

Il fogliaccio degli astratti

Numero 68 - Anno 15

Novembre 2018

Rivista ludica, game design.

Del fare giochi.

Uno, due, ..., 101.

Alfa zero, prima e poi.

Autori di giochi, Kramer.

Abstract Games League.

e tanto altro ancora ...

Il vero vincitore di un gioco non è colui che arriva primo, ma chi si diverte di più.

(Alimberto Torri)

In questo numero

Idee in libertà.
Del fare giochi.
Uno, due, . . . , 101.
Alfa zero, prima e poi.
Autori di giochi, Kramer.
Abstract Games League.
Gioco dell'anno.
Libro, basta niente per giocare.
Enciclopedia.
Mille anni di libri.
Verso una estetica del gioco.
Il ritmo nel gioco.
Archivio Italiano dei giochi.
Astratti in concorso, Cogita.
Linguaggio Ludico.
Bubblee pop.
LudiCUS.
Teoria dei giochi da tavolo.
Tecno & ludo.
Play, dieci e lode.



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

scrivete a ilfogliaccio@tavolando.net



Idee in libertà

a cura di Luca Cerrato

Questo numero è dedicato al *game design*, per la seconda volta il fogliaccio degli astratti¹ entra in un mondo che con i giochi astratti ha poco a che fare. In ognuno di noi giocatori risiede, anche inconsapevolmente, un piccolo creatore di giochi che anela a ideare il più bel gioco del mondo allora perché non conoscere le basi di questa materia? Come si è detto in più occasioni anche inventare nuovi meccanismi da inserire nei giochi, che siano astratti o no, è un gioco. In molti casi un gioco di *astrazione*. Allora per essere partecipi di questo divertimento scopriamo come altri prima di noi si sono cimentati in questo campo.

Comunque in quest'epoca ideare nuovi giochi non deve trascurare l'aspetto *tecnologico* ed *interattivo*. Tre articoli trattano il possibile futuro dei giochi da tavolo prendendo in considerazione la tecnologia presente e quella della prossima generazione. Una domanda è: in quale modo i futuri dispositivi elettronici riusciranno a influenzare il nostro fantastico hobby?

Nei primi anni della mia passione (all'inizio degli anni novanta), quando incominciavo a scoprire che molte persone nel mondo avevano a cuore i giochi da tavolo, la grande novità era *internet*: allora disponibile per lo più all'interno delle università. Le potenzialità di un tale strumento, ancora a livello embrionale, erano comunque innumerevoli così incominciai a fare alcune ricerche per vedere che cosa si trovava in rete sul mondo dei giochi astratti.

Tra le prime scoperte mi ricordo il sito dedicato alle varianti scacchistiche (chessvariant.com) e soprattutto il *Richard PBem server* dove si poteva giocare via email a decine di giochi astratti. Un bel passo avanti rispetto al giocare per corrispondenza con la classica cartolina postale.

Grazie alla rete e alla posta elettronica il modo di giocare incominciava a cambiare e soprattutto rendeva le partite più veloci, inoltre il server controllava la validità delle mosse, evitando di fare grossolani errori durante la partita.

Col passare degli anni la parte grafica dei giochi in rete è migliorata notevolmente ed anche la disponibilità di titoli è aumentata considerevolmente inoltre tenendo conto della possibilità di giocare anche in tempo reale, grazie a connessioni sempre più veloci, le occasioni di gioco sono aumentate in modo incredibile.

Poco o nulla invece è stato creato in termini di interattività tra il mondo reale e virtuale, i giochi sono molto simili a vent'anni, nonostante l'introduzione di nuovi meccanismi ludici che hanno aumentato il piacere di giocare, siamo comunque fermi a degli e-board-games 2.0.

L'intelligenza artificiale ha fatto dei salti qualitativi incredibili come *giocatore*: nell'articolo dedicato ad *Alpha Go* vedremo che un calcolatore ha battuto uno dei più forti giocatori di Go di tutti i tempi. Adesso, e mi ripeto, si dovrebbe mettere a confronto l'intelligenza umana e quella in silicio nell'arte della creazione di giochi. Durante le partite Alpha Go ha creato delle situazioni di gioco nuove che vengono studiate dai professionisti di Go.

La possibilità di mettere al servizio degli autori una *differente* intelligenza, priva di alcuni preconcetti umani, che dopo aver analizzato migliaia di giochi, suggerisca nuove strade da seguire, far scoprire nuovi modi di progettare i giochi in scatola, nello stesso modo in cui Alpha GO ha aperto nuovi orizzonti ai giocatori di Go.

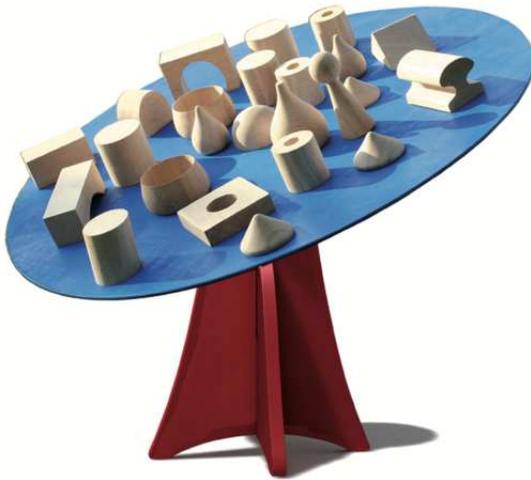
Il successivo passo in avanti potrebbe essere quello di lasciare campo aperto a una nuova *mente* in grado di creare da sola. Quali meraviglie o obbrobri potrebbero essere generati?

Non è proprio di questi giorni, ma può capitare di imbattersi in qualche articolo o filmato in cui si parla dell'*internet degli oggetti*, oggetti fisici che interagiscono con il mondo. Qui è molto più facile immaginare dei pezzi colorati oppure delle carte che comunicano in un sistema di gioco.

Nella rubrica dedicata alla tecnologia ludica presento due progetti che potrebbero cambiare in parte il modo di giocare. Il primo utilizza i moderni telefoni mentre il secondo è un progetto in fase di studio e sviluppo che utilizza un tappetino magico dove si possono utilizzare oggetti intelligenti.

Per terminare e riprendendo il discorso di sopra potremo essere, se non subito, in presenza di una vera e propria rivoluzione tecnologica per i giochi da tavola con l'introduzione dell'intelligenza artificiale e degli oggetti interattivi. Alla vista di quanto detto mi immagino, tra qualche lustro, una fiera ludica dove si utilizzeranno oggetti in cartone oppure legno che interagiscono tra loro in maniera del tutto indipendente dai giocatori.

¹La prima è stata sul numero 64.



Del fare giochi

a cura di Andrea Romeo

Ludologia e Narratologia

Se i discorsi sul gioco iniziano la loro diffusione a partire dall'800, il '900 può a ragione essere definito come il secolo ludens per eccellenza. Abbiamo osservato, infatti, in articoli precedenti, come nel corso del XX secolo moltissimi pensatori occidentali si sono occupati di gioco e, in alcuni casi, hanno persino fatto di questo uno strumento di analisi o un modello teorico a cui riferirsi per lo studio del reale. Infine, già a partire dagli anni '80, a causa della sempre maggiore diffusione dei video-giochi, si avverte sempre più l'esigenza di trovare un approccio metodologico per lo studio di questi "nuovi" dispositivi mediatici. Così, verso la fine degli anni '90, si diffondono i *Game Studies*, studi multidisciplinari per l'analisi del gioco, e nasce perfino la *ludologia*, "la disciplina che studia i giochi in generale e i videogiochi in particolare"², secondo la definizione data dal fondatore Gonzalo Frasca. Il gioco, in definitiva, acquisisce un proprio statuto ontologico negli ambienti accademici e scientifici, aprendo le porte al nuovo millennio: l'epoca di internet, dell'interazione e dell'interattività mediatica, della *gamification* e dell'*edularp*.

In tutto il mondo proliferano così studi i quali, fin da subito, si scontrano con tutti i paradossi e le incoerenze tipiche di questo oggetto di studio fuggevole e ironico per sua natura, gli stessi ai quali studiosi come Huizinga, anni prima, avevano avuto a che fare. Prendono forma due diversi approcci, per certi versi antitetici, allo studio del gioco, i quali si incontrano e scontrano contemporaneamente dando vita a un in-

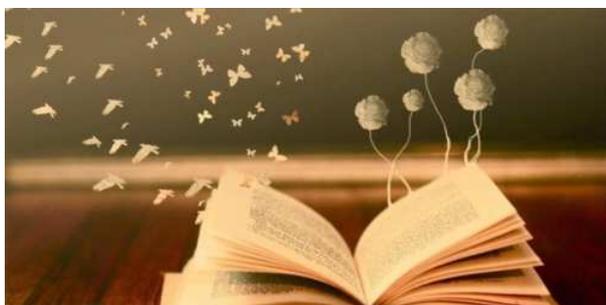
teressante dibattito accademico che si protrae fino a oggi: i *ludologi* contro i *narratologi*³. I primi vogliono studiare "il gioco in sé" individuando quegli elementi formali capaci di cogliere e definire un game differenziandolo dalle altre forme di espressione umana; i secondi, al contrario, vedono nel gioco umano un testo e, come tale, esso può essere studiato utilizzando gli strumenti metodologici tradizionali tipici delle scienze semiotiche.

Entrambi gli approcci risultano estremamente avvincenti e stimolanti. Ludologi come il citato Frasca, o anche Jesper Juul o Espen Arseth per citare alcuni tra i nomi più ridondanti, mettono in relazione un gioco "narrativo" con i testi classici, evidenziando come in un *game* tutti gli elementi lineari esterni utilizzati per dare un senso narrativo al testo, non appartengono al regno del gioco e sono persino secondari rispetto ai codici ludici. Per esempio, in un video-gioco di guerra, gli intermezzi cinematografici o di altra natura usati per ricreare una certa ambientazione mediante l'uso del testo lineare e che non richiedono interventi da parte del giocatore, non sono da considerarsi gioco. Il ludologo, così, si interessa solo di individuare il testo ludico, ossia il testo definito come *interattivo* poiché prevede l'intervento manipolante del giocatore, isolandolo da ogni altro tipo di testo narrativo tradizionale ovvero lineare, non direttamente manipolabile. Il problema di questo approccio, come affermato, è che esso deve fare i conti con la natura fuggiasca del gioco stesso che dà non poche difficoltà a chi cerca di darne una definizione

²Per chi fosse interessato alla ludologia, qui il sito di Frasca <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

³Esiste anche un terzo approccio che definisco come ludosofico. La ludosofia si occupa di studiare il ruolo del gioco nella cultura.

perentoria e strutturata, di cristallizzarlo in un rigido reticolo definitorio. Secondo Frasca la differenza tra testo tradizionale e gioco risiede nel fatto che il secondo prevede non solo l'intervento attivo del fruitore, ma esso offre anche la possibilità a questo di manipolare il testo in quanto il testo ludico, a differenza del testo tradizionale, esterna un *comportamento*. La foto del pianeta Terra, per esempio, ci permette di vedere solo un aspetto statico del globo, mentre una sua riproduzione 3D anche di osservare il suo *comportamento* mediante la simulazione della roteazione sull'asse reagendo alle manipolazioni dinamiche del fruitore. Per questo motivo per Frasca il gioco rientra più nella sfera della simulazione e in essa va ricercata la sua natura. Il problema di questa teoria è che simulazione e gioco non sempre possono essere sovrapposti, di conseguenza anche questa definizione può risultare fallace nonostante la chiara natura simulativa del gioco. Del resto, come abbiamo osservato, il gioco sembra potersi accostare a qualunque altro ambito e discostarsene allo stesso modo. Col testo narrativo letterario o col teatro, ad esempio, può avere in comune personaggi e maschere, ma si discosta per la sua struttura ipertestuale; con i testi usati per l'apprendimento o simulativi condivide l'aspetto simulativo ma si può discostare in alcune sue forme folli, come nei giochi pediatrici, e assolutamente distaccate dal mondo le quali, almeno apparentemente, sembrerebbe non vogliono comunicare niente, contro il testo tradizionale che invece, per sua natura, vuole sempre comunicare qualcosa.



I *narratologi*, dal canto loro, sostengono invece che non si possono scindere testo lineare e testo interattivo, ma che entrambi concorrono e cooperano nella creazione di un testo narrativo non-lineare o gioco. Se per esempio un intermezzo narrativo lineare suggerisce al giocatore anche l'obiettivo della propria performance (per esempio in un gioco esplorativo, mediante un intermezzo cinematografico, viene suggerito al giocatore di lasciare l'isola al calar della notte pena la fine del gioco o la "morte" del personaggio), il testo interattivo si trova ad essere parte integrante del testo ludico il quale deve essere studiato nella sua interezza. Alcuni narratologi si spingono persino oltre, affermando che in alcuni giochi cosiddetti narrativi la non-linearità è in effetti illusoria in quanto i giocatori sono in realtà costretti a seguire un percorso lineare, solo apparentemente interattivo e, viceversa, anche i testi cosiddetti lineari, in fondo, possiedono un certo grado di interazione in quanto richiedono un

intervento da parte dei fruitori i quali, a loro volta, avranno fruizioni sempre diverse dei vari testi in base alle loro competenze. Un testo può avere diversi livelli di lettura (per esempio *letterale*, *allegorico*, *morale* e *anagogico*, seguendo Umberto Eco) e di conseguenza un testo che si presenti con una struttura lineare può in realtà nascondere una struttura ipertestuale "a livelli" in quanto le parole scritte nascondono e assumono diversi significati che richiedono diversi livelli di interpretazione e comprensione. Anche questo approccio, sebbene condivisibile, tuttavia comporta dei problemi in quanto rischia di essere troppo generico e relativo ammettendo l'esclusione della sostanziale differenza strutturale che intercorre tra un game e un libro, tra un game e un film, etc. messa invece in evidenza dai *ludologi*. Se consideriamo sia i testi tradizionali che i giochi come "blocchi di informazione" ora lineari, ora non-lineari, i quali possono essere miscelati in forme sempre nuove e inedite, ora invece categoricamente divisi, si rischia non solo di trasformare il gioco in un testo, ma altresì di trasformare, viceversa, il testo in una sottocategoria del gioco, in una tipologia di gioco. Cosa che, in fondo, non sarebbe del tutto assurda data la natura altamente *ludens* della nostra specie la quale tende a trasformare la realtà circostante nei propri giochi e a imprimere di elementi ludici tutte le sue manifestazioni culturali e culturali.

Insomma, siamo dinanzi a un vero e proprio dilemma o, in altri termini, studiare il gioco diventa di per sé un gioco! Ciò che sappiamo è che a oggi non esiste una definizione di gioco esaustiva e universale ma, al contrario, il dibattito è ancora aperto. È interessante constatare inoltre come, nonostante verrebbe da dire che bisognerebbe aver ben chiara una definizione di gioco prima di giocare o persino di creare un gioco onde essere consapevoli dell'azione compiuta, giocatori e creatori di giochi in realtà sono spesso e volentieri inconsapevoli di tali problematiche. Riconosciamo e giochiamo un gioco pur non avendo letto Huizinga o Fink, mentre con totale naturalezza game designer si accingono a creare mondi ludici pur non conoscendo il dibattito tra *ludologi* e *narratologi*. Sebbene il buon senso mi farebbe infine pensare che bisognerebbe prima aver chiara una definizione di gioco per poter discutere di questo, in questo articolo cercherò di concentrarmi sull'analisi della creazione dei giochi senza averne prima circoscritta una definizione, slittando dunque il focus dell'analisi da ciò che avviene a valle (l'opera completa) di tali media verso il cosiddetto game design andando a monte del problema (nell'assemblaggio di un mondo ludico) e tentare di vedere le differenze con i testi narrativi tradizionali. Cercherò di fare una analisi del gioco in un prossimo articolo sperando che il presente possa fare chiarezza su alcuni punti della mia analisi e quindi ad aiutarmi nelle mie prossime elucubrazioni sul gioco umano.

