta*, gioco come un territorio sconosciuto.
- *Espressione*, gioco come auto scoperta.
- *Richiesta*, gioco come passa tempo.

Come ben si vede il *gesto* di giocare va ben oltre al gesto ludico e coinvolge qualcosa di spirituale, piani astratti della sensibilità umana.

Alcuni dei livelli indicati sopra potrebbero anche essere utilizzati per valutare un gioco.



## Le prove.

a cura di Luca Cerrato

Quando ho aperto i lavori di questo numero dedicato al design ho domandato sul gruppo de *Il Fogliaccio degli astratti* di Facebook quali argomenti potevano interessare di più del game design, la maggior parte delle richieste è stata su come provare i propri giochi, come passare dalla *fase di creazione* a quella vera e propria dove le idee vengono messe su tavoliere, alla *fase editoriale* dove la bontà del lavoro fatto viene provato per arrivare poi alla *fase di accettazione* del proprio lavoro, che può essere anche la pubblicazione del gioco.

Una premessa è doverosa, ognuno di noi quando crea un suo gioco ha le proprie procedure, scaramanzie, idee per far sì che il gioco abbia vita e sia giocato. Per questo motivo tutto quello scritto qui di seguito sono solo delle mie idee al riguardo ed invito per il futuro chiunque a condividere le proprie scrivendomi.

Incominciamo questa avventura nel mondo delle prove ludiche, per far questo bisogna ricordare prima di tutto che ogni opera dell'ingegno umano non nasce perfetta, o meglio difficilmente la prima versione è quella buona. Ci sono sempre delle fasi della creazione, più o meno comuni dal progettare un satellite alla ideazione di una matita.



La prima fase è la *creazione* dove viene concepita l'idea, ad un certo punto nel nostro cervello si accende la lampadina di Archimede pitagorico e si pensa *ho un'idea faccio un gioco ....* allora si comincia ad ingegnarsi quale meccanismo, più o meno originale si possa applicare al nostro nascente *prototipo*.

La seconda parte della fase della creazione dovrebbe essere *mettere per iscritto* le proprie idee che può essere il disegnare un primo prototipo oppure incominciare a buttar gioco un abbozzo di regolamento. Personalmente scrivere quello che ho in mente mi

aiuta molto a chiarirmi le idee, accorgermi delle incongruenze, a fare le prime modifiche e di solito tutto questo avviene prima della creazione di un prototipo.



Il motivo che scrivere aiuti alla creazione credo che stia nel rallentamento dei pensieri e delle idee dovuto al puro fatto meccanico dello scorrere della penna sul foglio di carta oppure (forse più comune ai nostri giorni) del battere i tasti su una tastiera. Infatti, ma sono sempre delle mie idee e non so se ci sono dei riscontri scientifici, ad un certo punto della fase creativa il pensare troppo sia più dannoso che utile. Lo scrivere aiuti a *pensare più lentamente*, a riflettere ed a prendere le decisioni su dove orientare la propria creazione.

Dopo aver le idee più chiare sul cosa fare si può passare alla seconda fase, la *verifica*, in cui si incominciano a fare le prime prove, si passa dalla *teoria* alla *pratica*. Le modalità con cui portare avanti le verifiche sulla bontà delle vostre idee possono essere differenti, prove fatte in solitario oppure con altre persone.

In entrambi i casi ci deve essere sempre un meccanismo di correzione che porta ad un miglioramento continuo dell'idea iniziale.



Avere un'idea di gioco, incominciare a svilupparla nella propria mente e poi renderla viva costruendo un prototipo embrionale è il primissimo passo verso per la pubblicazione. Adesso avete di fronte a voi una versione del vostro gioco, siate consapevoli che quella è la prima di una più o meno lunga serie di prototipi del gioco.

Ai primi prototipi non è richiesto di assomigliare ad un prodotto finito e pronto per il mercato anzi io parlerei di *pre-prototipo* costruito con materiali facilmente reperibili in casa ed anche eco sostenibili fatti usando carte riciclate scritte a mano e così via, anche cannibalizzando scatole di giochi. Un pre-prototipo dovrebbe servire ad auto-giocare, in altre parole deve servire a voi per rendervi conto se la vostra idea avrà un futuro. Tenete conto che se anche i vostri amici e famigliari vi vogliono tanto bene prima o poi si stufferanno di provare cose che non funzionano e piene di problemi come di solito sono le primissime versioni, quindi non bruciatevi subito questi preziosi aiuti.

Nelle vostre prime prove provate a giocare le parti iniziali della partita, scrivete i cambi che avete portato, cercate di concentrarvi sui problemi maggiori, non curate i dettagli, in altre parole non stressate il regolamento.

Quando vi rendete conto che il sistema più o meno funziona e non si blocca allora incominciate a provare delle situazioni particolari, ma non esagerate troppo, il *bambino* è ancora piccolo.

Mentre portate le correzioni necessarie tenete sempre a mente che state costruendo un sistema che deve divertire e stimolare una mente umana e non state scrivendo un noioso algoritmo oppure una complicata procedura burocratica.

Dopo un pò che vi state divertendo provate a far passare qualche giorno senza giocarci, dormiteci sopra, dopo di che riprendete il pre-prototipo giocate ancora una partita, e domandatevi e rispondetevi in tutta sincerità, mi piace quello che sto facendo? se si passate allo stadio successivo.

Create o modificate il vostro pre-prototipo avendo adesso un pò più di riguardo all'*interfaccia giocatore-sistema*. Quale forma e scritte mettere sui pezzi, come strutturare il tabellone, domandatevi se la gestualità è confortevole. Quali colori usare per identificare cosa.

Fatto questo ritestate il gioco con i nuovi elementi grafici, siate più cattivi con il sistema gioco, stressatelo. Mettete per iscritto il regolamento e numeratelo con le versioni del tipo 0.1, 0.2, ...

Coinvolgete le persone più vicine a voi che hanno voglia di provarlo. Se potete spiegateli solo il gioco, ma non sedetevi al tavolo, registrate, osservate come operano i giocatori se ci sono dei punti in cui si bloccano oppure richiedono dei chiarimenti. Non è ancora necessaria che terminano una partita intera soprattutto se hanno trovato delle difficoltà a procedere.

Nel post partita usate le vostre sensazioni e i dubbi dei giocatori per modificare il regolamento. Questo step è da ripetere più volte se avete a disposizione dei giocatori. Con il procedere delle prove aggiornate anche le versioni del regolamento 0.2 -> 0.3 e così via. In queste iterazioni comunque continuate ad auto giocare e stressate in continuazione il regolamento.

Al termine di questa fase dovrete avere la versione 1.0 del gioco.

La *fase espansiva*, l'autore è contento del proprio lavoro e deve decidere che cosa farne del suo gioco, metterlo nel cassetto oppure farlo conoscere alla comunità ludica.

- *Auto produzione*, stampare un certo quantitativo di scatole a proprie spese e commercializzarle.
- *Contattare un editore*.
- *Continuare le prove* con nuovi gruppi di test.

Per il primo caso dovete esser certi di aver fatto tutto il possibile per eliminare i difetti. Nel secondo caso ci penserà l'editore a fare ulteriori prove, sempre se reputa interessante il gioco.

Prima di entrare nel dettaglio mi preme affrontare un altro argomento, la *paura* che qualcuno vi rubi l'idea. Certamente se portate i vostri prototipi in giro per il mondo la possibilità che qualcuno prenda spunto da una vostra pensata esiste, ma a ben vedere anche voi, molto probabilmente, avete preso spunto da idee già esistenti senza chiedere il permesso a coloro che sono arrivati prima di voi. Per carità il vostro sistema di gioco è costituito da decine di regole e senza alcun dubbio è originale ed avete tutti i diritti di questo mondo di far riconoscere la vostra opera intellettuale.

In ogni modo se non rischiate nessuno conoscerà mai il vostro gioco e soprattutto non sarà mai giocato poi è vero c'è la possibilità (remota) che qualche editore prenda il vostro gioco e lo pubblichi.



Per essere sicuri del vostro lavoro potreste portare il vostro gioco ad eventi dedicati agli autori dove è possibile coinvolgere giocatori esperti e soprattutto non vostri conoscenti. Andate a questo appuntamento con una versione 1.0 del regolamento scritta bene e con la grafica del gioco migliorata.

Durante le prove cercate di intervenire poco, al massimo spiegate il regolamento, ma pochi interventi chiarificatori, se i chiarimenti non sono pochi vuol dire che avete un problema.

Il dubbio quando si ricevono delle critiche/suggerimenti può essere se accettarli e quanto questi allontanano il gioco dalla idea originale.

Comunque sia arriverete ad un punto che il gioco ha raggiunto la maturazione necessaria, per essere presentato ad un editore.

In generale, se avete un gioco complesso oppure di media complessità il giocare una o più partite potrebbero non essere sufficienti a testarlo bene perché non si riesce a coprire tutte le casistiche possibili quindi sarebbe utile anche far iniziare le partite da particolari scenari, cioè posizionare i pezzi del gioco come se si fosse arrivati a metà partita oppure verso il finale.

## IDeAG

E siamo a dodici.

Se avessimo tirato 2d6 non avremmo potuto sperare di meglio. Preparatevi alla nuova edizione del più grande e più bello degli incontri di autori di giochi.

Le modalità sono quelle degli ultimi anni: ci ospiteranno i locali dell'Open 011 di Corso Venezia a Torino, nelle date del 16 e 17 gennaio 2016.

Come al solito, presto su questo sito tutte le informazioni necessarie per partecipare: come autori, come editori o come giocatori!

Per informazioni, scrivete a

[ideag@inventoridigiocchi.it](mailto:ideag@inventoridigiocchi.it).

Se il gioco è lungo interrompetelo e fatelo ricominciare da determinate situazioni, per esempio un giocatore indietro rispetto agli altri.

Comunque se in qualsiasi punto vi troviate e non riuscite a superare un determinato ostacolo vi suggerisco di mettere da parte questo gioco e, se volete, riprenderlo dopo svariati mesi e passare ad un altro progetto.



Finora sono stato dal lato autore, ma anche il giocatore che prova deve fare la sua parte. In poche parole deve mettere alla prova il gioco e lasciare da parte l'agonismo, il gruppo di giocatori può anche decidere di portare il gioco in determinate situazioni critiche. Soprattutto ricordate che siete play tester, non abbiate timore di far critiche, se un qualcosa non vi piace ditelo, non c'è cosa peggiore di dire che quanto è bello un gioco solo per far piacere ad un autore-amico.

Per questa volta ho terminato, sono stato abbastanza generico, nel prossimo numero dedicato al game design cercherò di sviscerare quali sono i meccanismi di un regolamento da mettere alla prova.





## Autori in gioco.

a cura di Marco Piola Caselli

Per me è un privilegio poter parlare di Autori in Gioco su *Il fogliaccio degli astratti*, aprendo una nuova sezione che tratta di games design, di prototipi di giochi in generale, raccontando e riassumendo le esperienze di chi vi ha partecipato ed ha raggiunto il successo che desiderava.

Chiunque può diventare un autore, un'idea di gioco l'avremmo più o meno avuta tutti ma, qualcuno decide di svilupparla e qualcun altro no, così perlomeno è successo a me che un giorno scherzando ho detto a mia moglie inventiamo un gioco.

Mai avrei potuto immaginare che, nei successivi cinque anni, avrei realizzato vari prototipi di quel gioco, fino ad arrivare alla versione odierna che finalmente, dopo quattro anni di modifiche, ritengo possa essere definibile come un buon gioco. I primi periodi venni assalito da vari pensieri, convinto di aver avuto l'idea di gioco dell'anno, e nel timore che qualcuno potesse avere la stessa idea o rubare la mia, tenni per me e mia moglie il mio prototipo.