La rivoluzione inter-attiva

Se da un lato risulta praticamente una fantascienza indicare una nascita del gioco, in quanto esso è un elemento assolutamente biologico e innato appartenente a molti animali dal cervello complesso, al contrario l'arte del fare giochi è un evento umano del tutto recente. Non che gli esseri umani non abbiano inventato e modificato giochi preesistenti fin dalle ere ancestrali. Pur avendo spesso i vari giochi reperiti nelle culture più disparate molti elementi comuni ad indicare una specie di "gioco umano" caratteristico della specie, tutti i giochi antichi arrivati fino a noi, nelle svariate forme e con le dovute differenze, avranno certamente avuto uno o più ideatori e avranno subito tutta una serie di modifiche ed evoluzioni mediante un lavoro collettivo e/o individuale: *game design ante litteram*. Ma il gioco come forma d'arte, ossia come elemento della cultura a cui degli artisti specifici si dedicano a volte in cambio di un compenso, questo fenomeno è piuttosto recente. Personalmente direi che il connettere a una data forma d'arte, o a una specifica opera artistica, il nome di un qualcosa reale e non di creature mitologiche, coincide con la nascita e la diffusione della scrittura e la suddivisione in classi della società dove alcuni uomini si dedicano alle arti. È con la scrittura, infatti, che l'uomo acquisisce la possibilità di registrare, così che le opere sono tramandate intatte (o quasi) di generazione in generazione e i nomi di uomini storici che hanno spiccato per una qualche loro opera o impresa, non si perdono nei meandri del mito, ossia del racconto tramandato oralmente, bensì acquisiscono una loro posizione specifica all'interno della storia umana nella forma di *phantasma*. Troviamo così che la prima scrittrice della storia fu la sumera Enheduanna; il primo poeta un certo Omero; Esopo il primo scrittore di fiabe; Eschilo, Sofocle ed Euripide i primi sceneggiatori teatrali; a Cleante, filosofo greco, viene attribuita l'invenzione del disegno; ai Pitagorici la nascita della musicologia; e, *last but not least*, il primo game designer della storia fu, invece, tale Danzhu, figlio dell'imperatore Tang Yao, inventore nientemeno che del *Weiqi!*

La storia dell'arte, nonostante questi primi nomi ridondanti appena citati, è per lo più caratterizzata da individui anonimi che si definivano con l'epiteto *artifex*, più simile a un artigiano che a un artista come inteso oggi. È solo molto recentemente, diciamo a partire dal Rinascimento, che assistiamo alla nascita di nomi prorompenti legati alle proprie opere d'arte, come quelle dei grandi artisti italiani Leonardo, Raffaello, Donatello e Michelangelo i quali, non a caso, erano anche intellettuali, ossia persone in grado di muoversi con la scrittura! Per quanto concerne il gioco, bisognerà aspettare soltanto il XX secolo, il secolo dei giochi e la diffusione dei giochi da tavolo, affinché venisse riconosciuta la figura del game designer. Que-

sto avviene non appena l'evoluzione tecnologica ci ha permesso una diffusione massiva della carta, prima estremamente costosa, e di altri oggetti industriali come miniature in legno e poi in plastica, giocattoli, etc., prima forme di artigianato e prerogativa degli aristocratici. Da Gutenberg in poi si diede inizialmente priorità alla scrittura lineare e solo successivamente, ben otto secoli dopo (a parte qualche caso di Enciclopedia e Manuali non-lineari), a quella non-lineare. In parole povere, i game designer sono, oggi, protagonisti di una vera e propria rivoluzione mediatica epocale: la nascita dei testi ipertestuali i quali, nonostante dopo la grande diffusione degli anni '70 siano stati per un certo periodo "oscurati" dalla diffusione dell'informatica la quale si è impossessata di questo modus comunicandi, contemporaneamente e paradossalmente, con la diffusione dei computer, si è instaurato un interesse sempre maggiore per tutto ciò che è interattivo determinando, oggi, il cosiddetto periodo d'oro anche dei giochi da tavolo, ossia dei testi interattivi cartacei.

L'oggetto del Game Design

Il dibattito relativo ai giochi tra narratologi e ludologi, siano essi fisici come gli sport, elettronici o da tavolo come i videogiochi o i giochi da tavolo, liberi o strutturati come i giochi pediarhici o deterministici e/o astratti etc. incentra la discussione sull'aspetto narrativo di questo strumento. In parole povere il gioco viene considerato un medium. Che il gioco sia accostabile a un medium è inconfutabile, poiché siamo quasi sempre dinanzi a un dispositivo composto di segni che rimandano ad altro, attraverso cui i giocatori mediano il mondo comunicando con esso e i suoi abitanti grazie all'uso di un *sistema segnico* o *codice*. Da qui, a mio vedere, nasce l'esigenza di definire cosa un segno sia. Sempre Umberto Eco, ci ha insegnato che *un segno è tutto ciò che può essere usato per mentire*⁴. Di conseguenza ciò che non può essere usato per mentire, non rientra nella categoria del segno. Che cosa non può essere usato per mentire? Eco evidenzia alcuni elementi che si trovano sotto una soglia semiotica, come: i. lo specchio; ii. le risposte istintive stimolo-risposta; iii. alcune azioni inconsce anche se permeate di codice segnico (per esempio un gesto istintivo con un significato culturale) o prettamente materialisti pre-culturali. Il primo per ovvi motivi, poiché restituisce fedelmente l'immagine riflessa; le seconde per lo stesso motivo, ovvero perché i segni per esempio esternati da un corpo dolente sono inequivocabilmente indice di "dolore"; il terzo punto evidenzia l'esternazione inconscia di gesti culturali, ma anche l'uso cosciente di oggetti i quali non necessariamente diventano segno fin quando questi non vengano accettati, da un individuo o da un gruppo, come tali, ossia come qualcosa che convenzionalmente sta per qualcos'altro, come per esempio

⁴Eco propone questa definizione nel suo ormai famosissimo Trattato di semiotica. A me verrebbe da dire che il gioco, al contrario di un segno, è tutto ciò che ci permette di smentire. Quando una persona "si mette in gioco", infatti, pur mascherandosi dei segni tipici del mondo rappresentato, in un certo qual modo si "smaschera". Quando "ci si mette in gioco", quando giochiamo, è più semplice comprendere la persona che abbiamo davanti.

nello scambio di beni economici nelle forme del denaro. Se un uomo usa una pietra per uccidere, quella pietra non si è ancora trasformata in arma fin quando la “pietra” non diviene *segno* dell’ “arma”; oppure i rapporti di accoppiamento non rientrerebbero nel processo di semiosi se questi fossero finalizzati solo alla riproduzione, ma dal momento in cui diamo un valore speciale anche all’oggetto del nostro interesse in relazione ad altri oggetti, anche la riproduzione sessuale viene, in un certo qual modo, vestita di funzione segnica. In altri termini, la cultura può essere osservata come un fenomeno semiotico e, viceversa, la cultura trasforma in segni i fenomeni del mondo. Infatti, va aggiunto, anche tutti i casi limiti elencati possono essere assunti e trasformati in segni e quindi possono essere usati per mentire. Esistono specchi deformanti, o giochi di specchi che per esempio fanno sparire l’immagine invece di riprodurla fedelmente; si può mentire fingendo di essere malati o di provare dolore: insomma, tutta la vita biologica dell’uomo si veste, è permeata di un mondo sovrablogico simbolico.

È chiaro che in questa definizione di *segno* è presente un elemento di *intenzionalità*. Esiste semiosi solo là dove esiste una volontà affinché qualcosa venga trasformata in un qualcos’altro che può essere usato per mentire. Tornando al nostro discorso sui giochi, è evidente che anche nella creazione di giochi, quindi nella figura del game designer, è presente l’intenzione di voler mentire, ossia di voler rappresentare qualcos’altro. Trasportando queste teorie nel mondo ludico, infatti, osserviamo come quelli che abbiamo definito come *giochi pediarhici* sarebbero più da considerarsi “riflessi istintivi” quindi, nonostante siano “giochi” (come i segni di un volto dolorante rimangono segni), questi avvengono in modo inconscio e involontario, libero e senza l’utilizzo di regole specifiche. Per essere più chiari, il bambino che passeggiando inizia a saltellare o a canticchiare senza rendersene conto, o l’adulto nervoso che fa la fila dal dentista e per scaricare la tensione giocherella col portachiavi tra le mani, seppure a tutti gli effetti siamo dinanzi a “giochi”, essi non rientrano nella definizione di gioco come testo seppur, come abbiamo visto per i segni, anche in questi casi è possibile “mentire”. O meglio è possibile che l’uomo in fila dal dentista o il bambino che saltella, ad un tratto, rendendosi conto del loro “giocare”, si diano anche delle regole e degli obiettivi trasformando il loro giocherellare istintivo in un codice segnico di tipo ludico. Anche la *simulazione*, dal canto suo, si pone come un caso limite. Se da un lato un simulatore sembra essere uno *specchio* del reale, dall’altro lato anche questo può essere utilizzato per mentire: non mancano casi, nella storia, di simulatori che poi si sono rivelati fallaci. Se io simulo

il moto del sole attorno alla Terra credendo che sia una riproduzione fedele del movimento astrale del Sole, tale simulazione è evidentemente falsa. Esistono infine simulatori dichiaratamente usati per simulare mondi di finzione! Se io creo un simulatore di volo dell’astronave di Star Trek o della slitta di Babbo Natale, non sto facendo altro che simulare mondi di finzione, fantasticherie! Quindi come nella semiotica tutti i segni sono potenzialmente oggetto di semiosi, così ci accorgiamo che anche i giochi pediarhici e i simulatori possono divenire oggetto di gioco. E difatti troviamo, nel mondo dei giochi, mondi che utilizzano la simulazione (e viceversa, simulatori che usano i giochi, ad esempio quelli usati in ambito militare o educativo), come nei war-game per esempio, e giochi che invece si servono del cosiddetto *dexterity* o che offrono un certo magine di libertà creativa ai fruitori. Insomma, il confine del campo del game designer è, in linea con la natura del gioco, anch’essa traballante e indeterminata. Del resto, come in tutte le arti, non è proprio questo giocare coi contrari, creando sempre mutevoli e nuovi incastri, l’obiettivo dei grandi inventori e innovatori?



Sebbene ordunque l’oggetto di analisi risulti abbastanza sfuggevole, cercherò di delineare un confine che ci permetta di stabilire il campo del *game designer*: *il game design è quella attività che si occupa della creazione di dispositivi segnici non-lineari delineati da un sistema di regole che possa essere trasferibile*. Al contrario di certi giochi pediarhici singoli o collettivi, *liberi* o anche *paideia* seguendo Caillois, i quali possono mutare il loro sistema durante la libera fruizione dei partecipanti (si pensi ai bambini che cambiano le regole di un gioco svariate volte nel suo fluire con la formula “facciamo che?”) in modo libero e staccato da vincoli e leggi ferree, il mondo creato dal game designer, e che porta la sua firma, è, al contrario, chiuso e circoscritto e deve essere trasferibile da giocatore a giocatore mediante un codice o regolamento⁵. Esso vuole, mediante la meccanica del gioco, sottoporre i fruitori a un sistema segnico di regole che prevede delle risposte dotate di senso specifiche: un vero e proprio testo o un mondo mediatico.

⁵È vero che alcuni giochi vengono rielaborati con regole casalinghe fino a mutare anche sostanzialmente i propri concetti di base, ma questo avviene anche in qualunque altra forma artistica, in letteratura, nell’arte figurativa etc. Assistiamo spesso e volentieri a reinterpretazioni, re-make, etc. di opere precedenti stravolte o modificate anche cambiando sostanzialmente il racconto rappresentato, con l’introduzione di altri personaggi, cambiamenti dei caratteri, diversi finali etc. Insomma, anche i media cosiddetti lineari e tradizionali entrano a far parte di questo flusso ludico mediante cui i fruitori si trasformano in agenti attivi e partecipano al contenuto di un testo direttamente, modificandolo secondo i propri gusti ed esigenze non soltanto nelle cosiddette transmutazioni transmediatiche ben analizzate da Henry Jenkins, per esempio in *Cultura Convergente*, Apologeo, Milano 2007



Uno, due, . . . , 101.

a cura di Luca Cerrato

L'idea per la creazione di un gioco, la famosa *ispirazione*, può arrivare da qualsiasi parte. Un modo potrebbe avere a disposizione una determinata tipologia di materiali e da questi incominciare a realizzare qualcosa di ludicamente interessante. Personalmente da qualche tempo mi sono un pò fissato sui giochi che utilizzano mazzi di carte numerati, in particolare quelli da 1 a 101.

Ovviamente non sono il primo ad aver avuto l'idea di creare giochi che fanno uso di questi pezzetti di carta numerati. Un esempio storico lo si trova nei classici mazzi dei **tarocchi** con gli *arcani maggiori* oppure *trionfi*, nel mazzo piemontese sono numerati da 0 a 21 mentre in quello fiorentino, detto delle minchiate, i numeri vanno da 0 a 40.



Comunque tutti i giochi associati ai Tarocchi vengono giocati utilizzando anche gli arcani minori (le carte con i quattro semi) e non solo il mazzo dei trionfi.

Ho fatto una ricerca dei principali giochi moderni che utilizzano mazzi numerati, tralasciando quei giochi con mazzi numerati in cui la numerazione si ripeteva con l'introduzione di colori oppure semi.

Uno degli ultimi pubblicati è **The Game** di *Stefen Benndorf* (2015) che fa uso di un mazzo di carte numerato da 2 a 99.



Il gioco rientra nella categoria dei giochi cooperativi con un interessante e semplice meccanismo. I giocatori devono cercare di posizionare tutto il mazzo delle 98 carte in quattro pozzetti. La particolarità di questi pozzetti è che in due si possono mettere solo carte che incrementano il valore dell'ultima carta posata, mentre negli altri due solo valori che decrementano i valori precedenti. I giocatori hanno in mano sei carte e possono parlarsi con l'unica limitazione

che non devono mai pronunciare un numero. Ad ogni turno il giocatore deve posizionare almeno due carte.

Un gioco semplice che può coinvolgere anche giocatori occasionali.

Su questo genere è anche **The Mind** di *Wolfgang Warsch*, in lista fino all'ultimo per il titolo gioco dell'anno in Germania. Il gioco è ancora più mentale del precedente, si ha a disposizione un mazzo numerato da 1 a 100, 12 carte livello, 5 carte vita e 3 stelle ninja.



I giocatori formano un'unica squadra che ha lo scopo di creare una pila di carte numerate in ordine crescente. I giocatori non possono parlarsi e farsi dei segni.

Il gioco si svolge a livelli, al primo livello ogni giocatore riceve una carta e si cercherà di formare una pila di numeri crescenti (non esiste un ordine di gioco fisso), al secondo livello due carte per giocatore e così via. Quando si sbaglia l'ordine delle carte si perde una vita. Le stelle ninja servono per far scartare ad ogni giocatore la carta più bassa che ha in mano.

Uno dei più famosi giochi con le carte numerate è **Sei ... le prendi**, alla tedesca **Nimt6** oppure in inglese **Take 6** di *W. Kramer*.



Il mazzo è numerato da 1 a 104 e inoltre ogni carta riporta una serie di pallini nella versione italiana, edita dalla Dal Negro, oppure delle teste di toro nella versione originale che rappresentano i punti negativi che si acquisiscono quando si prendono le carte dal tavolo. Ad ogni giocatore vengono date dieci carte a testa e sul tavolo vengono girate quattro carte che andranno a formare delle file.

I giocatori scelgono in simultanea una carta dopo di che vengono girate e sistemate su una delle quattro file, iniziando dalla carta più bassa, seguendo la regola: la carta deve essere piazzata sulla fila con la carta numerata più a destra di valore inferiore rispetto alla carta da posizionare e con una differenza tra le due minore rispetto alle altre tre file. Per esempio se bisogna posizionare il numero 77 e le quattro carte più a destra sono 51, 73, 80 e 91 allora la carta viene posta alla destra del 73.



Chi posiziona la sesta carta su una fila allora prende tutte le carte della fila.

Nel caso in cui la carta selezionata non possa essere piazzata perché ha un numero più piccolo delle carte in gioco allora il giocatore sceglie una delle quattro file, prende tutte le carte e piazza al posto di queste la sua. Quando tutte le dieci carte sono state giocate si contano le penalità, il gioco termina quando uno dei giocatori arriva a 63 punti, il vincitore è colui che avrà meno punti.

Da questo gioco sia Kramer che altri autori hanno preso spunto per generare molteplici varianti.

Take 5 (*W. Kramer*) è molto simile a **Take 6**, oserei dire più strategico, il mazzo è numerato da 1 a 98, alcune carte hanno le teste di toro di color verde (punti positivi) altre teste di toro di color rosso (punti negativi), quando viene messa la quinta carta allora vengono prese le carte. Importante differenza rispetto a **Take 6** i giocatori giocano in sequenza e possono giocare una delle loro tre carte.



Altra creazione in tema di Kramer è **Take 11** (11 Nimmt) (da 2 a 7 giocatori), fa uso di un mazzo numerato da 1 a 100 e un mazzo di 10 carte toro. Ogni giocatore riceve 10 carte numerate a testa, le rimanenti carte vanno a formare il mazzo di presa da cui viene presa una carta che va a creare il mazzo degli scarti. Al proprio turno il giocatore scarta una sua carta che deve essere più grande di quella del mazzo degli scarti, la differenza tra quella scartata e quella in cima al mazzo degli scarti deve essere al massimo 10. Il conteggio una volta arrivato a 100 riprende da 1 quindi se in cima c'è il 97 si possono giocare le carte 98, 99, 100, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.

Quando un giocatore non vuole oppure non può rispettare la regola della differenza di 10 allora prende in mano tutte le carte del mazzo. Dopo di che prende una carta toro (se il mazzo degli scarti preso ha più di tre carte) e due carte vengono girate dal mazzo per formare altri due mazzi di scarti. Quindi si inizia con un mazzo di scarti e durante lo svolgimento della partita il loro numero può aumentare. Nel caso ci siano più di un mazzo degli scarti il giocatore può scegliere quale mazzo prendere, anche se non si può controllare il suo contenuto.



Le carte toro sono importanti perché permettono di giocare più carte numerate su mazzi differenti. Se si ha una carta toro si può mettere una carta in più su un mazzo, se si hanno due carte toro allora si possono mettere due carte in più su due mazzi differenti.

Quando un giocatore non ha più carte allora si contano i punti che sono le teste di toro sulle carte numerate, ogni testa vale un punto negativo. Si gioca su più round e al termine chi ha meno punti è il vincitore.

Altri giochi creati da Kramer in stile Take 6 sono **Hornochsen** e **Der dreizehnte Holzwurm** che vengono descritti nell'articolo dedicato ai giochi di Kramer su questo numero.

Il gioco **3 sind eine zu viel!** (tre son troppe!) di *Christoph Behre* e *Reinhard Staupe* (da 2 a 4 giocatori) utilizza un mazzo di carte numerato da 0 a 89 e delle carte bonus intermedie e carte bonus finali.



Nel mazzo numerato ci sono tre tipologie di carte: tre carte iniziali (0, 30 e 60), carte numerate colorate in sette colori (da 1 a 89) e tre carte non colorate (15, 45, 75).

Ad inizio gioco le tre carte iniziali vanno a formare tre righe sulla riga della carta zero si potranno posizionare le carte da 1 a 29, sulla riga della carta 30 si potranno mettere le carte da 31 a 59 e sulla riga della carta 60 si potranno collocare le carte da 61 a 89. Importante su ogni riga non ci possono stare più di quattro carte comprese quelle iniziali. Ogni giocatore riceve 20 carte a testa.

Al proprio turno bisogna giocare una carta sull'apposita riga, se la carta che viene depositata è la quinta della fila allora il giocatore dovrà prendere una o più carte da quella fila.

Le carte giocate devono seguire la corretta sequenza.

Se la quinta carta è giocata con il valore più alto allora il giocatore prende la carta alla destra della carta iniziale altrimenti si prendono tutte le carte alla destra con valore più alto della carta appena giocata.

Le carte prese vengono posizionate di fronte al giocatore e ordinate per colore a faccia in su e vanno a formare la propria collezione. Prendendo una oppure due carte dello stesso colore si guadagnano rispettivamente un punto oppure cinque punti a fine partita, se invece si prende la terza carta di un colore allora il mazzetto composto dalle tre carte viene girato e a fine partita vale un punto negativo.

Se si prende la quarta carta di un colore allora si tratta come fosse la prima. Le carte 15, 45 e 75 sono dei jolly. Nella propria collezione contano solo i colori. Se durante la partita si sono collezionati sette colori allora si prende una carta bonus. A fine partita si prende una carta bonus se si hanno 6/7 colori differenti.

Il gioco **No thanks!** di *Thorsten Gimpler* (da 3 a 7 giocatori) fa uso di un mazzo di carte numerate da 3 a 35 e di 55 gettoni. In questo gioco bisogna cercare di fare meno punti possibili evitando di prendere carte oppure cercando di realizzare delle sequenze di carte per contenere i danni. Inizialmente dal mazzo numerato vengono tolte nove carte di cui non si potrà conoscere il loro valore.



Ogni giocatore riceve inizialmente un certo numero di gettoni. Al proprio turno bisogna decidere se prendere la carta girata oppure mettere un gettone, dopo di che sarà il turno del giocatore successivo.

Se non si hanno gettoni da giocare si è obbligati a prendere. Quando si prende la carta girata si prendono anche tutti i gettoni su di essa. Quando una carta è stata presa si gira la successiva.

Ogni carta ha un valore in punti pari al suo valore a meno che non siano in sequenza (un minimo di tre carte) allora come valore si prende quello della carta più bassa. A fine partita ai punti fatti con le carte vengono sottratti un numero di punti pari al numero di gettoni che si hanno in mano. Il gioco si può svolgere su più rounds al termine dei quali chi avrà meno punti sarà il vincitore.

Completo di *Heinz Meister* (da 2 a 4 giocatori) utilizza delle tessere numerate da 1 a 100. Lo scopo del gioco è formare una sequenza numerata in ordine crescente con 22 tessere.

Inizialmente tutte le tessere sono messe al centro del tavolo con la faccia numerata rivolta verso il basso in ordine sparso, ogni giocatore prende 17 tessere che terrà davanti a se sempre coperte. Dopo di che ogni giocatore prenderà altre 5 tessere questa volta scoperte. Ognuna di queste cinque tessere saranno posizionate nella propria fila, dove si vuole, ma in ordine crescente.



Durante il suo turno si hanno due possibilità:

- *Pescare una tessera* piazzandola nella propria fila con il numero rivolto verso l'alto scambian-dola con una tessera, coperta, della propria fila che dovrà essere posizionata nel centro del tavolo.
- *Spostare una tessera coperta* della propria fila in un'altra posizione.

Quando si posiziona una nuova tessera nella fila e si forma una copia di numeri direttamente progressivi allora il giocatore può continuare a giocare. Se invece la tessera non si può piazzare deve essere messa al centro, rimane visibile e può essere presa. Interessante la possibilità di usare le tessere girate di 180 gradi se queste formano un numero, vedi per esempio il numero 89 che può diventare 68.

Adesso vi presento dei *giochi ambientati* che fanno uso di carte numerate. Il primo è **Game of Trains** ambientato nel mondo dei treni e creato dal gruppo di autori *Trehgrannik*.



Le carte numerate sono 88 e rappresentano i vagoni, ogni vagone ha una particolare abilità. Ogni giocatore ha una carta locomotiva e sette carte carrozze posizionate a caso, lo scopo del gioco sarà ordinare le carte vagoni in ordine crescente da sinistra verso destra. Nel suo turno il giocatore può fare due azioni: prendere una carta dal mazzo e sostituirla con una presente oppure usare l'abilità della carta. Le abilità delle carte sono di otto tipi tra cui scambiare, muovere, eliminare delle carte vagone.

Anche il mondo dei gangster viene rappresentato con le carte numerate; è il caso di **The Gang**, gioco vincitore del premio Gioco Inedito 2010 organizzato da Lucca Comics & Games, autore *Antonello Lotronto*.



Si hanno 80 carte gangster numerate divise in carte pari e carte dispari, delle carte speciali e tre carte città. Lo scopo del gioco è imprigionare delle carte gangster della banda avversaria. Le carte speciali vengono utilizzate per muovere e catturare i gangster. Chi ha più punti revolver, che si trovano su ogni carta Gangster, sarà il vincitore.



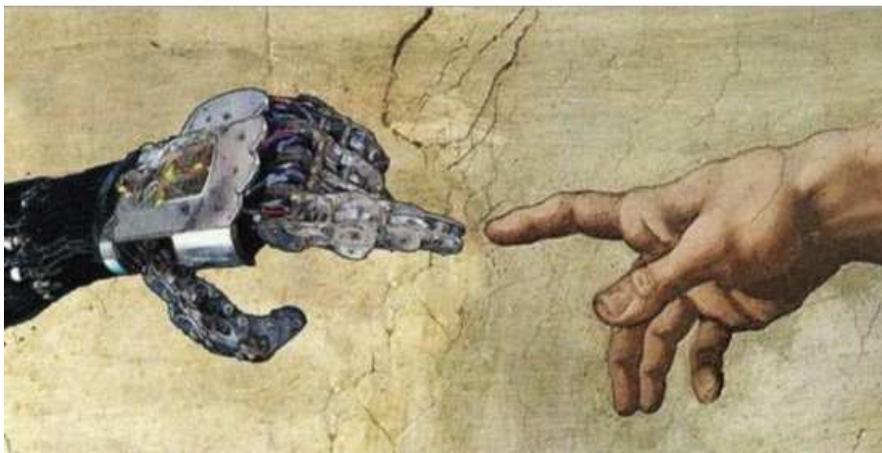
L'ultimo gioco con carte numerate è stato ideato dal famoso autore di giochi *Stefan Dorra*, **For Sale** (da 3 a 6 giocatori), un gioco di proprietà e prosperità.



Si fa uso di un mazzo numerato da 1-30, ogni carta rappresenta una proprietà si parte dalle baracche fino ad arrivare ad una stazione spaziale. Inoltre ci sono 30 carte valuta con differenti tagli e monete in tagli 1000 e 2000 dollari. Il gioco è diviso in due parti, nella prima fase i giocatori acquistano le proprietà tramite un'asta, nella seconda fase dovranno vendere le proprietà acquisite, in questa fase contano i numeri delle carte.

Abstract Games League 2019

Chi sarà il miglior
giocatore astratto
2019 ????



Alfa zero, prima e poi . . .

a cura di Luca Cerrato

Nel corso dei miei studi ho avuto il piacere di seguire per un intero semestre universitario un corso di intelligenza artificiale. Ormai sono passati due decenni e a livello lavorativo non ho mai avuto l'occasione di approfondire nessuno dei temi studiati. Comunque mi è rimasta la curiosità di seguire l'evoluzione di questo ramo dell'informatica soprattutto se legato al mondo dei giochi.

Giusto per darvi un'idea della situazione della IA all'epoca dei miei studi la famosa sfida tra *Deep Blue* (sviluppato dal IBM) e il campione del mondo di scacchi *Garry Kasparov* stava per cominciare.



Gli scacchi furono uno dei primi giochi a risentire della *forza bruta* dei calcolatori; grazie ad essa l'informatica riuscì ad elevarsi a livelli mondiali. Comunque altri giochi risentirono, negli anni '90, dell'arrivo dei *giocatori artificiali*.

Nel 1989 un gruppo di ricercatori dell'università dell'Alberta (Canada) capeggiato da *Jonathan Schaeffer* creò il programma *Chinook* con lo scopo di scoprire i segreti della *dama inglese*. Schaeffer con l'aiuto dei colleghi e di giocatori esperti di dama inglese è riuscito negli anni a creare un'euristica in grado di analizzare tutte le possibili mosse e affermare che la partita perfetta (dove nessuno commette errori) finisce in parità.

La prima versione di *Chinook* partecipò ad un campionato di dama nel 1992 dove perse, ma nel 1994 vinse tutte le partite contro il campione del mondo.

L'*Othello* è un gioco risolto su tavolieri piccoli, 4x4 e 6x6, il secondo giocatore vince giocando in modo perfetto. Mentre nella versione ufficiale su un tavoliere 8x8 non si ha ancora la certezza matematica, ma analisi approfondite al computer portano ad affermare che la partita perfetta porta alla patta.

Nei giochi più studiati, facendo ricorso a processori e programmi dedicati, non poteva mancare l'*Awele* o *Awari* per la versione grande slam. Per analizzare tutte le 889.063.398.406 posizioni possibili, nel 2002, si è utilizzato un computer in parallelo con 144 processori. Gli autori di questo studio furono gli olandesi *John W. Romein* e *Henri E. Bal* della *Vrije Universiteit*, facoltà di scienze (Amsterdam). Per risolvere il gioco furono necessarie 51 ore e una montagna di dati analizzati che portarono al risultato che la partita perfetta finisce in parità.



Fino a qualche anno fa il gioco del Go sembrava essere immune da un attacco informatico che spodestasse il dominio umano; un *premio* di un milione di dollari era destinato a chiunque riuscisse a sconfiggere un professionista del gioco. Per molti esperti

tale premio sarebbe stato al sicuro ancora per qualche lustro, ma ad inizio del 2016 successe quello che in pochi si aspettavano: l'intelligenza artificiale sconfigge uno dei più forti giocatori di Go al mondo e forse di tutti i tempi.

La notizia ebbe così larga diffusione che anche la radio e la televisione italiana incredibilmente si interessò a questo evento. Fu molto divertente ed esilarante ascoltare i programmi di intrattenimento ed i notiziari quando tentarono di spiegare il gioco del Go. Siccome è *troppo difficile* per dei professionisti della comunicazione presentare in pochi secondi il Weiqi, il sistema migliore fu di fare dei paragoni con i giochi più conosciuti da noi e di conseguenza svalorizzare e sminuire una delle migliori opere dell'intelletto umano di tutti i tempi. Il gioco del Go allora divenne una dama orientale, un tris gigante, una versione semplificata degli scacchi e così via.

Stendiamo un velo pietoso per quanto riguarda la descrizione del gioco e andiamo a concentrarci sul programma *Alpha Go* sviluppato da *Google DeepMind* che in pochi mesi rivoluzionò il mondo dell'intelligenza artificiale e del Go.

Il progetto fu creato nel 2014 per provare come una rete neurale utilizzando il cosiddetto *deep learning* (apprendimento profondo) poteva competere nel Go. Nell'ottobre del 2015, la versione distribuita di AlphaGo batté il campione europeo di Go *Fan Hui*, un secondo *dan* professionista, per cinque partite a zero. Per la prima volta un programma sconfigge un professionista su un go-ban 19x19 e senza handicap. Fino ad allora l'intelligenza artificiale raggiungeva un livello di quinto dan amatoriale e non vinceva con un professionista senza far uso di handicap.



Dopo i risultati ottenuti contro Fan Hui la squadra di sviluppo del programma apportò ulteriori migliorie che portarono il grande campione Lee Sedol ad accettare l'incontro.