Questo modo di pensare era dovuto alla mia totale inesperienza come autore, non sapevo difatti che esistesse una comunità di autori e che ci fosse una reciprocità di scambio di idee ed opinioni.



Cominciai a documentarmi su internet per capire, se potevo cautelarmi dal plagio, come arrivare alla pubblicazione, se il gioco poteva piacere, se era divertente, se girava bene, se era interessante ecc. ecc. e continuai a fare partite di play-test, iniziando a coinvolgere anche gli amici, sia perché avevo necessità di fare play-test con nuovi giocatori e sia perché, non essendo autori, difficilmente avrebbero potuto essere causa, anche involontaria, del plagio della mia grande idea.

Ebbene si!!!!!! ero molto geloso del mio gioco, ed orgoglioso delle meccaniche che lo componevano al punto da essermi pienamente convinto che fosse divertente quando in realtà, nonostante i commenti degli amici non fossero negativi, non aveva nulla di particolarmente coinvolgente ed interessante. Una plancia enorme, sette materie diverse solo nel colore ma non nell'utilizzo, una semplice meccanica di movimento ...



Tutte queste righe per arrivare al punto che, talvolta il problema maggiore nella realizzazione di un gioco è la *chiusura mentale* dell'autore o dell'aspirante tale, fondata su una forte gelosia, sull'orgoglio delle proprie idee, sulla diffidenza o dovuta ad un carattere proprio, la cui inevitabile conseguenza è quella di non riuscire, a valutare correttamente le critiche ed, a confrontarsi con altri autori.

Ciascun autore, me compreso, ha un alto valore di considerazione ed è molto orgoglioso dei propri prototipi e delle proprie idee e alcuni, sono anche molto legati alle meccaniche che hanno creato perché frutto del loro intelletto. Ciò è comprensibile ma può

portare l'autore a chiudersi in una sorta di difensiva contro commenti negativi.

Ciò che è importante capire, e che si apprende appunto con l'esperienza, è che tutte le critiche e le osservazioni che vengono avanzate hanno comunque una base di fondamento e devono essere prese in considerazione e valutate prima di essere definite inutili. Per quanto riguarda invece i suggerimenti su come apportare modifiche, starà all'autore capire se applicabili ma anche qui bisogna porre la giusta attenzione prima di decidere di scartarli perchè ad esempio troppo invasivi nel complesso del gioco.

Uno dei miei giochi, *Desertika*, che oggi ho rinominato in *Desertika2015A.C.*, e che spero di vedere anch'io presto pubblicato, alla versione attuale ha cambiato forma radicalmente, ma non tanto nella grafica quanto nelle meccaniche, con stravolgimenti anche del 98%.

Il gioco riscontrava successo nei playtester ed era arrivato tra i finalisti del *premio Archimede* a Venezia, ma le critiche degli stessi organizzatori e dei tanti editori che lo avevano provato mi hanno piano piano aperto gli occhi sui problemi che aveva e dei quali mi sono reso conto dopo quattro anni.

La cruda realtà era che il mio giocone, di cui ero tanto fiero, non aveva una sua personalità, quel qualcosa che lo distinguesse ma che soprattutto, lasciasse ai giocatori, il desiderio di rigiocarci ed, il pensiero "potevo giocare meglio ..., voglio farci un'altra partita".

Questa che segue è la sequenza che mostra come il gioco è cambiato radicalmente piano piano.



Credo di poter dire che questa *fase* possa far parte dello *sviluppo professionale* di ciascun autore, possa essere più o meno preponderante e di durata variabile in rapporto ad altri elementi caratteriali, i quali piano piano, con l'aumentare dell'**esperienza** prenderanno totalmente o quasi il controllo.

L'**esperienza**!!!! Questo è uno dei motivi per cui è utile partecipare ad **Autori in Gioco** ma..., non è ovviamente l'unico.



*Autori in Gioco* è un incontro nazionale tra autori, editori e pubblico, che si svolge a Roma con cadenza annuale, di solito nel mese di febbraio oppure marzo, della durata di un intero weekend, quest'anno alla sua seconda edizione già confermata per il 12 e 13 marzo 2016 e per la quale sono già aperte le iscrizioni, per partecipare come autori, al sito ufficiale [www.autoriingioco.it](http://www.autoriingioco.it).

*Autori in Gioco* è una convention che richiama autori, ed editori da tutte le regioni se non addirittura dall'estero, alla quale i primi partecipano con l'intento di conoscere altri autori, confrontarsi e migliorare i propri prototipi, i secondi partecipano con l'intento di reperire nuovi prodotti da pubblicare.

La finalità principale di *Autori in Gioco* è quella di creare aggregazione, collaborazione e confronto, con altri autori ed editori che, con la loro esperienza e con il loro diverso modo di concepire o valutare giochi, potranno essere un valido supporto per lo sviluppo delle vostre idee.

L'esperienza è un elemento fondamentale per riuscire a creare giochi interessanti sia per gli editori che per il pubblico, crescere di esperienza equivale a crescere professionalmente, *Autori in Gioco* deve essere quindi visto soprattutto come un'importante occasione di **crescita professionale** e, solo parallelamente come una vetrina, un weekend per fare ottimo play-test ed anche, un'opportunità di pubblicazione.

Durante la prossima edizione, ad esempio, verrà aperto un workshop per trattare un tema che lo scorso mese di ottobre ha suscitato molto fervore ed anche alcune polemiche sui social, *Il costo dei giochi...*, approfondiremo questo tema con la casa editrice *Plan-play* per capire meglio da cosa dipende ed anche come realizzare un gioco tenendo conto del costo finale al dettaglio.

I commenti e complimenti che abbiamo ricevuto dopo la prima edizione hanno confermato che partecipare ad *Autori in Gioco* è anche un'esperienza appagante per l'atmosfera che si respira all'evento che è di

assoluta libertà, molto informale ma, al tempo stesso vi si percepiscono la professionalità di chi partecipa e, qui me la canto, di chi organizza.

Queste sono alcune testimonianze di alcuni autori:

Autore: *Giuseppe Di Giovanni*

Giochi presentati: *Transnistria, Tap Water, Rail Gems*.

Riscontro: le case editrici si sono dimostrate molto disponibili a provare i giochi, un prototipo attualmente è in osservazione da parte di una casa editrice, un altro ha ricevuto importanti suggerimenti, mentre del terzo ho ricevuto importanti critiche che sono servite per ridefinirlo.

Iniziativa encomiabile tutto ha funzionato alla meraviglia.

Autore: *Stefano Tantari* (proelium su ideag)

I prototipi che ho presentato ad Autori in Gioco quest'anno erano tre. Il gioco *Proelium* ha vinto il riconoscimento da parte della giuria della piattaforma di *Crowdfunding Let Me Fund* di *Stefano D'Addino*, mentre *Trised* e *Diamond Hunters* hanno riscosso commenti e articoli positivi da parte del blogger *Alberto Papi* che si aggirava col figliolo (bellissimo) fra i tavoli di Autori in Gioco quindi posso dire un successone!

Purtroppo gli impegni lavorativi non mi hanno concesso di raccogliere i frutti di questi successi ma nulla toglie che non possa riprendere da dove ho lasciato e mi farebbe molto piacere riscrivermi alla prossima edizione. Tra l'altro gioco in casa quindi. . . Un caro saluto e continuate così perché Roma merita tutto questo.

Autore: *Tommaso Battista*.

Alla prima edizione di AIG ho partecipato con 3 prototipi: *Steam* (con M. Alberico), *Rapaci* e *Barraage*. In quella occasione *Steam* è stato notato dalla casa editrice *Gotha Games* con la quale stiamo concludendo un accordo di licenza mentre *Rapaci* ha suscitato l'interesse dell'agenzia *Projekt Spiel* con la quale è stato firmato un contratto di agenzia che mi ha messo in contatto con altre case editrici. Non posso che ritenermi soddisfatto dell'ottima occasione di visibilità e delle opportunità che mi ha fornito l'evento e quindi parteciperò con piacere anche alla prossima edizione!

Autore: *Walter Nuccio*.

Ho partecipato ad Autori in Gioco con *Thrilling Rides* (gestionale di costruzione Luna park) - ottima organizzazione dell'evento. Dalla prima edizione di Autori in Gioco ho avuto già notizia di alcuni prototipi che sono stati messi sotto contratto da alcune case editrici le quali hanno già confermato la loro partecipazione alla prossima edizione, giochi che nel prossimo anno giocherete sui vostri tavoli.

Qui di seguito alcuni dei giochi presentati.

**Lex** di *Pietro Gorini*.



Lex è un gioco di strategia astratto, con un tavoliere e 12 pedine. Si gioca in due uno contro l'altro. Ogni giocatore ha 6 pedine verdi e 6 pedine rosse.

Obiettivo: osservando la disposizione delle pedine, bisogna creare una Lex, cioè una sequenza di otto pedine tra rosse e verdi che rispetti alcune regole. Non esiste nessuna Lex prestabilita prima dell'inizio della partita. È il giocatore stesso che crea una Lex con le proprie pedine, o cerca di scoprirla collegando pedine giocate da lui e dall'avversario.

**Gods & Heroes** di *Flavio Anzidei, Roberto Tibuzzi, Giorgio Serafini*.

Dimostra agli Dei che il tuo eroe è il più valoroso all'interno del labirinto di dedalo. Per raggiungere la gloria dovrai accrescere le tue capacità, raccogliere materiali per costruire oggetti, ingratiarti il favore degli dei e sconfiggere creature mitologiche. Fai attenzione però, perché gli Dei si divertono a favorire ma anche a ostacolare i vari eroi, concedendo loro di compiere prodigi e modificando il percorso del labirinto.

**Il Prestigio del Mercante** (titolo provvisorio) di *Gianluca Piacentini*.

Ogni giocatore controlla dei lavoratori e delle navi, grazie ai quali cercherà di guadagnare risorse e costruire importanti edifici. Di contro ogni giocatore può assoldare dei pirati o dei sabotatori per impedire agli avversari di raggiungere i propri obiettivi. Il gioco è gestionale con una minima componente di bluff alla *Cittadels*.

Di altri giochi per i quali ci sono in corso trattative con le case editrici, ancora non possiamo parlare. . . ma speriamo che i prossimi di cui parleremo siano i vostri. . .

Vi saluto e vi aspetto alla prossima *Autori in Gioco*.

**Autori in gioco** 12 - 13 Marzo 2016



## Gioco dell'anno.

a cura di Luca Cerrato

Dopo tanto lavoro nel trasformare un'idea in un gioco il passo successivo dovrebbe essere quello di cercare un editore per pubblicarlo. Come detto in altri articoli per questo numero non tratterò l'argomento editori, anzi adesso faccio un gran bel balzo in avanti cioè direttamente allo scaffale del negozio dove, per vostra fortuna, in bella mostra c'è la vostra scatola tutta colorata. Se avete avuto la costanza di arrivare alla fine del percorso creativo e il vostro gioco è giocato nei cinque continenti potrebbe capitarvi anche di ricevere un qualche riconoscimento ludico da una giuria d'esperti.

In giro per il mondo ci sono premi e concorsi per le più svariate categorie di giochi, in questa rubrica riprendo il discorso interrotto qualche numero fa sul gioco dell'anno in Germania lo **Spiel des Jahres**.

Per avere un'idea come sono cambiati i giochi nel corso dei decenni in questo numero prenderò in considerazione gli anni che finisco per 4, quindi 1984, 1994, 2004, 2014, quindi ben quarant'anni di giochi da tavolo. Oltre ai regolamenti date anche uno sguardo a come si è evoluta la grafica dei giochi, dalle fotografie in copertina del 1984 ai magnifici disegni del 2014.