Nei giorni 9, 10, 12, 13 e 15 del mese di Marzo 2016 AlphaGo ebbe l'opportunità di sfidare *Lee Sedol* in un incontro su cinque partite. Il go-ban fu fisicamente posizionato al *Four Seasons Hotel* di Seul e le partite trasmesse in streaming. Il programma era localizzato su un server negli Stati Uniti, mentre *Aja Huang*, sesto dan amatore, piazzava le pietre sul go-ban per AlphaGo. Per gli incontri si usava il regolamento cinese con 7.5 punti Komi. L'incontro fu vinto 4-1 da AlphaGo.

Per capire l'importanza della vittoria bisogna debitamente presentare l'avversario umano, *Lee Sedol*.



Lee Sedol è un giocatore professionista della Corea del Sud, è stato il quinto giocatore più giovane a diventare professionista (12 anni e quattro mesi) e il secondo giocatore in vittorie di tornei a livello internazionale (18 tornei, dietro a Lee Chang-ho con 21 titoli vinti). Il 2 luglio del 1995 divenne primo dan professionista, mentre il 7 luglio del 2003 raggiunse il più alto livello di un professionista, il nono dan. A novembre del 2017 aveva un record di 913 partite vinte contro 400 perse. Nella sua carriera in patria ha vinto 30 tornei, a livello internazionale 18.

Adesso passiamo allo sfidante o meglio alla *creatura* proveniente dai laboratori di *Google DeepMind*, AlphaGo e le sue successive versioni. Ovviamente non siamo di fronte ad una creatura in carne ed ossa, ma una serie di CPU e GPU assemblate insieme per simulare un qualcosa che assomigli ad un cervello umano in grado di fare delle previsioni e prendere delle decisioni.

Se Lee Sedol ha imparato a giocare a Go da bambino e migliorando giorno dopo giorno, imparando dai suoi maestri, dalle vittorie e dalle sconfitte, AlphaGo ha avuto un percorso d'apprendimento differente.

Iniziamo a capire le difficoltà di progettare e costruire un programma che giochi a Go a livello professionale. Il Go è un gioco a *perfetta informazione* questo vuol dire, in teoria, che potremmo essere in grado di valutare tutto l'albero di gioco e trovare la sequenza di mosse perfetta. L'albero di gioco comprende tutte le possibili situazioni di gioco partendo da quella di partenza fino ad arrivare alle molteplici situazioni finali. Per capirci l'albero di gioco del Go è mostruosamente grande e al suo interno potete trovare tutte le vostre partite dalla prima all'ultima.

Un programma dotato di una *funzione di valutazione*, euristica, ottimale può determinare il risultato della partita da ogni possibile posizione delle pietre sulla tavola. Potremmo anche predire il vincitore nel caso in cui due giocatori giocassero la partita perfetta. Per trovare la soluzione un programma dovrebbe analizzare l'albero di gioco la cui dimensione dipende dal numero di posizioni legali per posizione, *b*, e la lunghezza del gioco, *d*, che sono legati dalla formula b su d . Per il gioco degli scacchi si ha b uguale circa

35 e d circa 80, per il Go b circa 250 e d circa 150, per cui non è pensabile effettuare una ricerca esaustiva.

Per praticità si agisce riducendo la *profondità* della ricerca introducendo una valutazione di una posizione intermedia troncando l'albero di gioco ad un certo livello. Questo può andar bene per scacchi e dama, ma non per il Go per via della sua complessità. Altra operazione è il ridurre l'*ampiezza* della ricerca introducendo un'azione di campionatura utilizzando una distribuzione di probabilità. Un metodo per far questo è utilizzare il metodo *Monte Carlo rollouts* che cerca di massimizzare la profondità senza ampliare troppo la ramificazione. Con questa operazione si riesce ad ottenere una valutazione positiva in grado di creare forti giocatori.

Per ridurre gli effetti della profondità e dell'ampiezza dell'albero della ricerca per valutare le posizioni si utilizza una rete di valutazione (value network) e azioni di campionamento usando una *policy network*.

Le reti neurali di AlphaGo sono state allenate utilizzando molti stadi di macchine apprenditive, si iniziò allenando una *supervised learning* (SL) policy network direttamente dall'esperienza umana.

Questo metodo fornisce un modo veloce per un migliore apprendimento. Dopo di che si passa ad allenare con un *reinforcement learning* (RL) policy network per migliorare la SL network ottimizzando l'auto-gioco. Questo modifica il comportamento del programma verso la meta di vincere le partite piuttosto che massimizzare l'accuratezza di previsione. Per ultimo si allenò la rete per predire il vincitore delle partite giocate dal RL policy network. AlphaGo riesce a combinare efficientemente la policy e il valore della rete con il metodo Montecarlo.

Quello scritto sopra potrebbe essere incomprensibile sia perchè la materia è complessa sia per la mia spiegazione, in pratica gli ingegneri hanno *insegnato* a giocare immettendo in memoria più di 100.000 partite di Go giocate da forti giocatori non professionisti. Queste partite hanno insegnato ad AlphaGo ad imitare ciò che vedeva (supervised learning). Il secondo metodo utilizzato per rafforzare l'apprendimento è stato far giocare Alpha Go con se stesso ed imparare dai risultati (reinforcement learning).

Per valutare la forza di AlphaGo fu organizzato un torneo interno tra le varianti di AlphaGo e molti altri programmi di Go, compresi i più forti in commercio *Crazy Stone* e *Zen* e tra gli open source più forti *Pachi* e *Fuego*. Tutti questi fanno uso di algoritmi basati su MCTS. Fu inserito anche GnuGo che utilizza una tecnica che era precedente a MCTS. Il risultato fu di 494 partite vinte da AlphaGo su 495 partite giocate.

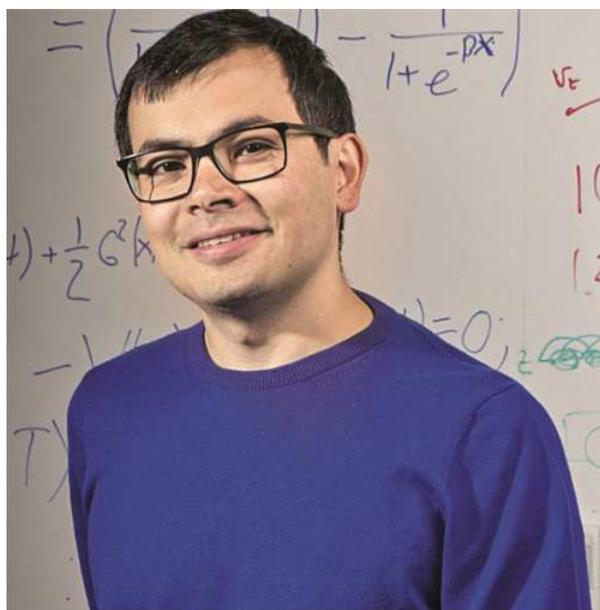
Per rendere le cose ancora più difficili furono giocate delle partite con 4 pietre di handicap per gli avversari, i risultati furono:

- Contro *Crazy Stone*, 77% di vittorie di AlphaGo;
- Contro *Zen*, 86% di vittorie di AlphaGo;
- Contro *Pachi*, 99% di vittorie di AlphaGo.

Gli ingegneri di Google DeepMind non si sono fermati ad AlphaGo, ma hanno sviluppato nel 2017 un'altra versione del programma chiamata *AlphaGo Zero* che a differenza del suo predecessore ha fatto uno passo ulteriore verso all'auto-apprendimento. Questa versione ha saltato lo stadio dell'allenamento umano, infatti sono state *insegnate* solamente le regole del gioco. All'inizio il programma giocò in modo randomico, ma poco alla volta apprese le tecniche base del gioco e dopo soli tre giorni e 4.9 milioni di partite d'allenamento sviluppò una conoscenza che l'uomo non ha raggiunto in 4000 anni di storia del gioco. In seguito AlphaGo Zero fu fatto giocare con la versione che batté il campione umano e incredibilmente Alpha Go Zero vinse 100 partite a zero. Mi verrebbe da pensare che l'insegnamento umano ha corrotto la mente artificiale.

Ad inizio dicembre del 2017 una versione ancora più generica del programma chiamata *Alpha Zero* fu addestrata a giocare a Scacchi e Shogi e ancora sorpresa dopo quattro sole ore di auto-apprendimento riuscì a battere i migliori programmi specialisti. Un grande avvenimento un programma non specializzato che impara da solo a giocare e sconfigge dei programmi specialisti creati con l'aiuto di esperti umani ed in grado di battere i più forti giocatori.

A coordinare gli sforzi degli ingegneri e programmatori nella ideazione e realizzazione di AlphaGo c'è *Demis Hassabis*, ricercatore nel campo dell'intelligenza artificiale, creatore di giochi e anche grande giocatore.



Prima di compiere vent'anni lavorò per la Bullfrog Productions dove collaborò alla creazione di famosi video giochi *Syndicate* e *Theme Park*. Dopo gli studi di Computer Science a Cambridge gestì diverse società tecnologiche per poi tornare a studiare scienze neurologiche e portare avanti ricerche in questo campo e nell'intelligenza artificiale.

Nel campo dei giochi da tavolo Hassabis vinse diverse edizioni del Pentamind alle olimpiadi della mente di Londra. E' anche un esperto giocatore di Scacchi, Diplomacy e poker.



Autori di giochi.

a cura di Luca Cerrato

Riprendo la ludografia di Kramer, il periodo trattato è quello che va dal 1997 al 2001. In questo lustro i giochi che ho trovato più interessanti sono: *Hornochsen*, *Merchants of the Middle Ages*, *Tikal*, *Torres*, *Java*, *i principi di Firenze*.

Anno 1997

Der Kleine Kommissar

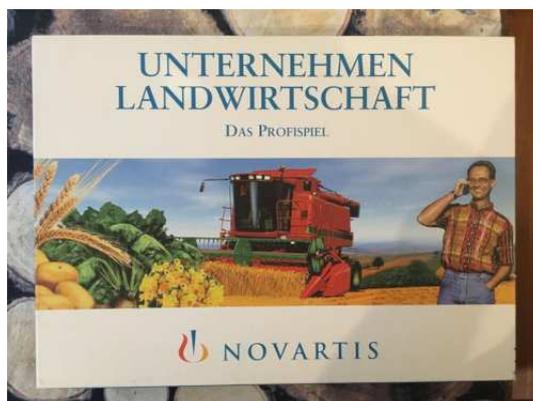


È un semplice gioco di deduzione con annesso lancio di dadi.

Un giocatore *recita* la parte di un ladro mentre gli altri sono delle guardie. Il ladro sceglie di nascondersi in una delle 76 caselle del tavoliere. A seconda di quanto siano vicine le guardie il ladro deve dare delle indicazioni del tipo: caldo, ancora più caldo, caldissimo.

Il giocatore che cattura il ladro guadagna dei punti.

Unternehmen Landwirtschaft

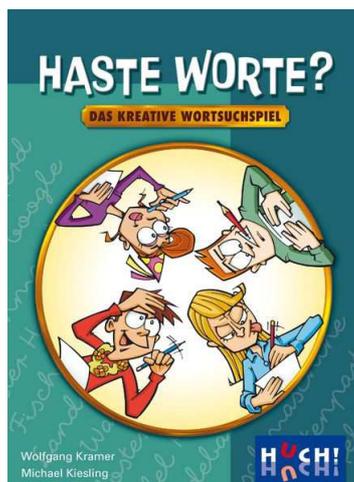


Il gioco è stato pubblicato dalla Ravensburger per conto della multinazionale *Novartis Agro*.

Ogni giocatore è un contadino con la sua fattoria, i campi da seminare e un capitale iniziale di 300.000 marchi. Durante la partita bisogna gestire la fattoria comprando i semi, seminandoli, controllare che i parassiti non attacchino i propri raccolti, raccogliere e

vendere i propri prodotti. Il vincitore sarà colui che riesce ad avere più marchi dopo 12 turni.

Haste Worte?



È un party game, creato insieme a *Michael Kiesling*, basato nel cercare le parole più originali ad una domanda. Vi possono partecipare fino ad otto giocatori oppure si possono creare delle squadre incrementando il numero di giocatori in modo esponenziale.

Ogni giocatore ha un mazzo di *carte domande*, un mazzo di *carte handicap*, un mazzo numerato di *carte indovinate*. Il segnalino di ogni giocatore viene posto sulla carta di partenza e il percorso viene costruito con le carte domande ed handicap. Vince chi per primo arriva sulla *carta arrivo*.



A turno ogni giocatore è nominato *capo gioco* e legge una carta domanda, dopo di che tutti i giocatori, compreso il capo gioco, scriveranno su un pezzo di carta delle parole inerenti alla domanda. Sono accettate solo parole comuni, tutte le parole uguali vengono escluse, parole differenti con lo stesso significato vengono accettate. Inoltre qualsiasi dubbio deve essere subito affrontato.

Dopo aver scritto la propria lista di parole ogni giocatore prende il proprio mazzo numerato e sceglie una carta in base a quante parole ha scritto. Quando tutti i giocatori hanno scelto la carta allora, partendo da chi ha il numero più basso, si leggono le parole, tante parole quanto è il numero scelto. Ogni parola che risulta comune ai giocatori non viene presa in

considerazione. Se il numero di parole indovinate è pari al numero scelto allora si avanza sul percorso.

El Grande: Grossinquisitor und Kolonien

Espansione per *El Grande*, creata in collaborazione con *Richard Ulrich*, la quale aggiunge le navi, colonie e il grande inquisitore.

El Grande: König & Intrigant

Questa espansione di *El Grande*, creata in collaborazione con *Richard Ulrich*, rimpiazza due differenti elementi del gioco originale, le carte azioni e le carte dell'ordine di turno, con un singolo set di carte.

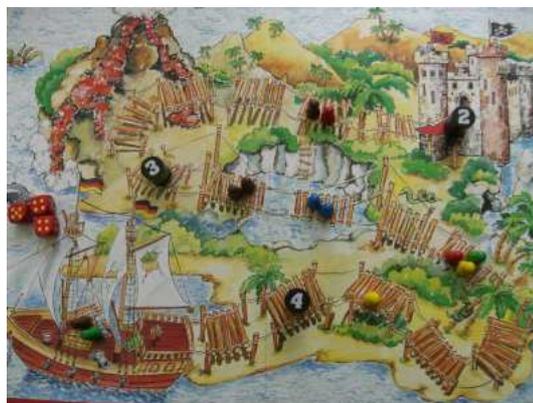
Prima di iniziare la partita i giocatori selezionano il proprio mazzo personale di tredici carte. Poi ad ogni turno ognuno seleziona una delle proprie carte che deciderà l'ordine di turno, il numero di caballeros da aggiungere alla propria corte, il numero di caballeros elegibili da aggiungere sul tavolo e l'azione da svolgere.

El Grande: König & Intrigant Unverkaufliche Sonderkarten

Cinquanta carte aggiuntive all'espansione di *El Grande König & Intrigant*, creata in collaborazione con *Richard Ulrich*. Le carte esclusive in questa espansione sono Fiesta, Spionaggio, Colpo di stato, 6 Nimmt!, Provinz, Königlicher Schutz, Entfernen, Sonderwertung, 10 carte di colore neutrale in modo che possono essere aggiunte in fondo al mazzo. Il set completo di carte fu spedito da Hans im Glück (editore) su richiesta.

Anno 1998

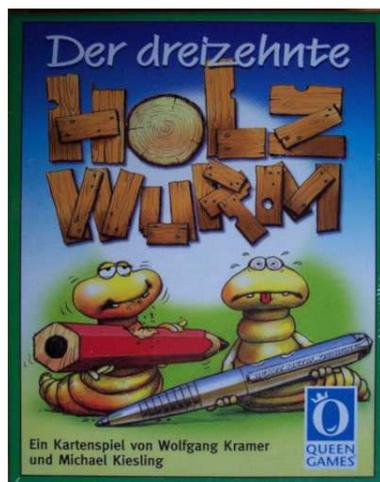
Das Piratennest



I giocatori devono cercare di recuperare i loro amici che sono stati rapiti e portati sull'isola dei pirati.