Per una veloce analisi dei giochi premiati e candidati negli anni ho scelto di dividerli in categorie; *giochi per bambini, giochi astratti, giochi di città, ...* Incomincio con una breve descrizione dei vincitori.

**Anno 2014**, i vincitori:

- Gioco dell'anno, **Camel Up** di *Steffen Bogen*;
- Gioco per esperti **Istanbul** di *Rüdiger Dorn*;
- Giochi per bambini **Geister, Geister, Schatzsuchmeister!** di *Brian Yu*.

**Camel Up** è un gioco di corse di cammelli e scommesse, si fa uso di dadi i quali vengono estratti da una piramide, il gioco è abbastanza semplice. L'ambientazione è desertica con l'immane piramide e tanti cammelli, i giocatori ricoprono il ruolo di scommettitori.



Il sistema di gioco permette di fare delle scommesse durante la partita e puntare sia sul vincitore che sul perdente. I giocatori tramite delle tessere possono variare il punteggio del dado. Si utilizza un dado colorato per cammello con i numeri che vanno da uno a tre, il risultato del dado indica il numero di caselle di cui si può muovere il cammello.

Anno 2004, i vincitori:

- Gioco dell'anno, **Ticket to ride** di Alan R. Moon;
- Gioco per bambini **Geistertreppe** di Michelle Schanen.



Sul vincitore, **Ticket to ride**, ci sarebbe poco da dire è ormai classico di Alan Moon. Il sistema di gioco è composto da due principali meccanismi il *collezionare* delle carte e tramite queste *posizionare* sulla mappa dei trenini per collegare tra loro delle città e cercare di soddisfare i propri obiettivi.

Anno 1994, i vincitori:

- Gioco dell'anno **Manhattan** di Andreas Seyfarth;
- Giochi per bambini **Gino pilotino** di Masaru Aoki e Carol Wiseley.



**Manhattan** classico gioco di piazzamento con l'uso delle carte. Queste servono per indicare dove piazzare i propri piani che formeranno i grattacieli. I giocatori possono costruire sopra ai piani avversari, l'importante è piazzare un numero di piani uguale oppure superiore a quelli del proprietario. Ogni sei turni avviene il conteggio dei punti che sono distribuiti in base al grattacielo più alto (3 punti), chi ha più grattacieli (2 punti) ed infine un punto ad ogni grattacielo.

Anno 1984, il vincitore:

- Gioco dell'anno **Dampfross** di David Watts.

**Dampfross**, Siamo nel mondo delle simulazioni ferroviarie, ogni giocatore è il proprietario di una

compagnia. Il suo primo obiettivo è la costruzione di proprie linee ferroviarie, *fase di costruzione*, cercando di collegare più città possibili, attraversando montagne e fiumi.



Nella seconda parte del gioco, *fase operativa*, si proverà l'efficacia delle proprie linee incominciando a trasportare merci tra le varie città e a guadagnare soldi. L'attraversamento di una propria linea è gratis, mentre l'utilizzo di tratti non propri ha un costo. Il gioco termina quando uno dei giocatori ha raggiunto un determinato punteggio.

Adesso passerò in rassegna, riuniti per categorie, i giochi che sono stati presi in considerazione per la vittoria finale, ovviamente non riuscirò a dare una completa descrizione di tutti, inoltre alcuni giochi possono rientrare in più categorie.

### Giochi di città

In questa categoria ho raggruppato i giochi che hanno come tema le città. In quale modo costruire una città, quali spazi ed edifici hanno attirato l'attenzione degli autori. I materiali di gioco si possono dividere in due principali gruppi, i mazzi di carte oppure un tabellone e pezzi. In alcuni casi la costruzione di edifici non richiede soldi.

**Istanbul** ha vinto nel 2014 il *premio gioco dell'anno per esperti*. Ci si aggira nei vicoli del quartiere del Bazar di Istanbul, i giocatori sono dei mercanti che con l'aiuto dei propri *assistenti* percorrono freneticamente gli stretti vicoli del mercato cercando di fare i migliori affari.

Un tavoliere modulare di sedici tessere rappresenta i luoghi salienti del mercato dove i giocatori effettuano delle azioni.



Interessante il meccanismo con cui si viaggia nelle aree del mercato. Il mercante si può muovere in ortogonale al massimo di due aree. Ogni volta che arriva in un'area deve lasciare un suo aiutante se l'area è vuota, si hanno al massimo cinque assistenti. Se è presente un proprio assistente lo si può riprendere. Se invece ci sono assistenti avversari allora bisogna pagare per fare l'azione altrimenti il turno finisce. Arrivando sull'area *Fontana* con il mercante si possono riprendere quanti assistenti si vuole.



Altro personaggio che si ha dalla propria parte è il *famigliare*, che inizialmente si trova sulla tessera *stazione di polizia*, quando il proprio mercante arriva sulla stazione polizia può muovere il familiare su una qualsiasi area. Il contro è che può essere catturato da un'avversario e rimandato alla stazione di polizia facendo guadagnare 1 carta bonus oppure 3 lire.

Altri incontri che si possono fare al mercato sono con il *governatore* e il *contrabbandiere* che danno differenti bonus.

I giocatori girano il mercato con un *carretto* su cui caricare le merci comprate nel corso delle varie azioni.

In questo gioco è interessante il *meccanismo del guinzaglio* effettuato tramite gli assistenti, che impedisce al mercante di andare in giro liberamente per il mercato. Rompe questo meccanismo il familiare, un bonus da utilizzare.

Lo scopo del gioco è accaparrarsi un certo quantitativo di gemme.

**Guildhall**, il gioco è ambientato in un immaginario medioevo, ogni giocatore ha un suo *palazzo municipale* in cui far confluire varie ed importanti personalità da tutta Europa per dare una stabilità economica alla città.

Per far questo si ha un mazzo di 120 carte, il *mazzo delle professioni*. Il mazzo è composto da 6 professioni (per ogni professione ci sono 5 colori). Inizialmente ogni giocatore riceve 9 carte che può eventualmente cambiare prima di iniziare la partita. Dopo di che ogni giocatore sceglie tre carte (non della stessa professione e colore) che vanno a formare il palazzo municipale. Un gruppo di carte dello stesso colore forma una *serie*.



Nel centro della tavola vengono girate 5 carte punti.

Nel proprio turno si possono fare due azioni tra le seguenti:

- Giocare una carta ed effettuare le azioni scritte su di essa (non si possono piazzare carte dello stesso colore). Quale azione fare dipende dal numero di carte che si ha di quella serie;
- Scartare delle carte dalla propria mano fino ad un massimo di 6;
- Comprare una carta punti dal centro, questo si può fare quando si è completato una serie .

Vince chi arriva primo a 20 punti.

In **Sankt Petersburg** si è alla prese con la costruzione dell'ononima città utilizzando quattro differenti mazzi di carte. Il *mazzo verde* che sono gli artigiani e permettono di guadagnare i soldi, il *mazzo blu* che permettono di costruire i palazzi e guadagnare punti, il *mazzo arancione* con le carte personaggio che danno sia soldi che punti vittoria ed infine il *mazzo degli aggiornamenti* che permette di rafforzare le carte dei tre precedenti mazzi.



**Metropolis**, sulla mappa sono disegnate delle zone della città dove si può costruire degli edifici. Ogni zona è divisa in aree numerate. Un mazzo di 80 carte numerate viene utilizzato per *reclamare* la proprietà su un area.

Il *metodo di reclamo* è particolare, se in una zona ci sono meno di cinque aree allora in modo automatico si mette un proprio gettone altrimenti, se le aree confinanti in ortogonale sono occupate da altri giocatori allora il giocatore di turno deve decidere a chi assegnare l'area tra i confinanti. Una volta che si ha il possesso di un gruppo di 3 aree allora si possono depositare gli edifici.



Ogni tipologia di edificio ha una particolare forma, per esempio l'ufficio è a forma di T mentre una fabbrica è un bel quadratone. Una particolarità da tener conto durante la costruzione è che non tutti gli edifici possono essere costruiti vicini, per esempio una scuola ed una fabbrica non possono stare nella stessa zona.

Durante il gioco sono ammesse negoziazioni tra i giocatori.

Il vincitore è determinato dagli edifici costruiti da ciascun giocatore in base a delle tabelle.

**Manatthan**, gioco di costruzione grattacieli, con tavoliere.

**Attika**, gioco di tessere, in cui ogni giocatore deve costruire la sua città stato.

**San Juan**, ogni giocatore costruisce la propria San Juan con un mazzo di carte.



## Le nomination del 2014:

- **Concept** di Gaëtan Beaujannot e Alain Rivollet (categoria gioco dell'anno);
- **Splendor** di Marc André (categoria gioco dell'anno);
- **Concordia** di Walther "Mac" Gerds (categoria giochi per esperti);
- **Rokoko** di Matthias Cramer, Louis Malz e Stefan Malz (categoria giochi per esperti).

## Party game

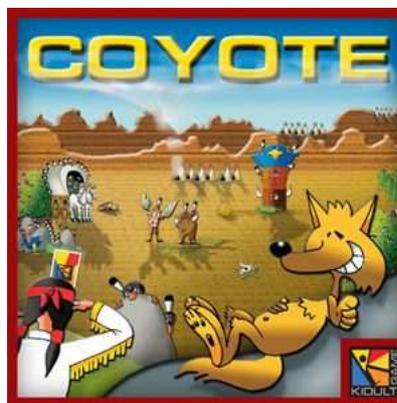
Questi giochi sono adatti ad un'ampio pubblico di giocatori di ogni età, grazie a semplici regole e il coinvolgimento di tanti giocatori.

**Concept** è un classico party game da 4 a 12 giocatori, in pratica due giocatori devono far indovinare una parola, una frase, un concetto tramite l'uso di icone ed appositi segnalini, ai restanti partecipanti.



Il giocatore che indovina il concetto guadagna un gettone che vale due punti, la squadra che l'ha proposto 1 punto. Durante la fase di interpretazione delle icone si possono continuare ad aggiungere informazioni, ovviamente è vietato parlare. Se proprio non si riesce a far indovinare si chiede l'aiuto di un terzo giocatore ed infine si rinuncia e non si guadagnano punti.

**Coyote** è una variante del classico Perudo in cui il giocatore di turno ha due scelte, accettare la dichiarazione di chi lo ha preceduto e fare un rilancio oppure dubitare.



In Coyote i giocatori si mettono in testa una benda colorata su cui viene posizionata una carta che può riportare un numero oppure un'azione che agisce sulla somma finale. Un giocatore fa un'affermazione su quanto dovrebbe essere la somma totale delle carte in gioco, il successivo se pensa che tale somma sia superiore al totale delle carte in gioco allora dubita, chi ha torto si prende una penalità. Chi ha tre penalità esce dal gioco.

**Viva il re.** Il re sta per abdicare e ha deciso di scegliere il suo successore, in modo abbastanza bizzarro, una gara di velocità nel suo palazzo per arrivare primi al trono, scalando tutti i piani del palazzo reale.

Sul tabellone è disegnato il palazzo reale con i suoi sette piani (dal piano dei servi al trono del re). Il gioco si svolge su tre manche. Prima di ogni manche i giocatori ricevono una *carta obiettivo* (i personaggi che il giocatore deve cercare di far salire al palazzo) e un certo numero di *carte No* a testa ed una *carta Si* che si useranno al momento delle votazioni.



Per prima cosa si piazzano i tredici personaggi nel palazzo dal piano dei mercanti ai dignitari, non è possibile piazzare più di quattro personaggi su un piano, i non piazzati iniziano dal piano dei servi.