Il gioco prevede tre varianti, una per i bambini di quattro anni, una per gli otto anni ed un'altra per i ragazzi un po' più grandi.

Der dreizehnte Holzwurm



Un gioco di carte numerate in 5 colori, creato in collaborazione con *Michael Kiesling*, lo scopo del gioco è fare più punti degli avversari, evitando di prendere carte con punti negativi.

Dal mazzo di carte bisogna togliere la carta -13 e poi si mescola il mazzo. In base al numero dei giocatori presenti (da 2 a 6) ognuno riceve un certo numero di carte, da 2 a 4 giocatori si hanno 15 carte a testa, in 5 si hanno 12 carte a testa, in 6 si hanno 10 carte a testa.

Per terminare la fase iniziale si estraggono cinque carte che insieme al -13 devono essere messe in ordine crescente.

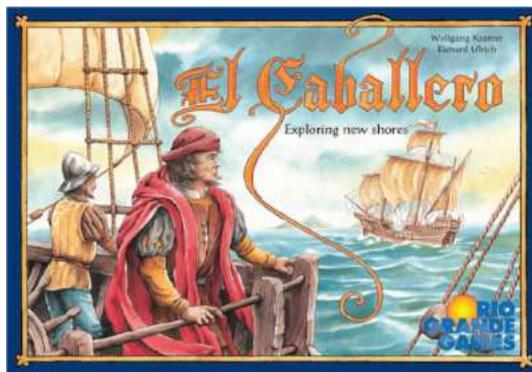


I giocatori potranno formare fino a cinque mazzi di differente colore. Ci sono anche delle carte grigie che vengono assimilate a dei jolly, non ci sarà un mazzo grigio.

I giocatori si alternano calando una carta su un mazzo colorato oppure creando un nuovo mazzo colorato. Il numero della carta giocata su un mazzo deve essere maggiore di quello presente. Se questo non avviene il giocatore prende tutte le carte di quel mazzo colorato inclusa quella appena giocata. Inoltre prende la carta di valore più alto delle sei estratte inizialmente.

Il gioco termina quando un giocatore gioca la sua ultima carta oppure quando un giocatore prende l'ultima carta delle sei iniziali (sempre il -13). Si sommano i punti delle carte prese, il giocatore che ha giocato tutte le carte guadagna 30 punti.

El Caballero



I giocatori seguono le orme di Cristoforo Colombo esplorando le isole del nuovo mondo cercando di scoprire materie prime preziose, nel gioco rappresentate dall'oro e dal pesce. Creato in collaborazione con *Richard Ulrich*.

Il gioco potrebbe sembrare il proseguimento di *El Grande*, ma con quest'ultimo condivide pochi aspetti. Come in *El Grande* ogni giocatore ha i propri Caballeros per controllare sia la terra ferma che il mare.

La mappa del gioco viene costruita ad ogni partita tramite l'utilizzo di 52 tessere area. La partita dura 7 rounds ed ogni round inizia girando una carta potere (13 carte potere a giocatore), al quarto e all'ultimo round avviene il conteggio dei punti.



In questo gioco ogni giocatore ha la sua corte che costruisce grazie alle proprie tessere *Caballero* (10 per giocatore). La particolarità di queste tessere è che su ogni lato del quadrato viene riportato un numero, su una faccia abbiamo i numeri dal 1 al 4 sull'altra abbiamo i numeri dal 5 al 8. Inizialmente il giocatore ha 5 caballeros nella sua corte, si possono usare più tessere per avere più di 8 caballeros, il numero utile è girato verso il giocatore.

La prima operazione è la scelta della tessera area iniziale, fondamentale è che su questa non ci sia disegnato il simbolo del pesce oppure dell'oro. Dopo di che vengono estratte le prime cinque tessere area e messe a faccia in su. All'inizio di ogni round i giocatori giocano una carta potenza con cui si stabilisce l'ordine di gioco del turno stesso e quanti caballeros aggiungere alla propria corte. Nel proprio turno un giocatore può fare le seguenti azioni:

- *Aggiungere dei caballeros* alla propria corte, questo lo si vede dalla carta di potenza scelta all'inizio del turno.

- *Piazzare una tessera area* (due se si gioca la carta potenza con priorità 9), questa è l'unica azione obbligatoria e bisogna far combaciare il lato terra con la terra e il lato mare con il mare.

- *Giocare le tessere caballero*, posizionando una tessera caballero adiacente ad una tessera area oppure incrementando quelle già presente di uno oppure due caballero. Quando si posiziona una tessera caballero vicino ad una terra il numero sul lato adiacente alla tessera area indica il numero di caballeros presenti su quella tessera area. Quando una tessera caballero confina sia con una terraferma che con il mare allora conta solo il numero di caballeros confinante con la terraferma.

Quando una tessera caballero si trova confinante con due tessere terraferma viene rimossa ed i caballeros non tornano alla corte.

- *Comprare delle navi* al prezzo di due caballeros presi dalla propria corte. Una nave può essere piazzata sul bordo di una tessera caballero adiacente ad un mare. La nave rappresenta il commercio marittimo e si ricevono punti pari al numero di tessere mare.

- *Costruire un castillo* per un caballero, serve per proteggere i caballeros durante la rimozione di una tessera caballero.

- *Rimuovere una tessera* caballero dalla mappa, se sulla tessera è presente un castillo allora i caballeros tornano alla propria corte altrimenti sono persi.

- *Muovere un castillo* oppure una nave al costo di un caballero.



Come detto in precedenza al quarto e al settimo round avviene il conteggio dei punti. Per la terraferma ogni tessera che forma una regione conta un punto più un punto per ogni oro in quelle regioni. Il giocatore con più caballeros riceve il valore delle regione raddoppiato il secondo riceve i punti della regione. Per i punti del mare si contano le zone di mare più un punto per ogni pesce. Ogni nave in una regione di mare fa guadagnare i punti della regione

Nella scatola è presente anche un'espansione che viene giocata con tutte le tessere caballeros, navi e castelli a cui si aggiungono cinque governatori e un Grande alla propria corte.

L'espansione aggiunge tre azioni in più.

- *Piazzare un governatore* su una regione chiusa al prezzo di un caballero, durante la fase di conteggio i punti di questa regione valgono il doppio del suo valore.

- *Piazzare un Grande* su una tessera caballero al prezzo di due caballeros. La tessera non potrà essere eliminata, durante il conteggio dei punti tutti i caballeros sui lati della tessera sono attivi. La tessera non potrà essere ruotata.

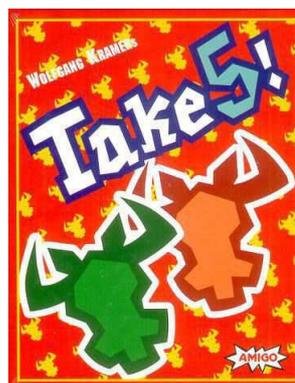
- *Muovere un grande*.

Greif zu!



Lo scopo del gioco è cercare di agguantare le figure di legno che corrispondano a quelle sul dado il più velocemente possibile. Il giocatore con più tessere alla fine del gioco sarà il vincitore. E' stato nominato in Giappone nel 2002 come miglior gioco per bambini.

Hornochsen



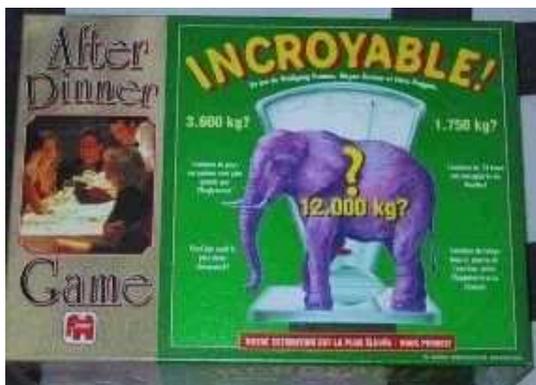
Gioco di carte numerate da 1 a 98, lo scopo è collezionare più carte di colore verde. Sulle carte sono presenti due, tre, cinque oppure sette teste di legno rosse che hanno un valore negativo in base al loro numero, carte con una oppure due teste di legno verdi che hanno punti positivi. Ci sono anche dodici carte speciali x2 e +5. Il numero di carte in mano varia a seconda dei giocatori. Ogni giocatore riceve una carta x2 ed una +5.

Sul tavolo vengono formati un numero di mazzi di carte (inizialmente composti da una carta) in funzione del numero di giocatori quando su uno viene posizionata la quinta carta il giocatore prende tutte

le carte di quel mazzo. Il sistema di gioco è simile a sei, non si possono creare nuovi mazzi al proprio turno. Il giocatore posiziona una carta numerata nel mazzo che ha la carta, alla destra, di valore più basso di quella scelta e con la minor differenza tra quella scelta e la carta alla sua destra.

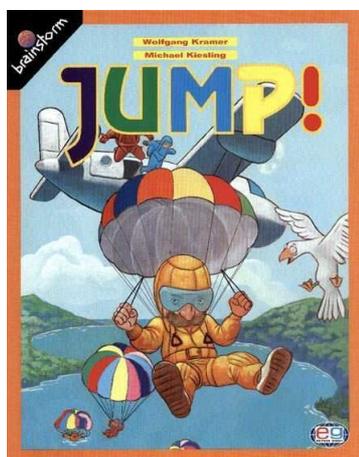
Bisogna stare attenti a liberarsi delle due carte speciali altrimenti si hanno dei malus.

Incroyable!



Un gioco dove i giocatori oppure le squadre rispondono a delle domande prendendo segretamente un numero e provando a non sovrastimare la risposta corretta.

Jump!



Lo scopo del gioco è paracadutare da un aereo i propri ragazzi per farli atterrare più vicino possibile alla costa, creato in collaborazione con *Michael Kiesling*. Si guadagnano più punti in base alla precisione nel lancio. Attenti a non toccare l'acqua altrimenti arrivano i punti negativi.

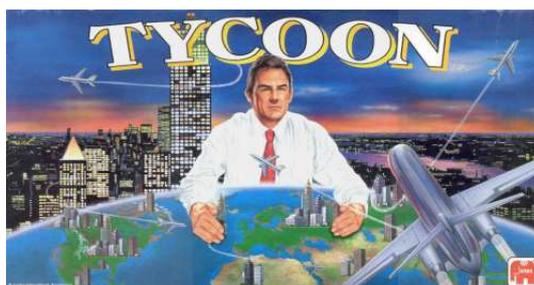
Magalon

I giocatori sono dei maghi che si aggirano nella misteriosa foresta di Malagon alla ricerca di tre oggetti magici (l'amuleto del potere, la pietra del destino e l'anello dell'immortalità) necessari per essere ammessi al prestigioso consiglio degli 11. Il primo giocatore che ritorna all'ingresso della foresta con i tre oggetti sarà il vincitore.

Peper

Gioco di carte, il mazzo è composto da 102 divise in 6 colori con valori che vanno da 1 a 18, creato in collaborazione con *Michael Kiesling*. La carta 1 è la *peper*, se presa vale meno due punti ed ogni carta di quel colore nel proprio mazzo di carte prese vale meno un punto. Durante la partita si è costretti a rispondere al colore giocato da primo giocatore. Le carte peper prese vengono mostrate.

Tycoon



In *Tycoon* siete i proprietari di grandi società che volano da un punto all'altro del mondo per costruire alberghi, fabbriche e gestire i propri affari, creato in collaborazione con *Horst-Rainer Rösner*.

Il tavoliere è formato da nove metropoli. Ogni città è composta da: due caselle alla sinistra del nome che rappresentano le piste dell'aeroporto, alla destra del nome i due spazi che potranno ospitare le due industrie della città. Sotto il nome della città un percorso a U dove si potranno costruire gli alberghi.

Vince chi al termine della partita ha più soldi.

Per viaggiare da una città all'altra bisogna acquistare i biglietti aerei che possono essere di due tipi: *voli schedati* e *voli charter*.

Il *volo schedato* può essere utilizzato in due modi differenti, volare alla città di destinazione indicata sul biglietto oppure fare un numero di fermate come indicato sul biglietto.

Il *volo charter* è più economico, ma si può volare solo tra le due città indicate sul biglietto.



Nel turno si possono fare una delle seguenti azioni:

- *Chiedere un prestito*, per far questo bisogna tornare alla casella di partenza, il volo di ritorno a casa è gratis.

- *Costruire un albergo*, lo si può fare in una città dove si è presenti oppure in una differente dove si volerà. Si può costruire un albergo per turno.
- *Costruire un'industria*, stesse condizioni degli alberghi.



Oltre a queste tre azioni si possono comprare biglietti aerei.

Se un giocatore ha piazzato tutti gli alberghi che ha di fronte allora finisce il turno di gioco e arriva il *giorno di paga* in cui si ricevono dei soldi.

Se si hanno alberghi in due città si ricevono 2 milioni, in tre città 5 milioni fino ai 40 milioni in nove città.

Solo chi ha la maggioranza di alberghi in una città e il secondo riceveranno in premio dei soldi.

Invece per l'industria i giocatori ricevono gli stessi soldi, ma la quantità dipende dal numero di hotel in città.

Dopo aver ricevuto i soldi il giocatore può decidere di restituire gli eventuali prestiti.

Prima di ricominciare il turno ogni giocatore riceve ulteriori sei alberghi.

Dopo il terzo giorno di paga la partita ha termine.

Über den Wolken



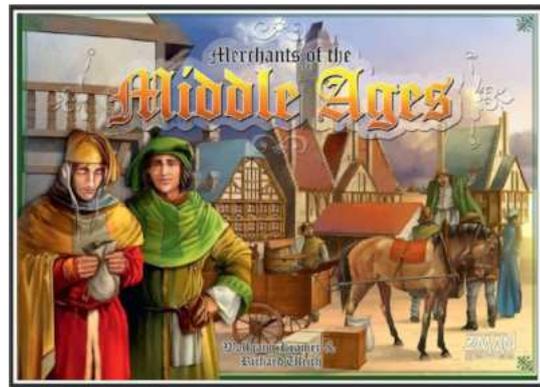
Un gioco che serve per imparare la geografia tramite un volo avventuroso sulla Germania.

Ogni giocatore deve raggiungere la propria meta stabilita all'inizio del gioco.

Il problema è che il cielo è molto nuvoloso e non è possibile vedere la terra sotto il nostro aeroplano, per scrutare dove si sta volando bisogna spingere di lato le tessere nuvole.

Anno 1999

Merchants of the Middle Ages



In questo gioco, creato in collaborazione con *Richard Ulrich*, i giocatori interpretano il ruolo di commercianti che cercano di elevare il proprio stato sociale grazie agli affari.

Una partita è suddivisa in round, ogni round è composto da 6 fasi, in particolare le fasi 2 e 4 sono giocate in simultanea.

La mappa di gioco è una cartina geografica su cui sono disegnate alcune delle principali città europee del medioevo. Tre vagoni delle merci vengono posizionati a Parigi, Colonia, Genova. Per ogni città esiste un percorso numerato da 0 a 500, sulle tre città citate viene posto un cubetto grigio sullo zero, mentre sulle rimanenti città il cubetto grigio è messo sul 200.



Sul tracciato dei prezzi delle merci (numerato da 100 a 1000) vengono piazzate, nella parte bassa, i segnalini delle varie merci (tessuto, vino, sale, cibo, ferro, seta) che indicano i relativi prezzi delle merci.

Ogni giocatore, dopo aver scelto il proprio colore, riceve 5000 fiorini dalla banca ed acquisisce due carte abilità speciali che gli permetteranno di avere dei bonus in alcune fasi di gioco.

Il pezzo del corriere viene posto a distanza di due spazi da una città che non ha un vagone.

Le singole fasi sono:

Prima fase è l'*acquisto di beni* (azione non obbligatoria), per un massimo di tre beni. Dopo l'acquisto il giocatore piazza i suoi beni in uno dei suoi

depositi nelle sei città. Ogni città produce tre tipi di merci quindi il bene appena acquistato deve essere depositato in una città che lo produce.