Finita la fase di piazzamento, si fa salire un personaggio di un piano (mai scendere). Quando un personaggio arriva nella stanza dei nobili si va alla votazione. Se solo un giocatore gioca la carta *no* il personaggio non viene eletto re ed esce dal gioco (le carte *No* vengono scartate, le *Si* riprese in mano). Una volta eletto il re la manche termina e vengono contati i punti. Si guadagnano i punti in base al piazzamento dei personaggi sui piani del palazzo che si hanno sulla propria carta obiettivo. Interessante che se un giocatore ottiene 0 punti nell'ultima manche guadagna 33 punti.

**Blood Bound**, un gioco di deduzione ambientato nel mondo dei vampiri, i giocatori si dividono in due clans. Il meccanismo è sullo stile di *Werewolf*. I giocatori devono capire i ruoli della squadra avversaria tramite attacchi, negoziazioni e deduzioni. Ogni giocatore ha una sua abilità che può essere usata quando è obbligato a rivelare il suo rango. Lo scopo del gioco è catturare l'*anziano* del gruppo avversario.

**Im Wassergarten**, gioco di riconoscimento di pattern.

**6 nimmt!**, un gioco da 2 a 10 giocatori, la descrizione la trovate tra qualche pagina.



### I candidati del 2014:

- **Love Letter** di *Seiji Kanai* (cat. gioco dell'anno);
- **Potato Man** di *Günter Burkhardt* e *Wolfgang Lehmann* (cat. gioco dell'anno);
- **Sanssouci** di *Michael Kiesling* (cat. gioco dell'anno);
- **SOS Titanic** di *Bruno Cathala* e *Ludovic Maublanc* (cat. gioco dell'anno);
- **Voll Schaf** di *Francesco Rotta* (cat. gioco dell'anno);
- **Amerigo** di *Stefan Feld* (cat. giochi per esperti);
- **Blood Bound** di *Kalle Krenzer* (cat. giochi per esperti);
- **Guildhall** di *Hope S. Hwang* (cat. giochi per esperti);
- **Russian Railroads** di *Helmut Ohley* e *Leonhard Orgler* (cat. giochi per esperti).

### Deck builder

Questa categoria è dedicata ad un meccanismo chiamato in inglese *deck builder* che potremo tradurre in italiano come *costruzione del mazzo*. In pratica, il gioco fa uso, tra i vari oggetti, di uno o più mazzi di carte. I giocatori si costruiscono un proprio mazzo di carte, ogni volta che si gioca una carta questa va nel mazzo degli scarti del giocatore. Quando il mazzo finisce oppure in mano non si hanno carte in numero sufficiente allora si prende il proprio mazzo degli scarti lo si meschia e poi si riprendono in mano un numero di carte necessarie per giocare. In altre parole si riciclano le carte durante la partita.

**Concordia**, la mappa rappresenta l'europa al tempo dell'impero romano. I movimenti sul tabellone possono avvenire via terra oppure via mare e gli spostamenti sono di città in città. Quando si arriva in una nuova città si può costruire una propria colonia. Per fare gli spostamenti, costruire, commerciare e per altre azioni bisogna avere la corrispondente carta che una volta utilizzata viene scartata.



Si possono acquistare altre carte. Quando si rivuole fare il mazzo si gioca il *tribuno* e tutte le carte giocate tornano in mano.

**Rokoko**, tralascio la parte descrittiva del gioco e mi concentro sulla gestione del mazzo degli impiegati. Inizialmente ogni giocatore riceve cinque *carte impiegato*, il mazzo contiene tre tipi di carte *maestro*, *lavorante* e *apprendista*. Le tre tipologie permettono di fare o no una delle sei azioni del gioco.



Prima di effettuare una delle sei azioni il giocatore di turno deve selezionare tre carte impiegate. Se non ne ha a sufficienza deve prendere il mazzo degli scarti mischiarlo e riutilizzarlo come nuovo mazzo. Durante la partita ci sono azioni che permettono l'acquisizione oppure l'eliminazione delle carte impiegate.

## Geografia e storia

Giochi che hanno come tema il viaggiare e scoprire il mondo.

**Concordia**, si gira il mondo antico.

**Amerigo**, quando si parla di esplorazione si è quasi obbligati a citare uno dei più famosi esploratori di tutti i tempi *Amerigo Vespucci*. Nel gioco di *Feld* si utilizza una mappa modulare per creare un arcipelago che i giocatori dovranno esplorare e colonizzare. Il gioco è abbastanza complesso e con molte azioni per questo motivo vi evito la descrizione di tutto il regolamento, ma mi concentro sul sistema utilizzato per scegliere queste azioni.



Ad inizio gioco oltre che costruire il tavoliere modulare bisogna erigere la torre dei dadi in cui saranno inseriti 49 cubi divisi in sette colori, ogni colore corrisponde ad una particolare azione. Questi vengono inseriti nella torre ed alcuni di essi saranno estratti e dovranno essere messi sul *circuito delle azioni* nelle rispettive sezioni colorate. Dopo di che si iniziano le fasi colorate dal blu al bianco. In ogni fase si prendono tutti i cubetti di quel colore sul circuito delle azioni. Poi si esegue l'azione di quel colore per un numero di punti azioni pari al numero di cubetti del colore che ha più cubetti estratti.

**Raja**, siamo in India ed i giocatori devono andare in giro per il grande sub continente asiatico e costruire dei palazzi in sette città. In questo gioco si fa uso delle carte personaggio che danno dei bonus a chi li gioca.



**Oase**, siete capo di una tribù nomade che vaga per il deserto alla ricerca dei posti migliori per pascolare. Gioco di piazzamento tessere.

**Dampfross**, in giro per l'europa a consegnare merci.

## I candidati del 2004

- **Dicke Luft in der Gruft** di *Norbert Proena*.
- **Einfach Genial** di *Reiner Knizia*;
- **Raja** di *Wolfgang Kramer* e *Michael Kiesling*;
- **Sankt Petersburg** di *Michael Tummelhofer*;
- **Attika** di *Marcel-André Casasola Merkle*.
- **Carcassonne - Die Burg** di *Reiner Knizia*;

- **Coyote** di *Spartaco Albertarelli*.
- **Da Vinci Code** di *Eiji Wakasugi*;
- **Die sieben Siegel** di *Stefan Dorra*;
- **Dos Rios** di *Franz-Benno Delonge*;
- **Im Wassergarten** di *Ferdinand Hein*;
- **Kai Piranja** di *Oliver Igelhaut*;
- **Kakerlaken Poker** di *Jacques Zeimet*;
- **Mausen** di *Detlef Wendt*;
- **Maya** di *Bernd Eisenstein*;
- **Oase** di *Alan R. Moon e Aaron Weissblum*;
- **San Juan** di *Andreas Seyfarth*;
- **Tom Tube** di *Roland e Tobias Goslar*;
- **Versunkene Stadt** di *Wolfgang Kramer e Michael Kiesling*;
- **Viele Dinge** di *Bernhard Naegele e Karsten Adlung*;
- **Viva il Re!** di *Stefano Luperto*;
- **Yinsh** di *Kris Burm*.

## Gioco di carte

Qui di seguito sono raggruppati i giochi che fanno uso di carte di vario tipo insieme, qualche volta, per completare un gioco vengono affiancate altre tipologie di pezzi come tessere ed altre carte oltre al mazzo principale. In ogni modo il mazzo di carte rimane l'attore principale.

**San Juan**, questo può essere considerato un ottimo esempio di un gioco da tavola con plancia, *Puerto Rico*, che viene trasformato in un gioco di carte. Le 110 carte del gioco hanno un uso molteplice, sono a seconda del caso degli edifici, soldi ed infine delle risorse.



Come in *Puerto Rico* sono presenti delle *carte personaggio*, inoltre sono presenti delle tessere mercato con i prezzi di vendita delle merci. In linea di massima il meccanismo di gioco ricalca quello di *Puerto Rico*. Il gioco termina quando viene costruito il dodicesimo edificio.

**Splendor** il gioco è composto da tre mazzi di *carte sviluppo* ognuno con un numero differente di carte. Oltre ai mazzi di carte troviamo 10 tessere nobili e 40 gettoni in sei colori. Durante la partita si girano quattro carte per ogni mazzo sviluppo.



Oltre alle carte si girano un certo numero di tessere nobili in base al numero dei giocatori. Durante il proprio turno un giocatore può *prendere* dei gettoni colorati, *prenotare* una carta sviluppo oppure *acquistare* una carta sviluppo. Tramite le carte sviluppo si può prendere quando si soddisfanno i requisiti richiesti, un nobile. Il gioco termina quando un giocatore arriva ai 15 punti prestigio.

**6 nimmt!**, il mazzo di carte è formato da 104 carte numerate da 1 a 104. Su ogni carta vengono riportate delle teste di toro, da 1 a 7, queste serviranno a dare delle penalità a fine partita. Si può giocare da 2 a 10 giocatori. Inizialmente i giocatori ricevono 10 carte a testa e quattro carte vanno a formare le prime carte di 4 file, durante il gioco ogni fila potrà avere al massimo 5 carte. I giocatori scelgono una carta e la mostrano in contemporanea.



Partendo dalla carta più bassa si dovranno aggiungere ad una delle 4 file. Le carte dovranno essere piazzate in ordine crescente e se ci sono più file dove piazzarla si sceglie quella dove la differenza tra la carta scelta e l'ultima piazza sia minore. Nel caso si piazzino la sesta allora il giocatore prende tutte le carte di quella fila e quella scelta sarà la prima della nuova fila. Se invece una carta non si può attaccare a nessuna fila perché ha un numero più piccolo delle quattro carte girate allora il giocatore prende tutte le carte di una fila e la sua carta sarà la prima della nuova fila. Quando tutti hanno giocato le dieci carte si contano le penalità, una testa di toro -1 punto.

Quando un giocatore accumula 66 punti di penalità il gioco termina e vince chi ha meno penalità.

**Potato man**, è un gioco di prese. Il mazzo è composto da carte colorate in quattro colori. La caratteristica è che si può giocare, durante un turno, un colore solo una volta.

**Jumbo and co**, gioco con tema gli animali, *topo*, *gatto*, *canè* e *elefante*. Ogni giocatore riceve un suo mazzo formato da sedici carte con i quattro animali suddivisi in quattro valori da 1 a 4. I giocatori cercano di aggiudicarsi gli animali presenti sul tavolo. Il meccanismo si basa sull'antico gioco *forbici, carta, sasso*. In pratica i giocatori scelgono in contemporanea una carta dal loro mazzo, il gatto insegue il topo, il cane segue il gatto, l'elefante segue il cane ed il topo insegue l'elefante.



Quando si è determinato chi insegue chi, si aggiudicano le carte dell'animale inseguito in gioco. Vince chi fa più punti.

**The Seven Seals**, il mazzo è formato da 75 carte divise in cinque colori numerate da 1 a 15, in più ci sono 27 foche divise in sette colori ed un sabotatore.

Inizialmente ogni giocatore riceve 15 carte, al proprio turno si possono fare due azioni, *dichiaro* quante prese si riesce a fare e di che colore e si prendono le rispettive foche, oppure *prende* la carta sabotatore.



Il sabotatore cerca di danneggiare gli altri giocatori in modo che ricevano delle foche nere. Inizialmente il sabotatore ha -4 punti di penalità. Ogni foca nera diminuisce di un punto la penalità, al massimo non riceverà penalità.

Mentre i giocatori ad ogni presa fatta si liberano della foca del corrispondente colore della presa se non si riesce si riceve una foca nera che sarà una penalità.