La carta speciale *acquisti favorevoli*, permette di acquistare a 100 fiorini tutte le merci.

Seconda fase è l'asta per i vagoni e carico beni presenti nelle città iniziando dal vagone uno ad arrivare al tre, i vagoni non presenti in città vengono saltati.

Il vincitore dell'asta piazza sulla parte del vagone del suo colore da 0 a 3 beni dello stesso tipo. I beni devono essere presenti nel magazzino dove è presente il vagone. Gli altri giocatori possono caricare sul vagone ma dovranno trattare con il vincitore dell'asta.



Terza fase è il movimento del vagone, ogni giocatore ha quattro tessere movimento numerate da 1 a 4. Al proprio turno un giocatore sceglie una tessera. Si può muovere un qualsiasi vagone anche quelli che non contengono merci proprie.

In questa fase si possono utilizzare quattro carte speciali:

- Il *conducente* che dà la possibilità di un punto movimento in più;
- Il *grande conducente* che dà due extra movimenti in più;
- Il *corriere* permette di ricevere una carta influenza e può muovere il corriere di uno spazio;
- Il *corriere espresso*, può muovere il corriere di due spazi.

Se il corriere finisce il suo movimento su una casella occupata da un vagone allora il giocatore riceve una carta influenza

Quarta fase è cambiare prezzi e vendita magazzino, i giocatori in simultanea scelgono quale bene cambiare il prezzo, per un massimo di due beni. In questa fase si possono utilizzare due carte speciali, l'*ufficio* e *grande ufficio* per modificare i prezzi.

Quinta fase è la vendita beni, la prima azione è aggiustare il registro degli arrivi dei vagoni, per ogni vagone che arriva in città si muove il segnalino. Poi

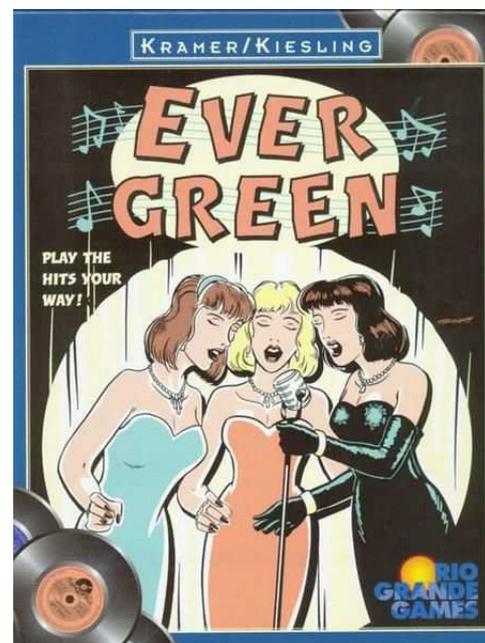
tutti i beni che arrivano in una città sono venduti incrementati del bonus città.

In questa fase si muovono i bonus per le città, quando un vagone arriva in città il bonus scende a zero altrimenti se non ci sono vagoni abbiamo un incremento del valore.

Sesta fase, i giocatori devono pagare per il mantenimento del loro *stato sociale* che è indicato dal *percorso dello status*. Una volta che i giocatori hanno mantenuto il loro livello sociale possono acquistare uno status più alto.

Il gioco termina dopo l'arrivo di otto vagoni in quattro giocatori, sette vagoni in tre, sei vagoni in due giocatori.

Evergreen



Gioco ambientato nel mondo della canzone, è dedicato a quei cantanti che nonostante i tanti anni di carriera e l'età avanzata continuano a riempire palazzetti e la loro popolarità è in continua crescita, creato in collaborazione con *Michael Kiesling*.

I materiali sono: un mazzo di carte formato da 78 *carte influenza* divise in sei colori, che indicano l'influenza che un giocatore ha su un'artista. Ogni artista ha il proprio disco (sei in totale) utilizzato per misurare la propria popolarità (da 5 a 12), inizialmente è sul 5, ed un *disco delle hit* che indica l'artista del momento.

Ogni giocatore riceverà tredici carte, le carte rimanenti verranno messe via e non utilizzate per la partita. I giocatori inizialmente scelgono tre carte e le piazzano a faccia in giù sul tavolo che verranno girate simultaneamente. Il giocatore con il totale più basso sarà il primo giocatore. La prima operazione che si dovrà fare è distribuire i sei dischi degli artisti ai giocatori che hanno più influenza sul singolo cantante. L'influenza è data dalle carte che sono girate di fronte ai giocatori.



Nel turno di gioco entra in scena un altro elemento la clessidra, infatti all'inizio del turno il giocatore gira, la clessidra, tutte le operazioni devono essere fatte prima del finire del tempo, se rimane ancora del tempo questo viene usato dal suo avversario.

Durante il proprio turno si può giocare da una a tre carte influenza e verificare se sono cambiate le influenze dei giocatori. Le carte influenza giocate vanno a coprire una qualsiasi delle carte girate in tavola, proprie e non. Se un disco dell'artista cambia giocatore allora bisogna incrementare di uno il valore sul disco per esempio si passa da 6 a 7, ma attenzione da 12 si passa a 5.

Dopo aver giocato le carte il giocatore può muovere il disco delle hit a destra oppure a sinistra di uno spazio.

Al termine del turno il giocatore può decidere di tenere un concerto (durante l'intera partita si possono tenere tre concerti, più quello finale). Quando si ha un concerto si contano il valore degli artisti che si hanno di fronte, se uno di questi è in testa alla hit parade allora il punteggio per quel cantante raddoppia. Il giocatore può decidere che uno dei tre concerti, oppure quello finale, sia il concerto di Gala in questo caso il punteggio viene raddoppiato.

Il gioco termina quando viene giocata l'ultima carta. Viene effettuato il concerto finale.

Il vincitore è colui che ha più punti.

Think: Chronos

Il titolo tratta principalmente la gestione del tempo, con il gioco è compreso un libro su questo argomento, creato in collaborazione con *L. J. Seiwert*. Per rendere facile il concetto di tempo Kramer ideò un gioco su questo argomento. I giocatori utilizzano il loro mazzo di carte spostamento per muoversi sul tabellone e prendere tessere che trattano differenti aspetti della vita. Lo scopo del gioco è provare a collezionare un ugual numero di punti in tutte le aree per massimizzare il punteggio finale.

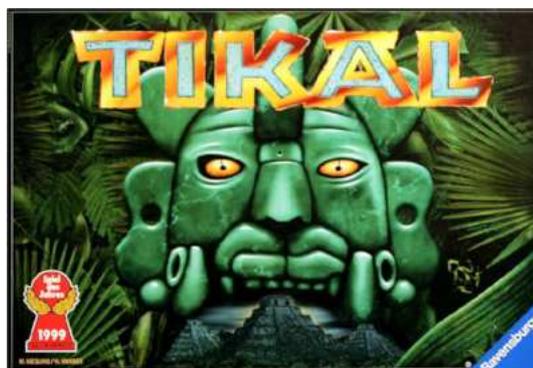
Think: Logic Logo Trainer

Il gioco allena al ragionamento logico, l'immaginazione, la risoluzione di problemi nei capi della logica, linguaggio e numeri, creato in collaborazione con *Jürgen P. Grunau e Hans Raggan*.

Think: Logik Trainer

Il terzo libro della collana Think della Ravensburger, questo gioco è un buon allenamento mentale e per la creatività, creato in collaborazione con *Jürgen P. Grunau e Hans Raggan*.

Tikal



Gioco ambientato nella foresta vergine guatemalteca dove un gruppo di archeologi (da 2 a 4) sono impegnati nel portare alla luce i resti dell'antica Tikal, città maya fondata nel 600 a.C. e abbandonata nel 900 d.C, creato in collaborazione con *Michael Kiesling*.

Ogni giocatore è il capo di una spedizione nella foresta vergine alla ricerca di templi e tesori, vince chi fa più punti.

Durante la partita il tabellone di gioco sarà, turno dopo turno, riempito con 36 tessere esagonali chiamate *tavole territorio*, di differente tipologia:

- *Tavole del tempio*, chi ha una pedina su questo territorio può liberare il tempio dalla vegetazione;
- *Tavole della foresta vergine*, su questo territorio si può insediare un campo che è collegato tramite sentieri segreti al campo base;
- *Tavole del tesoro*, quando viene girata questa tessera vengono posizionate su di essa le tessere tesoro;
- *Tavole del vulcano*, quando viene estratta questa tessera si calcolano i punti. non si può mai attraversare una tavola vulcano.



Al proprio turno il giocatore pesca una tavola territorio dalla riserva e la piazza sul tabellone e ha dieci punti azioni da spendere nelle seguenti azioni:

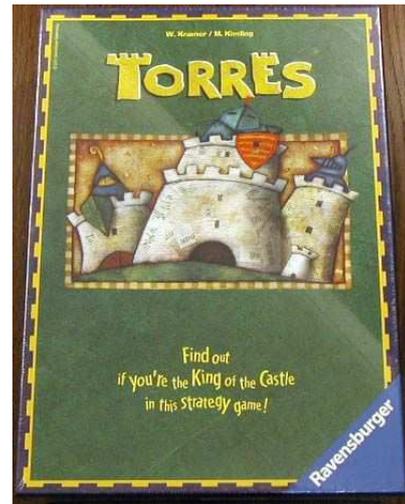
- *Posizionare una pedina* nel campo base oppure nel proprio campo oppure spostarla da un campo all'altro, costo 1 azione;
- *Avanzare una pedina* di un esagono, costo 1 azione a lastra.
- *Portare alla luce* le fondamenta di un tempio, per ogni tessera tempio ci deve essere una propria pedina, al massimo due tessere tempio. Costo 2 azioni.
- *Recuperare un tesoro*, per ogni tesoro ci deve essere una propria pedina, al massimo due tessere tempio. Costo 3 azioni.
- *Scambiare un tesoro*, non si possono separare tris e coppie, costo 3 azioni.
- *Allestire un campo*, è consentito solo nella foresta vergine oppure su una tavola tesoro senza tessere. Costo 5 azioni.
- *Mettere un guardiano* a sorveglianza di un tempio per far questo bisogna avere la maggioranza. Costo 5 azioni. Al massimo due templi a giocatore.



Come detto in precedenza quando esce la tessera vulcano si contano i punti, si vincono punti per la maggioranza sui templi e quelli sotto sorveglianza. Altri punti arrivano dai tesori.

Nella scatola c'è anche il regolamento avanzato per *professionisti*.

Torres



I giocatori sono in corsa per salire sul trono del regno, ma prima devono dimostrare di meritarlo ricostruendo i palazzi reali distrutti dalla guerra contro dei maghi malvagi, creato in collaborazione con *Michael Kiesling*.

Il gioco si svolge su un tavoliere quadrato di otto caselle di lato. I giocatori, da due a quattro, hanno sei cavalieri a testa che serviranno per costruire le parti dei palazzi e far guadagnare punti vittoria. I punti si guadagnano in base alla grandezza del palazzo e all'altezza della torre su cui è posizionato il cavaliere.

In base al numero di giocatori ognuno prende una certa quantità di blocchi di torre.

In tutto questo il re controllerà l'andamento dei lavori ogni anno per tre anni. Ad ogni arrivo del re ci sarà il conteggio dei punti.



Un mazzo di carte azione darà la possibilità ai giocatori di avere dei vantaggi nel corso della partita.

Al proprio turno i giocatori hanno *5 punti azione* da spendere, nelle seguenti azioni:

- *Aggiungere un cavaliere* sul tavoliere, due azioni per cavaliere. Deve essere piazzato su una casella vuota adiacente ortogonalmente ad un altro cavaliere dello stesso colore. Il cavaliere può essere aggiunto allo stesso livello oppure ad uno più basso di quello presente.

- *Muovere un cavaliere*, un'azione per spazio, si muove solo in ortogonale, si può muovere verso l'alto di un livello alla volta, mentre verso il basso non c'è nessuna restrizione. Non può essere mosso su uno spazio occupato dal Re. Il cavaliere può attraversare il castello al prezzo di un'azione.
- *Piazzare un blocco di torre*, si possono piazzare al massimo tre blocchi di torri, un'azione per blocco. Il blocco può essere aggiunto ad uno di un qualsiasi castello esistente. Un blocco può essere piazzato a livello del tavoliere, in altezza non può mai essere più alto della sua superficie. Due castelli differenti si possono toccare solo in diagonale.
- *Acquisire una carta azione*.
- *Giocare una carta azione*, si può giocare una sola carta azione a turno.
- *Muovere lungo il percorso dei punti*.



Quando finisce una fase si passa a contare i punti per ogni castello dove è presente uno o più cavalieri propri. Nel caso ci fossero più cavalieri dello stesso colore il conteggio dei punti avviene una sola volta. Su uno stesso castello possono essere presenti cavalieri di differenti colori. Il punteggio è pari alla superficie dell'area per l'altezza del cavaliere più alto. Dopo aver calcolato i punti in tutti i castelli allora si va a contare il bonus del Re.

Nella prima fase, 5 punti se il giocatore ha un cavaliere sul primo livello del castello del re.

Nella prima fase, 10 punti se il giocatore ha un cavaliere sul secondo livello del castello del re.

Nella prima fase, 15 punti se il giocatore ha un cavaliere sul terzo livello del castello del re.

Al termine del conteggio dei punti il giocatore con il punteggio più basso può muovere il re in un altro castello.

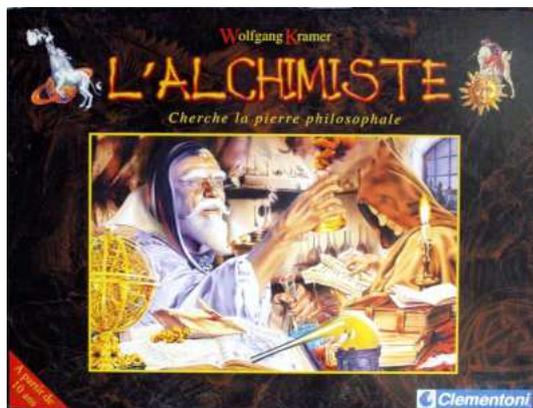
Anno 2000

Catch the Animals

Un gioco per chi ha i riflessi pronti. Sei carte che riportano sei animali di casa che vengono posizionate nel mezzo del tavolo. Quattro dadi, riportanti gli

stessi animali, vengono lanciati. Chi riuscirà ad afferrare il più velocemente possibile le carte con gli animali mostrati sulle facce dei dadi?

The Alchemist

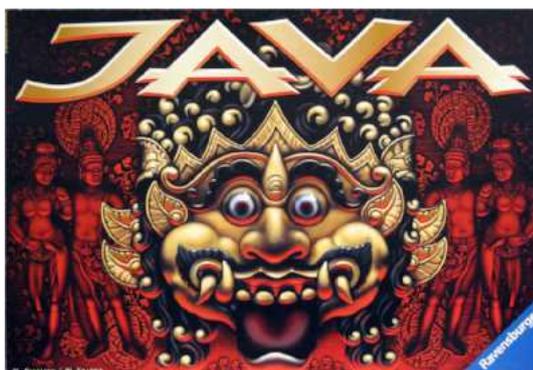


Per millenni l'uomo ha cercato di trasformare il piombo in oro, alla base di questa vana speranza c'era l'alchimia, un misto di conoscenze, filosofia, chimica, religione, matematica. Anche se non si è arrivati a creare l'oro si sono sviluppate tecnologie, creati materiali che hanno avuto un impatto concreto nella vita di tutti i giorni.

Nel gioco di Kramer ogni giocatore è un alchimista che cercherà di progredire nel percorso della vita cercando le parole corrette per creare e trovare le risposte giuste alle domande.

Tutte le ricerche di sopra si traducono nell'utilizzare una serie di mazzi di carte (mazzo alchimiste, capacità, creatività) e lanciare una serie di dadi.