## I candidati del 1994

- **Doctor Faust** di *Reinhold Wittig*;
- **6 nimmt!** di *Wolfgang Kramer*;
- **Billabong** di *Eric Solomon*;
- **Die Osterinsel** di *Alex Randolph* e *Leo Colovini*;
- **Kohle, Kies & Knete** di *Sid Sackson*;
- **Take it easy** di *Peter Burley*;
- **Was sticht?** di *Karl-Heinz Schmiel*.

## Giochi astratti

Anche se i giochi astratti sono un categoria un pò particolare, non sempre apprezzata, sono riusciti comunque a ritagliarsi un piccolo spazio, in questi quattro decenni del numero 4 possiamo trovarne alcuni.

Il più famoso è **Yinsh**, con i suoi caratteristici anelli in cui si piazzano e si girano le pedine del gioco, già presentato sul fogliaccio.

**Uisge** invece è più vicino ai giochi astratti tradizionali, con un pizzico di componente di connessione.



I pezzi devono sempre rimanere in un unico gruppo, lo scopo del gioco girare tutte le proprie pedine in modo che mostrino la faccia del re. Per cambiare faccia basta saltare un proprio pezzo, il problema è che se si salta un re questo ridiventa una normale pedina.

**Network**, si gioca su un tavoliere quadrato, i due giocatori piazzano i loro sei robot sulla prima linea e devono cercare di portarne almeno la meta sulla riga più distante. Sulle intersezioni vengono depositate le batterie che servono a far muovere i robot adiacenti.



Nel proprio turno si muovo quanti robot si vuole e poi le batterie che si controlla.

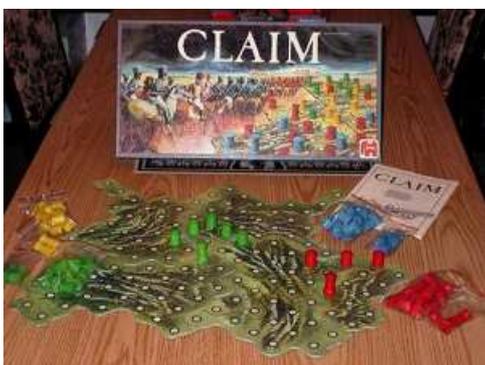
**Voll Schaf**, ecco un gioco italiano a cui è stata appiccicato un vestito e subito *Split* diventa un successone.

**Billabong**, è una corsa di canguri attorno al lago nel centro del tavoliere. Ogni giocatore ha una squadra di cinque canguri e deve portarli al traguardo prima dei suoi avversari.



Il movimento del singolo canguro può avvenire in due modi, muoversi di una casella oppure saltare un altro canguro.

**Claim** Un gioco di invasioni e conquiste, i giocatori devono catturare i pezzi avversari e i territori. La mappa del gioco è modulare con le dimensioni che cambiano a seconda del numero di giocatori.



I giocatori hanno a disposizione 18 pezzi colorati e tre torri. I pezzi in gioco si muovono in orizzontale o verticale di un punto verde, mai in diagonale. In alternativa possono saltare pezzi propri ed avversari,

il salto deve terminare nella casella al di là del pezzo saltato e questo punto deve essere libero. La cattura avviene per imprigionamento, in pratica bisogna chiudere il pezzo avversario tra due propri o aiutandosi con un avversario, sul bordo il pezzo può essere imprigionato tra la sponda e il proprio pezzo. Quando su un territorio non ci sono più pezzi avversari il territorio è conquistato e si posiziona una torre.

## I candidati del 1984.

- **Uisge** di Roland Siegers;
- **Claim** di Alex Randolph;
- **Domingo** di Kenneth Rand;
- **Feuerwehr** di Norbert Lechleitner;
- **Metropolis** di Sid Sackson;
- **Netzwerk** di Knut-Michael Wolf.

## Giochi ferroviari

**Dampfross** e **Ticket to ride** già descritti sopra.

**Russian Railroads**, non si punta solamente a costruire direttamente una linea ferroviaria da un punto all'altro della mappa come avviene nel più semplice **Ticket to ride**, ma ben a gestire tutte le varie attività che coinvolgono la costruzione di una ferrovia, estendere il tracciato ferroviario, aggiornare le locomotive, costruire industrie e assumere nuovi ingegneri.



## Giochi cooperativi

**SOS Titanic**, i giocatori sono impegnati, tutti insieme, a salvare i passeggeri dal naufragio della nave.

Il tabellone di gioco è il Titanic appena dopo lo scontro con l'iceberg quando incomincia ad imbarcare acqua. Il tabellone è fatto a forma di libro, ogni volta che si gira una pagina un compartimento della nave si riempie d'acqua. I passeggeri da salvare sono in un mazzo di 60 carte, divisi in prima e seconda classe. Inizialmente vengono messi sul tabellone un certo numero di passeggeri su alcuni compartimenti. I giocatori ricevono un membro dell'equipaggio con determinate caratteristiche.



Durante il proprio turno si può parlare con gli altri giocatori, ma la decisione su cosa fare spetta solo al giocatore di turno. Si può spostare i passeggeri sulla nave e sulle scialuppe (che fanno parte del mazzo passeggeri). Dopo di che bisogna aggiungere i passeggeri da salvare (dal mazzo di carte) oppure fare una azione. Quando il mazzo dei passeggeri finisce si gira una pagina del libro e la nave affonda ancora di più, quando arriva l'ultima pagina si scatena il panico.

Finisce anche il gioco ed è il momento di calcolare i punti che dipende dai passeggeri salvati e anche da quanto tempo si è messo (se la nave non è affondata)

### Giochi per bambini

#### Per l'anno 2014

- Gioco dell'anno, **Geister, Geister, Schatzsuchmeister!** di *Brian Yu*;
- Candidato, **Flizz & Miez** di *Klemens Franz, Hanno Girke, Dale Yu*;
- Candidato, **Richard Ritterschlag** di *Johannes Zirm*.

#### Per l'anno 2004

- Gioco dell'anno, **Geistertreppe** di *Michelle Schanen*;
- Candidato, **Macius: Achtung, fertig los!** di *Wolfgang Kramer, Jürgen P.K. Grunau, Hans Raggan*;
- Candidato, **Mare Polare** di *Roberto Fraga*;
- Candidato, **Schatz der Drachen** di *Reiner Knizia*;
- Candidato, **Schnelle Welle** di *Dirk Hanneforth e Hajo Bücken*.

**Il vincitore per l'anno 1994 fu Gino Pilotino** di *Masaru Aoki e Carol Wiseley*.

**Geister, Geister, Schatzsuchmeister!** è un gioco di cooperazione, i giocatori devono recuperare 8 gemme da una casa piena di fantasmi. Inizialmente i fantasmi sono pochi, ma poco alla volta aumentano e se non li si combatte c'è il rischio che una stanza diventi infestata e se sei stanze della casa sono infestate il gioco ha vinto. Per muoversi, combattere i fantasmi e disinfettare le stanze si utilizzano carte e dadi.

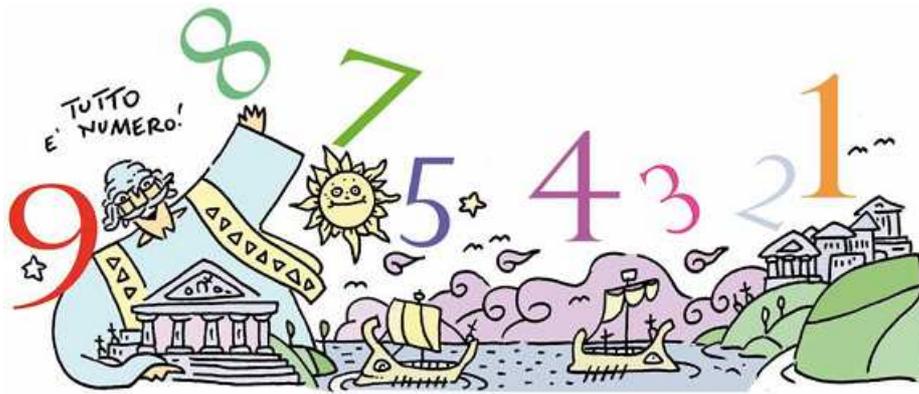


In **Flizz & Miez** i giocatori turno dopo turno assumono un ruolo differente. Una volta si è il pilota di una macchinina da corsa che deve muoversi velocemente su un percorso, un'altra volta un gatto che cerca di afferrare la macchina che corre ed un'altra volta il giudice di gara che deve muovere la macchina oppure il gatto sul percorso. Il pilota ed il gatto agiscono nello stesso momento. Il pilota deve ricostruire un puzzle, una striscia di macchinine colorate, ed ogni volta che unisce due tessere della stessa macchina colorata guadagna 1 movimento, mentre per spostare il gatto si lancia un dado.



**Geistertreppe** (La scala dei fantasmi), i bambini cercano di essere il primo ad arrivare in cima a delle vecchie scale e spaventare il vecchio fantasma, il quale conoscendo questa antica tradizione goliardica ha l'abitudine di trasforma i bambini in fantasmi. Il gioco richiede un minimo di memoria perché per muoversi sulla scala i giocatori devono lanciare un dado, se esce un numero allora si sposta il proprio pezzo se esce un fantasma sul proprio pezzo viene coperto. Quindi può capitare che il proprio pezzo sia coperto e bisogna ricordarsi quale sia.





## Cogita: il racconto.

a cura di Alberto Menoncin

L'idea nacque nel marzo del 2011, e nasceva dal contatto di due mondi, anzi tre. Dal 2007 infatti il mondo dei giochi astratti e di quelli matematici avevano dato vita, grazie a *Cesco Reale* e al *Progetto Abstrakta*, al torneo *Nonsolonomeri*, un multiastratto a squadre che nel giro di un paio d'anni era diventato il più importante evento *collaterale* del festival **Tutto è numero** di Caldè (VA).

Festival in cui avevano cominciato a fare capolino alcuni dei prototipi (astratti e non) usciti dai cimenti lanciati da quella fucina di idee che era la comunità di *Inventori di giochi*, e che nel festival sul Lago Maggiore avevano trovato playtester assai motivati e interessati.

Decidemmo dunque, con una chiacchierata virtuale tra il sottoscritto, *Cesco Reale* e *Paolo Mori* di IDG, di provare a lanciare un *cimento* su IDG per giochi proponibili al *Nonsolonomeri*, e che avrebbe potuto trovare nei suoi partecipanti i giudici per decretare il vincitore.



La prima edizione, complice qualche complicazione logistica, venne organizzata in fretta e furia, ma raccolse comunque nove proposte interessanti, da cui una giuria in tempo record ne selezionò cinque, da testare sul campo di Caldè. Da queste vennero fuori le tre finaliste, che costituirono uno dei tavoli del *Nonsolonomeri*. Al termine di una gara davvero serrata, la vittoria finale arrise a **Isaac**, di *Emiliano Venturini*, davanti a **Trovel** di *Davide Rigolone* e **Cellulae** di *Federico Latini*.

Due anni dopo decidemmo di riproporre l'iniziativa, prendendoci più tempo e organizzando meglio il lavoro della giuria. E coniando il nome definitivo del cimento, ovvero **COGITA: COncorso Giochi Inediti** da Tavolo Astratti.

Arrivarono 7 regolamenti, tutti interessanti ma diverse un po' borderline rispetto al nostro obiettivo, ovvero gioco veloce, astratto a informazione perfetta e completa. Di nuovo selezionammo tre regolamenti per la finale, che suscitarono l'entusiasmo dei giocatori. Anche qui lotta molto serrata, con la vittoria finale di **Fulla**, di *Luca Cerrato*, davanti a **Cervello Magnetico** di *Cristian Salardi* e **Supremazia** di *Fabrizio Berrone*.

L'edizione del 2014 di *Tutto è numero* era la ventesima, e decidemmo di omaggiare lanciando, con largo anticipo, il concorso per il ventennale (ovvero il 2015) dando un tema da seguire: *Venti*, lasciando ovviamente libera interpretazione alla parola.

Di nuovo 7 interessanti regolamenti, caratterizzati per lo più da una notevole semplicità di realizzazione, cosa molto gradita per lo spirito della manifestazione. Il lavoro della giuria fu più serrato del solito, e alla fine decretammo i finalisti con punteggi molto vicini uno all'altro.



Il verdetto del tavolo è stato a favore di **Vortex**, di **Samuele Nimis**, davanti a **20.000 Paguri sotto i mari** di **Martino Chiacchera** e **Guido Albini**, e **Eolo**, ancora di **Martino Chiacchera**.

Due finora i giochi presentati al Cogita che hanno raggiunto gli scaffali: il già citato **Isaac** e **Skyliners**

di **Gabriele Bubola**, che nella seconda edizione aveva mancato l'accesso in finale, penalizzato dall'informazione incompleta, ma che aveva ben impressionato la giuria.

Vale la pena citare anche gli altri autori che si sono cimentati negli anni, in ordine rigorosamente alfabetico: *Emilio Apricena, Francesco Berardi, Emanuele Briano, Bruno Claudio, Remo Conzadori, Maurizio Mancino, Nestore, Mangone, Stefano Negro, Adrian Tanner, Daniele Tedesco e Pietro Vozzolo.*

E una doverosa citazione anche per i membri della giuria che si sono avvicendati negli anni: *Luca Cerrato, Maurizio De Leo, Pasqua di Meo, Marco Faraci, Alberto Menoncin, Roberto Pestrin, Cesco Reale e Emiliano Venturini.*

La prossima edizione?

Probabilmente nel 2017 (orami ci siamo affezionati agli anni dispari).



## Il fogliaccio degli astratti

per la grafica utilizza

**Gimp**



Su Facebook vi ricordo i gruppi,

*Giochi astratti*

*Rivista ludica Il fogliaccio degli astratti.*



## VEGEtables.

a cura di Daniele Ferri

In questa epoca di videogames dilaganti, di connessioni ultraveloci permanenti e di (innaturale) simbiosi con smartphone e tablet, ho voluto proporre, con VEGEttables, la riscoperta di un valore dal sapore antico, che spero sia destinato a essere apprezzato ancora a lungo: sedersi intorno a un tavolo, in famiglia o con gli amici, per condividere un'ora di sana e divertente competizione.

Ho avuto la fortuna di maturare, ludicamente parlando, nel liceo classico del gioco: scacchi, dama, backgammon, go, othello e potrei andare avanti per un bel po', ma non credo ne valga la pena. La passione per i giochi di carte si è mossa in modo trasversale al mio interesse per gli astratti, fino a consolidarsi in un bagaglio di esperienza che, a un certo punto, ha prodotto gli stimoli necessari a produrre qualcosa di nuovo.



L'idea VEGEttables nasce nell'estate del 2011, con l'intento di realizzare un gioco di carte dal meccanismo innovativo che realizzasse la combinazione di due elementi principali: la semplicità delle regole e una profondità strategica in grado di impegnare anche i giocatori più esigenti. A oggi VEGEttables dispone di tre tipi di regole (base, expert e torneo) dalle necessità di impegno crescente, soprattutto per la progressiva riduzione del *fattore fortuna*, che viene livellato con interessanti soluzioni di regolamento.

La prima bozza delle regole venne proposta a un gruppo di amici con l'uso del normale mazzo di carte francesi, con il sottile sotterfugio di aver trovato le regole su Internet, così da eliminare in modo netto e deciso i giudizi *di favore*.

Dopo qualche settimana di questa fase di play-test, alla luce dell'eccellente gradimento rilevato, il passo successivo fu la scelta dell'ambientazione grafica. Trattandosi di un gioco dalle solidissime basi matematiche, ci si poteva anche limitare a dei semplici numeri elegantemente colorati, ma l'impostazione della meccanica di gioco consentiva un miglior lavoro della fantasia: grazie a una felice intuizione la scelta è arrivata ai vegetali, che permettono di abbinare le sequenze numeriche alla sintesi (estrema, ma chiarissima) della nascita e crescita di frutti e ortaggi, fino al raccolto finale.

Il titolo VEGEttables, inoltre, ha permesso un accattivante gioco di parole tra il significato diretto del termine inglese e il riferimento alle *table* che si andranno costruendo: delle vere e proprie progressioni aritmetiche in ragione quattro.

A maggio 2012 VEGEttables ha visto la luce, realizzato dalla multinazionale belga *Cartamundi*, leader mondiale della produzione di carte da gioco. Non esiste una distribuzione commerciale: la diffusione del gioco, secondo i criteri della autoproduzione, è affidata unicamente alla mia partecipazione agli eventi ludici nazionali (il Play di Modena, Lucca Comics&Games, Ludica a Roma e Milano solo per citare le manifestazioni più famose).

Ho anche la soddisfazione di organizzare, una decina di volte all'anno, dei tornei. Oltre a uno zoccolo duro di una trentina di partecipanti che mi seguono con passione, il numero dei giocatori che ha partecipato almeno a una gara ha da tempo passato quota 100, e questo mi conforta sulla longevità che posso sperare per il mio gioco.

L'attività agonistica culmina, a giugno, in una *fiesta di compleanno*, in cui si laurea il campione italiano con un torneo riservato ai vincitori delle gare svoltesi durante l'anno e, particolare che sta diventando tradizione, la location rimane segreta fino al momento in cui tutti gli amici che avranno voluto parteci-

pare scenderanno dal pullman che li avrà portati a destinazione.

Da agosto 2014 *VEGETables* è stato promosso, unico gioco italiano a ottenere questo riconoscimento internazionale, a Disciplina Ufficiale del *Mind Sports Olympiad*, manifestazione che si svolge annualmente, dal 1996, a Londra.

In queste *Olimpiadi degli Sport della Mente* si disputano una sessantina di tornei di varie specialità nell'arco di otto giorni: dagli Scacchi al Go, dal Backgammon a Carcassonne, dal Bridge al Rummikub.

*VEGETables*, dopo un'attenta valutazione da parte degli organizzatori della manifestazione, è entrato a far parte di questa già ricca proposta di giochi e mi faccio carico di dirigere personalmente il torneo nella data che il comitato organizzativo gli assegna.

Vedere il mio gioco sugli stessi tavoli in cui si disputano le gare di Scacchi, Go, Catan e Carcassonne va ben al di là delle più sfrenate fantasie che potevo immaginare quando ho riunito il *consiglio di famiglia* per condividere la decisione di imbarcarci in questa avventura. La nostra vita è cambiata, fatta di tanti weekend in giro per l'Italia, di centinaia di persone incontrate e di tantissime partite giocate ai nostri tavoli.

Capita spesso che chi ha provato *VEGETables* se ne voglia anche portare a casa una scatola. Non è mai successo che qualcuno abbia giocato e se ne sia andato con un commento negativo. Va bene così.

In questi tre anni di divulgazione ho potuto constatare la giocabilità di *VEGETables* dai sette anni di età. In linea di massima gli alunni che hanno già frequentato la seconda classe della scuola primaria sono sicuramente in possesso di tutte le competenze necessarie ad apprendere le regole del gioco e in grado di muoversi in autonomia nell'uso delle carte dopo solo qualche aiuto nei primi giri di tavolo, fin dalla prima partita.

E' curioso notare, durante il primo approccio delle partite dimostrative, come i genitori restino spesso sinceramente sbalorditi nel vedere i loro ragazzi impegnarsi in quello che, nell'approccio più semplice, è un esercizio matematico davvero elementare. E senza avere in mano un telefonino.

In realtà la base strategica del gioco (che non è parte del regolamento, ma è uno stato di consapevolezza che si concretizza nel giocatore con l'esperienza e l'osservazione dell'effetto delle proprie giocate rispetto a quelle degli avversari), è molto varia e disponibile ad adattarsi alle peculiarità caratteriali del giocatore stesso: il timido userà con parsimonia una carta alla volta mentre l'esuberante vorrà tentare di chiudere la manche nel più breve tempo possibile.

Entrambi scopriranno che nessuno dei due approcci è vincente tout court, ma che sarà necessaria una adeguata mediazione tra entrambi gli stili, favorendo un processo di maturazione che diventerà prezioso anche in altri giochi.

E c'è dell'altro: per effetto delle regole sulla distribuzione delle carte e della loro visibilità, diventa possibile prevedere gli scenari possibili, cioè calcolare

quali possono essere gli effetti provocati dalla nostra mossa, rispetto alle carte possedute dagli avversari. In breve, così come accade negli Scacchi, anche in *VEGETables* è d'obbligo per il giocatore porsi la domanda 'E dopo? Cosa farà il mio avversario se io adesso gioco questa carta?'

E quindi comportarsi nel modo più conveniente rispetto alla propria valutazione, che deve tener conto di una molteplicità di fattori: cercare di ostacolare il gioco degli avversari, evitare di bloccare giochi di cui si possiedono le carte, stimare l'opportunità di raccogliere qualche bonus senza portare troppi vantaggi al gioco avversario e molto altro ancora.

Non starò ad annoiarvi con l'esposizione delle regole: chi ne avrà voglia potrà accedere a tutto il materiale disponibile sul sito [www.vegetablesgame.com](http://www.vegetablesgame.com), dove potrete trovare davvero tutto.



Approfitto di queste ultime righe per farmi qualche nemico. Mi piace pensare a *VEGETables* come a un *gioco di carte vero*, a cui manca solo la (costosissima) esposizione pubblicitaria per essere riconosciuto al pari di molti altri titoli. E quando parlo di gioco di carte vero, mi riferisco alla sottile differenza tra i giochi di carte rispetto ai giochi con le carte. Cerco di spiegarmi meglio con questa immagine.

Se tenendo le carte in questo modo disponete di tutte le informazioni necessarie per giocare, allora questo è un *vero gioco di carte*. Gli altri? Sono giochi che usano le carte come supporto per dirvi cosa potete o non potete fare, ma usando dei pupazzetti o qualsiasi altra cosa vi venga in mente, non cambierebbe nulla.

Non dimentichiamo che il mazzo di carte, inteso come giocattolo, ha un vantaggio che è riconoscibile in pochissimi altri casi: la flessibilità. Nel senso che con lo stesso mazzo di carte posso giocare a Bridge, a Hearts, a Euchre, a Spades e potrei andare avanti con un elenco sterminato.

E non serve comprare estensioni. Un po' come la scacchiera, dove posso giocare anche a Dama, a LOA o alle mille varianti eterodosse degli scacchi.

Se volete saperne qualcosa di più, venite a scambiare due chiacchiere con me alla prossima fiera e magari vi farò leggere qualche pagina di **Proposte Alternative** - *Come cambiare punto di vista sui giochi di carte*.

Sarà un piacere.



# Othello.

a cura di **Leonardo Caviola & Alessandro di Mattei**

Una piccola minoranza di autori di giochi può avere il grande onore che intorno al suo gioco si creino delle federazioni nazionali e mondiali. Un esempio è il Reversi ideato da Lewis Waterman nel 1880, divenuto Othello con il giapponese Goro Hasegawa nel 1971. In questo articolo Leonardo e Alessandro ci informano dei risultati dei campionati mondiali e italiani e per terminare due belle interviste a Michele Borassi e Serena Vecchi.

## Settembre e Ottobre i mesi dell'Othello

di *Leonardo Caviola*

Due i grandi eventi legati al gioco Othello (Reversi) nel bimestre Settembre e Ottobre per tutti gli appassionati delle pedine ribaltabili bianche e nere. Il 5-6 di Settembre si sono svolti i *XXXIV Campionati Nazionali* a Roma con una altissima partecipazione: 34 partecipanti provenienti da tutta Italia divisi nelle varie fasce di bravura: Maestri e Candidati per il titolo Assoluti, le Categorie (giocatori under 1650 pt) e Juniores.