Java



In questo gioco ci si cala nei panni dei governatori dell'isola di Java, creato in collaborazione con *Michael Kiesling*.

La mappa rappresenta le terre interne dell'isola, quelle più fertili, dove è possibile coltivare il riso e costruire villaggi che nel tempo diventeranno città con splendidi palazzi.

Lo scopo del gioco è fare più punti dei vostri avversari, i punti si guadagnano costruendo i palazzi.

I giocatori si alternano alla mossa, ognuno ha 6 punti azione per turno, le azioni tra cui scegliere sono le seguenti:



Piazzare tessere paesaggio, questa è l'unica azione obbligatoria e costa un punto azione. Nel gioco sono presenti quattro tipi di tessere:

- Formate da *tre tessere esagonali* con due risaie e un villaggio. Posizionate in una riserva comune;
- Formate da *due tessere esagonali*, una risaia e un villaggio, ogni giocatore riceverà cinque tessere a testa;
- *Singola tessera esagonale* con una risaia, ogni giocatore riceverà tre tessere a testa;
- *Singola tessera esagonale* con un villaggio, ogni giocatore riceverà due tessere a testa.

Il giocatore di turno dovrà scegliere una tessera e depositarla in uno degli spazi centrali che non contengano palazzi, tessere irrigazioni oppure i pezzi costruttori. Le tessere possono essere piazzate anche su altre tessere in modo da formare le classiche risaie a terrazze. Una tessera non può unire due città, ma è permessa l'unione di due villaggi.



Le tessere formate da due oppure tre esagoni possono essere piazzate in modo parziale fuori dall'area centrale di Java, cioè sulle terre basse oppure sulle montagne. Per ogni spazio fuori dalla parte centrale si paga un'azione in più.

Muovere un costruttore, si possono muovere solo i propri costruttori e solo su tessere paesaggio e non su caselle vuote, tessere palazzo oppure tessere irrigazioni.

I costruttori entrano in gioco dalle caselle di bordo, se si parte da una tessera terre basse allora costa 1 azione mentre dalle montagne costa 2 azioni. Il viaggiare tra caselle della stessa tipologia non costa alcuna azione, mentre lo spostarsi tra un tipo e l'altro di terreno costa un'azione. Allo stesso modo in cui sono stati introdotti sull'isola i costruttori la possono lasciare, pagando gli opportuni costi azione. Non si può transitare su una casella dove è presente un altro costruttore.

Costruire ed ampliare i palazzi, i giocatori guadagnano punti vittoria con questa azione. Per costruire un palazzo bisogna piazzare una tessera palazzo su uno spazio del villaggio, il quale diventerà immediatamente una città. Per costruire oppure espandere una città bisogna essere il più alto in grado in quel villaggio o città, questo avviene quando si ha un costruttore ad un livello più alto degli altri giocatori, in caso di parità si guarda chi ha più costruttori a quel livello se si è ancora in parità allora si controlla un livello più in basso.

In una città si può costruire un solo palazzo ed inoltre il valore di questo non deve essere mai più alto degli spazi che compongono il villaggio o città. Il giocatore guadagna i punti una sola volta per turno quando costruisce o sviluppa i palazzi.



Piazzare tessere irrigazione, sulla tavola sono presenti tre spazi irrigazione, una tessera irrigazione deve essere posizionata su una casella vuota al costo di un'azione. Quando un gruppo di tessere irrigazione sono connesse e circondate da terra allora chi ha la maggioranza, come per i palazzi, guadagna 3 punti per ogni tessera irrigazione.

Carte palazzo, ad inizio gioco ogni giocatore prende tre carte palazzo, al proprio turno se ne possono prendere due al costo di un punto azione.

Alla fine del proprio turno si può fare festa in una città, a propria scelta, dove si ha almeno un costruttore ed avere almeno una carta palazzo. Gli altri giocatori possono unirsi alla festa giocando carte palazzo, chi offre di più si aggiudica i punti della festa.

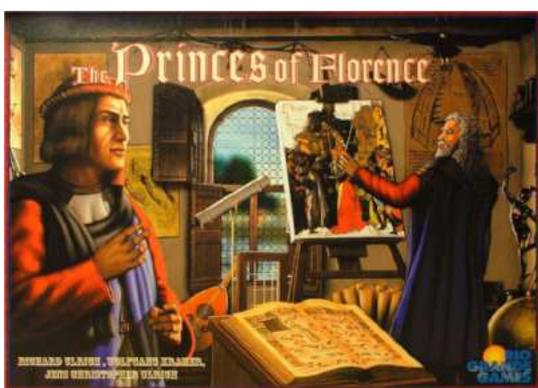
Quando tutte le tessere con tre spazi sono state giocate il gioco ha termine e si effettua il conteggio finale dei punti.

Pete the Pirate



Lanciare il dado, muovere il pezzo e prendere i tesori. Il tesoro appena preso viene nascosto in un baule con due scompartimenti. Bisogna ricordarsi in quale lato sono stati nascosti i propri gioielli visto che il baule viene girato e capovolto.

I principi di Firenze



In questo gioco i partecipanti (da 3 a 5) si possono immedesimare con dei ricchissimi ed illuminati principi del rinascimento italiano. Per vincere la partita bisogna costruire grandiosi palazzi, allestire spettacolari giardini ed invitare prestigiosi ospiti nelle rispettive residenze, creato in collaborazione con *Richard Ulrich e Jens Christopher Ulrich*.

Ogni giocatore ha una propria plancia di gioco su cui piazzare diversi oggetti che combinati insieme fanno guadagnare punti prestigio, utili per vincere.

La partita si svolge su *sette round* ed ogni round è composto da due parti, un'asta, e le *azioni*.

Inizialmente i giocatori ricevono tre carte e 3.500 fiorini.

Nella fase dell'asta i giocatori cercheranno di aggiudicarsi una ed una sola delle sette tipologie di oggetti (foreste, laghi, parchi, giullari, costruttori, carte prestigio e carte reclutamento). Ogni oggetto dà un particolare vantaggio solo nel principato in cui è piazzato.

L'asta si svolge nel seguente modo: il giocatore iniziale sceglie un oggetto da mettere all'asta, facendo un'offerta automatica di 200 Fiorini. Gli altri giocatori possono rilanciare incrementando l'offerta di 100 fiorini oppure passare ma in seguito non potrà fare rilanci sull'oggetto in asta. Una volta terminata un'asta se ne incomincia un'altra in cui non si

potranno mettere all'asta oggetti già aggiudicati nel turno corrente, inoltre i giocatori che si sono aggiudicati un'asta non potranno più rilanciare. Alla fine di questa fase rimarrà un giocatore che potrà, se vorrà, comprare un oggetto senza metterlo in asta.

Nella fase delle azioni il giocatore può fare due azioni tra le seguenti: completare un'opera (fino a due volte per turno), costruire un palazzo (fino a due volte per turno), prendere carta mestiere, introdurre una libertà, acquisire una carta bonus (fino a due volte per turno).



Per *completare un'opera* bisogna giocare una *carta Mestiere* che si ha in mano. Il *valore dell'opera* deve essere uguale oppure superiore al punteggio minimo in funzione del round.

Il valore dell'opera dipende dal tipo di oggetti presenti nel principato che riescono a *stimolare* l'artista. Il valore dell'opera viene registrata sul percorso della fama che non sono *punti i prestigio*, che servono per vincere. Il giocatore guadagna anche dei fiorini, 100 fiorini a punto. Una volta ricevuti i fiorini il giocatore può convertirli tutti o in parte in punti prestigio, 200 fiorini per un punto prestigio.

Al termine della fase azione il giocatore che ha più punti valore d'opera guadagna 3 punti prestigio.



Costruire i palazzi serve per aumentare il valore del vostro principato. Ci sono tre tipi di palazzi: grandi, medi, piccoli. Un palazzo costa 700 fiorini (il costo diminuisce se si sono arruolati dei costruttori) e fa guadagnare immediatamente tre punti prestigio. Il piazzamento dei palazzi deve seguire una serie di

regole, per esempio due palazzi devono toccarsi solo per angolo.

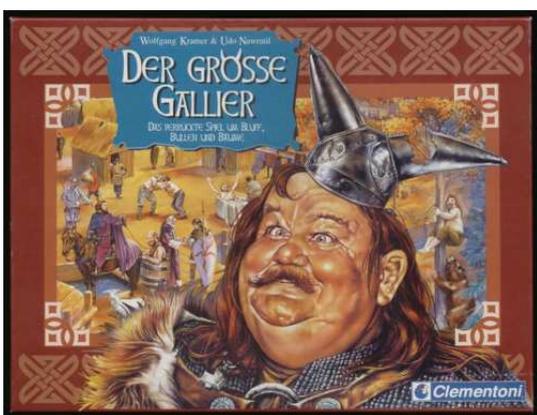
Prendere una carta mestiere, si paga 300 fiorini che viene scelta tra le prime 5 carte del mazzo.

Introdurre una libertà, gli studiosi che hanno delle libertà (viaggio, opinione o religione) si troveranno a loro agio nel principato e incrementeranno il valore delle opere. Una libertà si paga 300 Fiorini. Si può avere solo una libertà per tipo.

Acquisire carta bonus, servono per aumentare il valore dell'opera.

2001

The Greatest Gaul



Salto indietro nel tempo, vi ricordate Asterix e Obelix, forse sono i Galli più famosi al mondo. In questo gioco potrete dimostrare di essere alla loro stessa altezza diventando il più grande Gallo dell'anno, creato in collaborazione con *Udo Nawratil*.

Per raggiungere questo scopo dovrete affrontare i vostri avversari in cinque distinte prove. Comunque la velocità, l'agilità e la forza potrebbero non essere sufficienti a battere l'astuzia.

Il cuore del gioco è il mazzo di *carte del torneo*, diviso in cinque discipline:

- La caccia al cinghiale;
- Tirare il toro;
- Corsa sull'asino;
- Scalare gli alberi;
- Sollevamento delle pietre.



Ogni carta è numerata da 1 a 6, mentre sul dorso viene mostrato il simbolo della disciplina.

Il giocatore iniziale lancia i cinque dadi e muove i cinque segnalini che rappresentano gli organizzatori dei singoli tornei (un dado per organizzatore). Quando un organizzatore arriva in un villaggio viene allestito il torneo corrispondente. I singoli giocatori devono decidere se parteciparvi, se si devono scegliere una o più carte di quel torneo ed eventuali jolly, e porle coperte davanti a se dichiarando la somma. Questa dichiarazione viene registrata sul tabellone dei bluff, non ci possono essere due dichiarazioni uguali.

La somma dei numeri sulle carte da l'indicazione di quanto si è bravi in quella disciplina, oltre alla somma una coppia vale 8 e un tris 12.

Quando tutti hanno fatto la propria dichiarazione allora viene nominato un giurato (scelto tra chi ha fatto la dichiarazione più bassa oppure chi ha passato per primo). Il suo compito è dichiarare che tutti i giocatori hanno detto la verità oppure indicare un giocatore, che secondo lui ha bleffato.

Se il giurato ha fatto la scelta giusta guadagna un punto, se il giocatore che stava bleffando è stato scoperto viene squalificato dal corrente torneo. Il giocatore che ha la somma più alta sul tabellone dei bluff vince il torneo. A seconda della posizione finale i giocatori riceveranno dei punti partita.

Vince chi attraversa per primo il traguardo sul percorso dei punti.

Plem Plem

Un party game dove i giocatori cambiano il proprio nome e si affrontano in diverse sfide con lo scopo di prendere meno penalità possibili.

Kleiner Eisbär komm doch mit!

Lo scopo del gioco è salvare tre orsi bianchi riportandoli al circolo polare.

Ogni giocatore lancia un dado a sei facce e muove uno dei propri orsi nella direzione della mongolfiera. Se la distanza tra orso e mongolfiera è uguale al numero del dado allora può saltare sulla mongolfiera.

Per chi vuole fare una partita a **Toguz Kumalak**

può iscriversi al sito <https://new.amecy.com>

Abstract Games League

Abstract Games League.

a cura di Luca Cerrato

In molti anni di attività nel mondo dei giochi astratti da più parti mi è arrivata la richiesta di creare dei tornei per soddisfare le esigenze agonistiche degli appassionati. Personalmente sono convinto che bisogna aumentare, prima di tutto, il numero di giocatori per poi passare ad organizzare dei tornei.

Comunque tenendo conto che alcuni siti dedicati al gioco in scatola in rete offrono anche la possibilità di giocare ad alcuni giochi astratti perché non partire da un luogo virtuale e poi cercare di portare l'attività su tavolieri fisici?

Per questo motivo ad inizio del 2018 ho pensato di creare la **Abstract Games League**, che non è altro che una serie di tornei di giochi astratti. Per la prima edizione ho scelto *Board Game Arena* (BGA) che fornisce la possibilità di creare tornei ed una gestione degli stessi in modo semplice.

Ovviamente BGA ha un ristretto numero di giochi astratti rispetto ad altri siti, ma ha dalla sua parte un grande numero di utenti che possono essere coinvolti nei tornei della **Abstract Games League**.

I giochi selezionati per il 2018 sono; Quoridor, Hex, Othello, Quarto, Isaac, Alveole, Hive, Gyges, Battle sheep, Go, Mulino, Pylos, Kalah, Battaglia LITS.

Al termine dei singoli tornei i primi dieci giocatori ricevono dei punti per la classifica generale.

Ogni torneo viene giocato con il sistema svizzero su cinque turni.

Al termine del quattordicesimo torneo il giocatore con più punti sarà nominato il *miglior giocatore astratto 2018*.

Al termine della prima parte della AGL 2018 hanno partecipato ai primi otto tornei più di cento giocatori e di questi 18 hanno all'attivo almeno due tornei. La media di giocatori per torneo ⁶ è 21.

Le novità della **Abstract Games League 2019** sono molteplici, prima di tutto sarà giocata su tre siti:

- Board Game Arena;
- Kibao;
- Little Golem;

Il numero di giochi aumenteranno a 24 e ci saranno due tipi di classifica:

Miglior giocatore astratto 2019;

Miglior giocatore della settimana.

Anche i punti da spartirsi al termine di un torneo saranno molti di più rispetto alla AGL 2018.

Tutte le informazioni saranno pubblicate sul sito www.tavolando.net, potete anche scrivere a agl@tavolando.net.

⁶Tenendo conto che il singolo torneo si possono iscrivere al massimo 32 giocatori



Spiel des Jahres.

a cura di Luca Cerrato

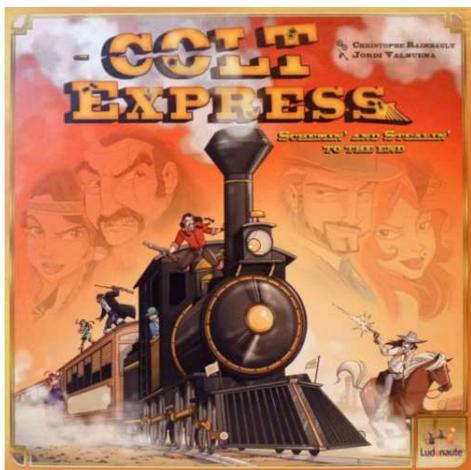
Tutti o quasi possono creare un gioco, pochi avranno il piacere di vedere su uno scaffale di un negozio una scatola con il proprio nome sopra. In ogni arte la creativa non può separarsi dallo studio e dall'applicazione, ma per nostra fortuna, per ideare un gioco e acquisire le necessarie conoscenze siamo *obbligati* a giocare.

Un modo per far esperienza nel mondo dei giochi è anche quello di studiare i giochi che sono stati esaminati da una giuria di esperti. Da qualche numero sto presentando i giochi selezionati per il gioco dell'anno tedesco, lo *Spiel des Jahres*.