Nel weekend del 29 Ottobre/01 Novembre la *39° edizione dei Mondiali* (W.O.C.) disputatisi all'interno della prestigiosa università di Cambridge in Inghilterra che hanno confermato il dominio della scuola giapponese con la vittoria sia di Yusuke Takanashi (al suo 3° titolo Mondiale) che di squadra.

## I mondiali

di *Leonardo Caviola*

Sessantadue i partecipanti a questa edizione 2015 della W.O.C. di Othello e solo leggendo le nazionalità partecipanti (ben 21) ci si accorge subito che sarà una sfida tra Europa ed Oriente con i rappresentanti delle Americhe (Usa, Argentina e Canada) - a parte Ben Seeley pluricampione in precedenti edizioni - a fare contorno.

La formula della tre giorni del Mondiale prevede la disputa di 13 incontri in cui uomini e donne si affrontano tutti insieme per poi separarsi solo nelle fasi finali. L'Italia si presenta con una formazione fortissima:

- *Michele Borassi*, già Campione del Mondo 2008 e vice nel 2010, qualificatosi come vincitore del Gran Maestro;
- *Francesco Marconi*, nove volte campione italiano e quest'anno vincitore del Gran Prix;
- *Roberto Sperandio*, Campione Italiano in carica.

Tutti già partecipanti a precedenti edizioni mondiali esperti ed abituati alla tensione agonistica ad alto livello.

La rappresentativa femminile è in mano alla Campionessa italiana *Maria Serena Vecchi* che per il secondo anno consecutivo porta il tricolore rosa ai Mondiali.

Mondiale molto equilibrato, alla settima partita (metà torneo) in classifica comanda un terzetto con 6 punti (vittorie) costituito dal giapponese *Suekuni* (detentore del titolo mondiale 2014), l'olandese *Van der Biggelaar* e il francese *Kashiwabara*, seguiti a 5.5 dall'inglese *Hand* e dal giovanissimo 13enne svizzero *Arthur Juigner* (un esempio di applicazione e studio per molti giovani e ragazzi che si avvicinano al gioco).

Nella seconda giornata si delineano meglio i valori in campo tra cui la ns. squadra azzurra che dei potenziali 18 punti (6 partite x 3 giocatori) in palio se ne aggiudica 14. Il *Team Italia* chiude con 25 punti aggiudicandosi l'Argento a squadre (il 4° Argento Mondiale nella storia della FNGO) dietro gli imprevedibili giapponesi che chiudono a 30 punti, ma davanti ai cugini francesi fermi a 24.



*I campioni del mondo.*

*Michele Borassi* con 9 punti chiude 4° a pari merito con *Kashiwabara* obbligando i due ad una partita di spareggio supplementare che va all'italiano grazie alla vittoria per 34-30.

Nel lotto della Top4 si assiste alla sfida *Giappone vs Europa* cioè *Borassi vs Takanashi* (ripetizione della finale Mondiale 2010) e *Van den Biggelaar vs Suekuni*.

Ai giapponesi l'alloro finale con *Yusuke Takanashi* che conquista il suo 4° Mondiale (dopo i successi del 2009, 2010 e 2012), *Suekuni* secondo classificato. *Borassi* chiude con un prestigiosissimo quarto posto che rappresenta ancora una volta non solo i meriti del singolo giocatore ma lo specchio di un movimento othellista italiano sempre ai vertici internazionali.

*Semifinali venerdì 30 Ottobre 2015*

Yusuke Takanashi vs Michele Borassi = 2-0 (42-22, 38-26)

Makoto Suekuni - Nicky Van den Biggelaar = 2-1 (42-22, 37-27, 35-29)

*Finalissima Torneo Assoluti sabato 31 Ottobre 2015*

Yusuke Takanashi vs Makoto Suekuni = 2-0 (36-28, 36-28)



*La squadra italiana*

## Campionati Nazionali di Othello

di *Alessandro di Mattei*

Per l'analisi dei Campionati Nazionali di Othello ci affidiamo ai report del Maestro romano *Alessandro di Mattei*.

Si è giocato a Roma il XXXVII Campionato Italiano, durante il quale si sono anche festeggiati i 30 anni della FNGO. Nonostante la sentita mancanza del campionissimo *Michele Borassi* (assente per la prima volta dopo 11 anni) e quella del suo mentore, nonché Maestro storico *Donato Barnaba*, il livello generale è stato ottimo, soprattutto analizzando le partite delle semifinali e delle finali.



*Roberto Sperandio.*

Vince per la terza volta nella sua carriera *Roberto Sperandio*, definito dal presidente *Biagio Privitera* l'ammazza sogni, per aver prima battuto *Alessandro Di Mattei* in semifinale, alla ricerca del suo primo titolo, e poi superato *Francesco Marconi* in finale, alla ricerca dell'ormai famosa *desima* (cioè il decimo titolo nazionale). Sebbene *Roberto S.* avesse disputato un sabato solo sufficiente (quarto, alle spalle di *Paolo Scognamiglio*) ha dato il suo meglio nella giornata di domenica, dove ha probabilmente espresso il suo miglior gioco da diversi anni a questa parte.

Esperienza e bravura sono stati un mix letale per i suoi avversari che hanno dovuto arrendersi e rendere onore al vincitore. *Roberto* stesso ha dichiarato: "Ultimamente ho difficoltà a restare concentrato per lunghi periodi, soprattutto perché non sono molto allenato. Quando capitano tornei su più giorni ce n'è spesso uno dove vado male ed uno dove vado molto bene. Per fortuna ho trovato lucidità e fiducia nel secondo giorno."

Quando gli abbiamo chiesto se c'è stato qualcosa durante il torneo che gli ha fatto scattare una maggiore convinzione dei propri mezzi lui risponde: "Nell'ultima partita disputata al primo giorno ho giocato contro *Alessandro (Di Mattei)* sapendo di affrontare un avversario in quel momento fortissimo, poiché primo in classifica e a punteggio pieno. Dopo un'ora di gioco combattuta e tirata, il match è finito in pareggio. Da lì ho capito che anche io potevo giocarmi le mie carte, ho puntato forte sulle aperture che meglio conoscevo e quando ho potuto ho scelto di giocare da bianco gli spareggi. Anche se sono un giocatore

a cui piace giocare da Nero, ho capito che in partite così equilibrate, la parità avrebbe potuto darmi un vantaggio importante. Alla fine è andata bene e sono molto soddisfatto”.

Nello scontro per il terzo e quarto posto, *Alessandro Di Mattei* e *Paolo Scognamiglio* pareggiano in una partita in cui il primo è apparso in netto vantaggio nella prima parte di gioco, ma che poi si è fatto recuperare da un bravissimo Paolo S. che avrebbe meritato la vittoria e di conquistare il suo primo punto Dan. Di Mattei finisce terzo per un miglior piazzamento nella giornata precedente.

*Fase di Qualificazione Torneo Assoluti*  
*Sabato 5 Settembre 2015*

Pt. 6,5 - Di Mattei A.  
Pt. 5,0 - Marconi F. e Scognamiglio P.  
Pt. 4,5 - Sperandio R.  
Pt. 3,0 - Ortiz G., Ilacqua G., Palladino D. e Pace A.  
Pt. 2,0 - Diodati M.

*Semifinali*  
*Domenica 6 Settembre 2015*

Sperandio Roberto vs Di Mattei Alessandro = 2-1  
(38-26, 31-33, 36-28)

Marconi Francesco vs Scognamiglio Paolo = 2-0  
(38-26, 37,27)

*Finalissima Torneo Assoluti*  
*Domenica 06 Settembre 2015*

Sperandio Roberto vs Marconi Francesco = 2-1  
(27-37, 41-43, 35-29)

## Campionati di Categoria di Othello

di *Alessandro di Mattei*

La XXVII edizione dei campionati di Categoria è stata una delle più combattute ed equilibrate mai disputate! 18 partecipanti (tra cui 6 donne) e tutti i più forti giocatori della categoria presenti.

Il primo giorno ha visto *Giuseppe Chiarulli* dominare con 7 vittorie su 7, seguito da *Paolo Tormene* e *Graziano Lella* con 5 punti e *Leonardo Caviola* con 4.

Per impegni imprescindibili, Graziano, con grande dispiacere deve rinunciare alle semifinali e lascia il posto a *Francesco Privitera*, quinto in classifica e già campione nel 2014. Francesco ha la fortuna e il merito di partecipare alla fase finale dei campionati soprattutto dopo un episodio che l'ha visto protagonista nell'ultima partita proprio contro Graziano. La sfida, molto equilibrata si è protratta fino ai secondi finali. Lella vince la partita grazie ad una *swindle* (giocare più volte consecutivamente in un spazio dell'othelliere con due o più caselle vuote) giocata nelle ultime due mosse ma per emozione dimentica di premere il tempo e comincia a contare le pedine. Francesco non ci pensa un attimo e preme stop al tempo quando manca un solo secondo allo scadere dei 25 minuti del suo avversario.

La rinuncia di Lella ripaga in qualche modo un gesto di correttezza e sportività che è raro non solo nelle competizioni, ma purtroppo anche nella vita di tutti i giorni. Nel secondo giorno Chiarulli e Tormene battono i loro avversari con un deciso 2-0, confermando lo stato di forma del giorno precedente. Anche la finale è equilibrata, tanto che le tre partite si concludono con una vittoria a testa ed un pareggio.

*Paolo Tormene* si aggiudica il Campionato Italiano di Categoria per differenza pedine, dopo il secondo posto conquistato nel 2011. Mai come quest'anno sarebbe stato bello poter premiare entrambi i giocatori con il gradino più alto del podio.

Nella finale per il terzo posto Francesco Privitera si impone nettamente su Leonardo Caviola (4°) e sale anche lui sul podio per il secondo anno consecutivo.

## Intervista a Michele Borassi

di *Leonardo Caviola*

Ciao Michele, bentornato in Italia dopo il Mondiale a Cambridge. Ti abbiamo seguito, non solo te ma anche gli altri componenti della squadra, on line partita per partita. A freddo quale la tua prima sensazione ripensando a questa esperienza inglese?

Michele: Sono molto soddisfatto del risultato: non pensavo di riuscire a entrare nelle semifinali, soprattutto dopo le 3 sconfitte del primo giorno. Non ho rimpianti per la semifinale con Takanashi, visto che lui era molto più in forma di me, e aveva studiato molto di più. Forse avrei potuto vincere la finale per il terzo posto, se fossi stato un po' più concentrato, ma sono comunque molto contento.



*Borassi con Leader.*

A quante edizioni, compresa questa, hai partecipato? Che differenze con la tua prima volta a rappresentare l'Italia ai Mondiali?

Michele: Questo è il nono mondiale. La prima volta è stata una grande festa: ho conosciuto tantissima gente, e mi sono divertito davvero tanto, soprattutto grazie a Donato Barnaba, che mi ha sempre dato i consigli giusti, sia tecnici che non. Negli anni successivi, la parte agonistica ha avuto il sopravvento, e forse non sono riuscito a gustare completamente l'atmosfera dei mondiali. Però, con l'università, quando gli impegni sono aumentati, non ho più avuto abbastanza tempo da dedicare all'Othello, quindi ho riscoperto l'aspetto più ludico e meno agonistico del gioco.

Mondiale 2008 a Oslo diventi Campione del Mondo (!! ) raggiungendo l'apice internazionale nell'anno in cui sei anche Campione Europeo (vincitore del Gran Prix Eur.), Campione italiano e secondo al Gran Maestro. Che alchimia particolare pensi sia avvenuta quell'anno ?

Michele: Il 2008 è stato il mio anno fortunato: a Capodanno, Donato mi ha inviato un messaggio in cui mi augurava molti successi, soprattutto nell'Othello. Quell'anno, in ordine cronologico, ho vinto il Gran Prix Italiano, sono arrivato primo a pari merito nelle Olimpiadi della Matematica, fase nazionale, sono secondo al Gran Maestro, ho vinto i Campionati Italiani, sono entrato in Normale, ho conosciuto la mia fidanzata Sara (!) e infine ho vinto il Campionato Mondiale. Lo ricorderò sempre come un anno davvero fantastico!

Nel 2010 a Roma vice-campione del Mondo perdendo la finalissima contro Yusuke Takanashi (JAP) che hai riaffrontato in semifinale proprio quest'anno. Ti chiedo con che spirito riaffronti lo stesso avversario dopo tanti anni? Soprattutto, ad alti livelli, sospetto ci sia anche molte collegialità fra i Maestri internazionali.

Michele: Un giorno, mi piacerebbe avere il tempo di prepararmi a sfidare di nuovo Yusuke. A Roma, ero pronto ad affrontarlo, avevo preparato molte aperture, e ho perso per poco. Questa volta, non lo avevo preparato in particolare, visto che non mi aspettavo di affrontarlo nelle semifinali. Anche se ho dato il massimo, temo che avessi davvero poche speranze. In futuro, mi piacerebbe poterlo di nuovo sfidare ad armi pari, come a Roma, e magari anche vincere!

Studiare il modo di giocare di uno specifico avversario (le sue aperture, i suoi attacchi agli angoli o qualche suo ricorrente uso di giocare sul bordo) non rende prevedibile il gioco oppure quando iniziano a contare o quanto peso hanno le proprie nozioni strategiche ?

Michele: Dipende dall'avversario. Per esempio, giocatori come Takanashi o Kashiwabara sono prevedibili, e giocano sempre le stesse aperture. Quindi lo studio diventa fondamentale: chi conosce meglio la situazione che si crea di solito vince. Con giocatori come Van Den Biggelaar, Seeley, o Okamoto, succede il contrario: loro sono molto imprevedibili, quindi ciò che conta è la capacità di valutare una posizione completamente nuova, mai vista prima, e capire qual è la sequenza giusta.

Recentemente molti nuovi appassionati si stanno avvicinando all'Othello (curiosi, neofiti, ragazzi ecc.) ed alla F.N.G.O. A un nuovo amico, magari spaventato all'idea di dover studiare per imparare i primi *trucchetti* del gioco, cosa consiglieresti per iniziare a giocare?

Michele: Non temere le sconfitte. Ho grande rispetto per chi vince, ma ho ancora più rispetto per giocatori che, nonostante non vincano molto spesso, continuano a giocare e a impegnarsi. In Italia ci sono

tanti esempi, che un giocatore alle prime armi dovrebbe prendere come modello. Poi, se si cominciano a rivedere le partite con il computer, si può migliorare e cominciare a togliersi qualche soddisfazione. A questo proposito, penso sia molto utile organizzare tornei locali in cui i maestri non sono ammessi, in modo che i giocatori alle prime armi trovino avversari alla loro portata.

## Intervista a Serena Vecchi

di *Leonardo Caviola*

Ciao Maria Serena V., Bi-Campionessa italiana per il secondo anno consecutivo (2014 e 2015) ma le sfide con l'amica giocatrice Chiara Gigliucci (due volte vice-campionessa) sono sempre super equilibrate. Puoi raccontarci un aneddoto legato alle vs partite e sulla rivalità/amicizia.

Serena: le partite con Chiara G. sono sempre all'ultima pedina e all'ultimo secondo, segno di equilibrio durante il gioco. Ricordo con piacere la nostra partita disputata durante la finale femminile dei Campionati Italiani del 2014. Come al solito, abbiamo usato tutto il tempo a disposizione e gli altri - che avevano già finito il loro turno - si erano radunati tutti intorno al nostro tavolo, mentre io e Chiara ci toglievamo a vicenda una pedina fondamentale. Il risultato? 32 pari!



*Serena Vecchi.*

Ti sei riavvicinata al mondo dell'Othello dopo qualche anno di assenza, cosa hai riscontrato di diverso rispetto ai tuoi primi anni di gioco ?

Serena: esatto, sono stata lontana dal mondo dell'Othello per molti anni e mi sono riavvicinata all'inizio del 2014 in occasione della tappa dell'European Gran Prix di Roma. La prima differenza che ho notato è stato l'elevato numero di nuovi giocatori e curiosi che si sono avvicinati con entusiasmo all'Othello. La seconda è collegata alla prima perché con la presenza dei nuovi giocatori posso finalmente confrontarmi con altre persone del mio livello e capire effettivamente i miei progressi.

L'Othello, se si vuole ben giocarlo è senza dubbio un gioco che merita studio, applicazione, analisi delle partite, ripetizione infinita di sequenze di gioco nella propria mente . . . ti lasci mai guidare dall'istinto o dalla sensazione che anche senza pensarci mettere una pedina in un certo posto possa andare bene a

prescindere. Quale secondo te il confine tra studio e istinto ?

Serena: lo slogan dell'Othello recita così, *un minuto per imparare, una vita per diventare maestri*. Niente di più vero, chi vuole diventare maestro deve dedicare molte ore allo studio e - ovviamente - al gioco. Io non ho purtroppo tanto tempo a disposizione e studio meno di quanto vorrei. Qualche volta mi capita di seguire l'istinto e di ottenere poi una buona situazione. Devo anche dire che, a volte, seguire l'istinto ha prodotto esiti catastrofici! Lo studio serve molto, ma fare le mosse d'istinto serve a sperimentare nuove sequenze e linee di gioco.

L'Othello, ti permette anche di viaggiare, oltre ai Mondiali ci sono anche tappe del Gran Prix Europeo (Stoccolma, Copenaghen, Berlino ecc.) a cui sovente partecipi. In quale paese hai avuto la sensazione ci fosse un buon *movimento* femminile?

Serena: la partecipazione ai tornei internazionali è davvero utile per vedere diversi stili di gioco, per confrontarsi con giocatori stranieri più o meno forti e per divertirsi! Fino ad ora ho giocato in Svezia, in Thailandia e in Inghilterra e ho avuto l'impressione che le giocatrici thailandesi siano molto forti, probabile segno di un alto numero di giocatrici praticanti.

Quattro vittorie (!) su 13 partite disputate al Mondiale, lì dove il livello tecnico è stato altissimo dove maschi e femmine giocano insieme per poi separarsi solo nelle fasi finali. Orgogliosa? Potevi fare qualcosa di più?

Serena: è vero, il mondiale a Cambridge ha visto partecipanti molto preparati, sapevo da subito che sarebbe stato difficile portare a casa qualche punto. È stato bello ritrovarsi fianco a fianco con gli othellisti più bravi del mondo, diciamo che la possibilità di partecipare è stato già un buon risultato! Le quattro vittorie - nessuna delle quali facile - erano il mio obiettivo personale. Certo, avrei potuto fare qualcosa in più, ma sono convinta di aver imparato molto anche dalle sconfitte e in futuro cercherò di fare ancora meglio.

Per le ragazze che volessero iniziare a giocare oggi a Othello, cosa consiglieresti?

Serena: il consiglio è lo stesso che darei ai ragazzi, giocate giocate giocate senza farsi scoraggiare quando si inizia ad approfondire. All'inizio è difficile vedere le mosse in profondità o sapere di quale colore sarà una certa pedina dopo tre o quattro mosse ma una volta superato questo scoglio iniziale, calcolare le sequenze è divertente!

## Progetto Tavolando

Per chi non lo sapesse il *progetto Tavolando* riguarda la scrittura di un libro sulla storia dei giochi da tavolo, con un occhio di riguardo per giochi astratti.

Lo scopo è quello che per ogni gioco presente nel libro si cercherà di inserire più informazioni possibili, la sua storia, il regolamento, partite d'esempio e principi di tattica e strategia.

Da un lato non sempre queste informazioni sono facilmente reperibili mentre dall'altra parte non voglio scrivere tutto il sapere di giochi come gli scacchi, go e compagnia bella.

In questi mesi ho fatto vari tentativi su come strutturare il libro, adesso credo di aver un'idea più chiara di come organizzarlo. Ci saranno capitoli più *tecnici*, con regolamenti di gioco e storie associate, mentre altri saranno dedicati ad argomenti più generali sul mondo ludico, giusto per alleggerire.

Per adesso ho previsto una prima edizione, non definitiva, per la fine del prossimo anno.

Già molti lettori hanno contribuito alla riuscita del progetto, estendo a tutti voi la possibilità di partecipare in varia forma ad esso, per informazioni scrivete a [info@tavolando.net](mailto:info@tavolando.net)



Il fogliaccio degli astratti è in continua crescita, per migliorarlo ancora di più la redazione ha bisogno di nuove forze, se vuoi far parte di essa stiamo cercando dei volontari:

- Autori ludici per gli articoli.
- Esperti per approfondire determinati argomenti ludici.
- Per informare la redazione delle ultime novità, giochi interessanti, argomenti da approfondire,...
- Per revisionare le bozze degli articoli.

Responsabile della rivista, *Luca Cerrato*.

Revisore della rivista, *Alberto Bertaggia*.

Elenco degli autori che hanno contribuito alla crescita de *Il Fogliaccio degli Astratti*.

Autore	Numero
S. Sorrentino	6
C. Zingrillo	28
F. Germanà	37
F. Millela	37
G. Baggio	dal 38 al 61, 63
S. Loretoni	43
M. Martelli	44, 45, 46, 47, 48, 61
G. Buccoliero	45, 55, 56, 57
A. Bertaggia	46, 47, 48, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61
G. Sartoretti	47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 61, 62
J. Morales	48
M. Pinard	48, 49, 50, 51, 52, 56, 57, 58
N. Vessella	48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 61, 63
N. Castellini	51, 52, 53, 54, 55, 57, 58, 61
L. Borgesa	52
R. Saranga	54
R. Cassano	54, 55
J. Musse Jama	54
M. Foschi	55
G. Galimberti	55, 56, 58, 59, 61
P. Canettieri	56, 57, 58, 59, 61, 62
F. Pinco11 Pallino	56
Archeonaute	56
G. Lumini	56
A. Barra	56, 57, 58, 59, 61, 63
M. Manzini	57, 58
N. Farina	57, 58
L. Caviola	57, 58, 61, 63, 64
G. Mascherpa	58
A. Penna	58
M.A. Donadoni	59
C. Pavese	59, 61
P. Formusa	59, 63
E. Perres	61
G. Pili	61
A. Napoli Costa	61, 62, 63
T. Bettin	61
L. Poiana	61
A. Angiolino	63
M. Zannin	63
D. Ferri	64
A. Menoncin	64
A. di Mattei	64

Rivista scaricabile gratuitamente dal sito <http://www.tavolando.net> e-mail [ilfogliaccio@tavolando.net](mailto:ilfogliaccio@tavolando.net)

I copyright di immagini, nomi, loghi, regolamenti e marchi utilizzati all'interno della rivista sono di proprietà dei rispettivi proprietari ed il loro uso non intende infrangere alcun diritto dei detentori.

I nuovi numeri de **Il fogliaccio degli astratti**  
stanno prendendo forma.

Il prossimo numero sarà dedicato ai giochi astratti e da tavolo poco conosciuti.

Scrivete le vostre idee a [ilfogliaccio@tavolando.net](mailto:ilfogliaccio@tavolando.net)