La filosofia che seguo ultimamente è di selezionare quattro anni di quattro decenni. In questo numero il numero magico è il cinque: *2015, 2005, 1995, 1985*.

I vincitori sono:

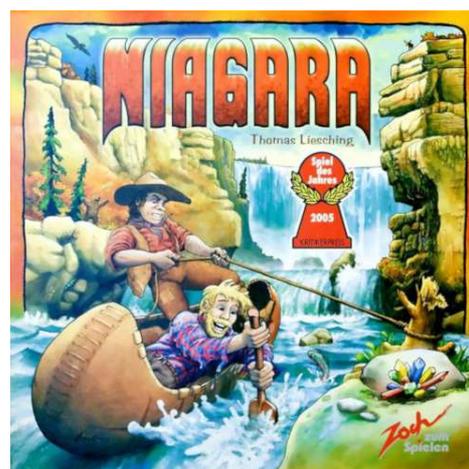
2015, **Colt Express**, autore *Christophe Raimbault*.



Siamo nel 1899 e i banditi assaltano il treno della *Union Pacific Express* per depredare onesti cittadini

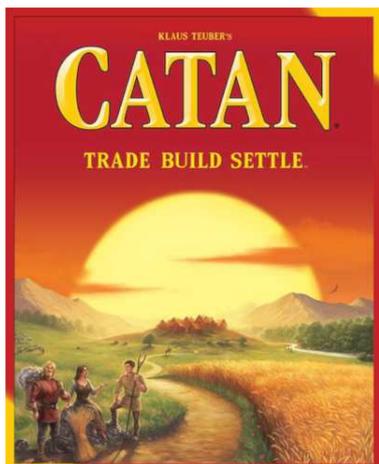
e rubare le buste paga della *Nice Valley Coal Company*. Il vincitore sarà colui che riesce a schivare le pallottole e a rubare più gioielli e banconote.

2005, **Niagara**, autore *Thomas Liesching*.



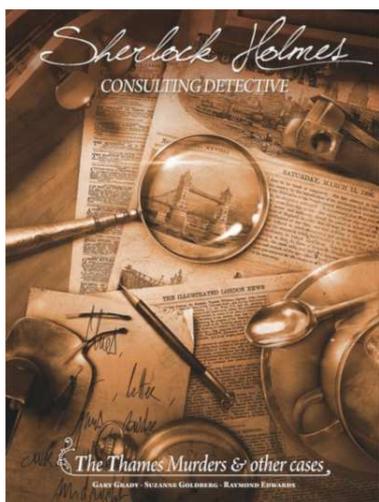
I giocatori sfidano le forti correnti del fiume Niagara allo scopo di raccogliere più gemme possibile. Più rischi si corrono più si ha la possibilità di avere per sé le gemme più preziose, però bisogna stare attenti a non essere inghiottiti insieme alla propria canoa dalle forti correnti della cascata.

1995, **Coloni di Catan**, autore *Klaus Teuber*.



Siete appena sbarcati su un'isola inesplorata. L'isola fornirà a tutti i nuovi arrivati le materie prime necessarie per costruire strade, villaggi e città, ma nessuno dei giocatori difficilmente potrà avere il monopolio di tutte le materie e quindi bisognerà essere in grado di barattare al meglio le risorse possedute per arrivare alla vittoria finale.

1985, **Sherlock Holmes Criminal-Cabinet**, autori *Gary Grady, Suzanne Goldberg e Raymond Edwards*.



Nella Londra vittoriana gli omicidi non mancano, i giocatori riusciranno a far meglio del buon Sherlock Holmes a scoprire gli indizi necessari per risolvere i vari casi?

Incominciamo ad analizzare i vincitori: ad un primo sguardo abbiamo i *Coloni di Catan* e *Colt Express* che rientrano nella grande categoria dei giochi a punti, chi fa più punti è il vincitore. La differenza sostanziale tra i due giochi è la condizione di fine partita, in *Coloni di Catan* bisogna arrivare ad un punteggio prestabilito (i 10 punti), mentre in *Colt Express* è il numero di round a determinare il termine della partita.

In *Niagara* si collezionano oggetti, muovendo le canoe lungo il fiume. Mentre nel gioco che gira intorno alla figura di Sherlock Holmes la meccanica principale non può che essere la deduzione.

Gli ultimi tre vincitori hanno in comune l'utilizzo di mazzi di carte particolari. In *Colt Express* ogni giocatore ha un suo mazzo di *carte azione*, in *Niagara* ognuno ha un mazzo di *carte pagaia* ed infine in *Coloni di Catan* i giocatori condividono un mazzo su cui sono riportate le materie necessarie per creare strade, villaggi e città.

Quello che colpisce giocando a *Colt Express* è il tavoliere, non un semplice piano di gioco, ma un treno composto da un numero di vagoni e una locomotiva dove i banditi si muovono sia all'interno delle carrozze che sul tetto delle medesime.



Le dieci carte azioni di *Colt Express* servono per spostarsi tra i vagoni, salire e scendere dal tetto, muovere lo sceriffo, sparare ad un avversario, rapinare e tirare i pugni. Il gioco si svolge su cinque round ed in ognuno di questi si gioca un numero variabile di turni. Nel proprio turno si può giocare una carta azione che va a formare un mazzo di carte azione. L'ultima azione di un round è prendere il mazzo di carte azioni, girarlo, ed eseguire le azioni in ordine.

In *Niagara* l'uso delle carte è più semplice. Le carte servono per muovere le proprie canoe su e giù per il fiume e raccogliere le gemme oppure per influenzare la velocità della corrente dell'acqua giocando una tessera pioggia.



Le carte vengono scelte in contemporanea e poi girate. Altra caratteristica del gioco è il movimento delle tessere fiume per simulare lo scorrimento dell'acqua.

Non entrerà nei dettagli de *I Coloni di Catan* visto che è conosciuto ai più, ma giusto due parole su come vengono prese e giocate le carte. Per acquisirle i giocatori devono aver costruito, in precedenza,

un villaggio oppure una città, avere la fortuna che il risultato dei dadi attivi gli esagoni su cui confinano i propri edifici in modo da prendere le relative carte materie. In teoria con le carte in mano si possono costruire altri villaggi, città, strade e progressi che danno dei punti vittoria, in pratica difficilmente si hanno a disposizione tutti le materie necessarie e allora bisogna barattare.

Un discorso a parte si può fare per Sherlock Holmes Criminal-Cabinet (Sherlock Holmes consulente investigativo), qui i giocatori interpretano i membri della banda di informatori di Sherlock Holmes che girando per le vie di Londra e sono informati dei movimenti dei malviventi.



I giocatori dovranno risolvere alcuni casi misteriosi e seguire gli indizi che saranno messi a loro disposizione. Per seguire le proprie piste i giocatori potranno consultare una mappa di Londra, un Annuario e i quotidiani locali.

La *mappa* rappresenta una versione semplificata della Londra vittoriana dove i giocatori dovranno muoversi per trovare indizi e verificare alibi.

L'*annuario* di Londra è un libretto che contiene gli indirizzi di personaggi, sospettati e testimoni dei vari casi.

Nei *giornali* si possono trovare utili indizi per il caso.

Ad ogni caso è dedicato un libretto in cui è presente l'introduzione e la data dell'enigma e i dettagli del caso.

Durante la partita i giocatori si alternano a seguire una pista e quando il gruppo oppure il singolo crede di avere tutti gli indizi per risolvere il caso si passa alla sezione domande per verificare la bontà delle prove e confrontare il punteggio con quello di Holmes.

Dopo aver presentato i quattro vincitori passo in rassegna velocemente alcuni dei giochi selezionati nei vari anni.

Per il **2015** i giochi che personalmente trovo interessanti e in qualche caso ho avuto il piacere di giocare sono un discreto numero. Incominciamo da un classico gioco di piazzamento tessere, *Cacao*. In questo gioco i giocatori (da due a quattro) hanno undici *tessere lavoratori* rappresentati da una capanna centrale mentre sui bordi vengono riportate le icone di un certo numero *meeple*. L'altra serie sono le

tessere giungla che hanno uno sfondo verde e hanno particolari abilità che possono essere sfruttate dalle tessere lavoratori adiacenti. Nel proprio turno si deposita una tessera lavoratore sempre adiacente ad una tessera giungla e mai adiacente ad un'altra tessera lavoratore. A seguire una tessera giungla che deve sempre essere adiacente a una tessera lavoratore e mai a una tessera giungla. Il terzo passo è attivare i *meeple*.

Altri giochi selezionati nel 2015 sono anche *The Game* e *Patchwork* che sono stati descritti in numeri passati. Sempre per il 2015 voglio segnalarvi *Orleans* un'interessante gioco con tanto materiale da posizionare sul tabellone.

Non bisogna dimenticare *The Voyages of Marco Polo* degli italiani Simone Luciani, Daniele Tascini.

Nel **2005** non si può citare un altro famoso e conosciuto gioco, *Alta tensione* di Friedemann Friese, il gioco delle centrali elettriche. In questo gioco si possono individuare quattro principali meccanismi: l'*asta* per acquisire le centrali, il *posizionamento*, il meccanismo dei *costi* delle materie e la *gestione dei turni*.

Himalaya un gioco da tre a quattro giocatori ambientato nella regione himalayana dove bisogna cercare di espandere il potere e l'influenza della propria tribù sul territorio piazzando degli *Stupa* (luoghi di preghiera) nei villaggi, inviare emissari nelle regioni adiacenti e acquisire più *Yaks* possibili.

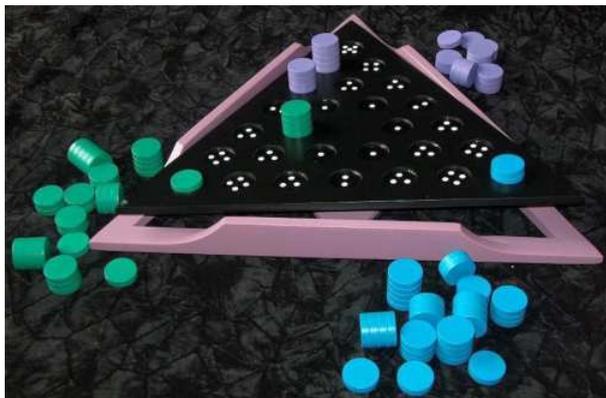


Per far questo il proprio capo carovana viaggia tra villaggi, templi e monasteri che sono collegati tra loro tramite dei sentieri. I sentieri sono di tre tipi: *sterrato*, *ghiacciato* oppure *lastricato*.

La prima operazione che i giocatori devono fare in contemporanea è scegliere la sequenza delle successive sei mosse del proprio capo carovana. Ogni mossa consiste nel selezionare uno dei tre tipi di sentiero che dovrà percorrere il capo carovana, il commerciare oppure non fare nulla.

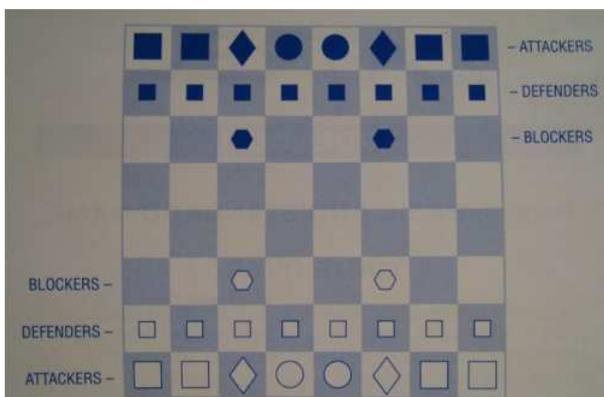
Nel **1995** non si può non citare l'italiano *Kaleidos* di Spartaco Albertarelli, Marianna Fulvi, Elena Prette, Angelo Zucca. Tra gli interessanti *Galopp Royal* e *Medici*. Ventitré anni fa c'erano in lista anche dei giochi astratti; *Tribalance* e *La-Trel*.

TribaLance può essere giocato in due oppure tre giocatori, il tavoliere triangolare viene posizionato su una sfera e messo in equilibrio. Ogni giocatore ha una serie di pezzi di pesi differenti.



Lo scopo del gioco è cercare di posizionare i propri pezzi per far più punti possibili. Un piazzamento è valido se gli angoli o bordi della tavola rimangono in equilibrio.

La-Trel è un gioco astratto, che ricorda i classici dama e scacchi con pezzi dotati di movimenti lineari e catture al salto. Il tavoliere è un 8x8 e ogni giocatore ha 16 pezzi a testa divisi in due gruppi, i difensori e gli attaccanti (sciabole, tridenti e guerrieri). Il posizionamento iniziale è mostrato in figura.



Lo scopo del gioco è catturare tutti i pezzi avversari oppure bloccarli.

Il movimento dei pezzi:

- I difensori (quadrati piccoli) si muovono di uno spazio ortogonalmente e non possono catturare.
- Le sciabole (quadrati grandi) si muovono come la torre degli scacchi;
- I tridenti (diamanti), si muovono come gli alfieri negli scacchi;
- I guerrieri (cerchi), si muovono come la regina degli scacchi.

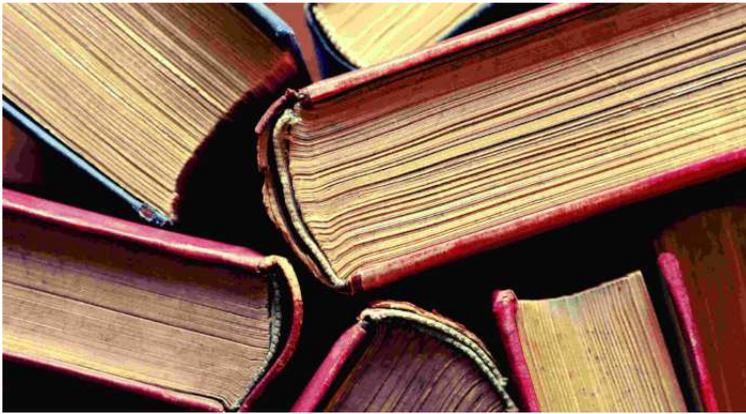
Le catture avvengono al salto in modo simile alla dama, non sono obbligatorie, la differenza è che la prima parte del salto il pezzo catturante non deve essere adiacente al pezzo da catturare. Le catture ad angolo avvengono per sostituzione come per gli scacchi.



Per quanto riguarda il **1985** bisogna ricordare il famoso gioco delle spie di Kramer, *Heimlich & Co*, per la descrizione vedere i numeri passati del fogliaccio.



KIBA per imparare e giocare a Bao:
www.kibao.org



Libro Ludico.

a cura di Luca Cerrato

Ai nostri giorni siamo abituati per divertirci e passare qualche momento di svago ad avere sotto mano un dispositivo elettronico con il suo bel giochino del momento installato e sempre pronto all'uso. Chi vuole essere un pò più sociale ed interagire con qualcun altro prende un mazzo di carte, solo una minoranza potrebbe orientarsi verso un bel gioco da tavolo.

Comunque, qualsiasi sia l'occasione dovremo ricordarci di quando eravamo bambini e bastava veramente poco per creare un gioco e divertirci, la fantasia al potere.

Vedendo gli ultimi sviluppi del giocare, le prossime generazioni probabilmente saranno sempre meno avvezze ai *giochi poveri* cioè quelli dove basta un cortile per correre oppure un gessetto per disegnare quattro righe in terra e incominciare a saltare. Il rischio concreto è perdere la memoria di questi giochi.

Andrea Angiolino nel suo libro **Basta niente per giocare** (editore Gallucci), ci ricorda alcuni di questi giochi di fantasia da fare con pochi materiali.



Il libro è molto pratico, il capitolo iniziale è dedicato alla conta perché in molti giochi è necessario

avere qualcuno che “sta sotto” oppure che faccia il capo gruppo e nel caso che non ci sia un volontario bisogna avere un metodo, la conta, che per la maggior parte dei casi sono delle buffe filastrocche.

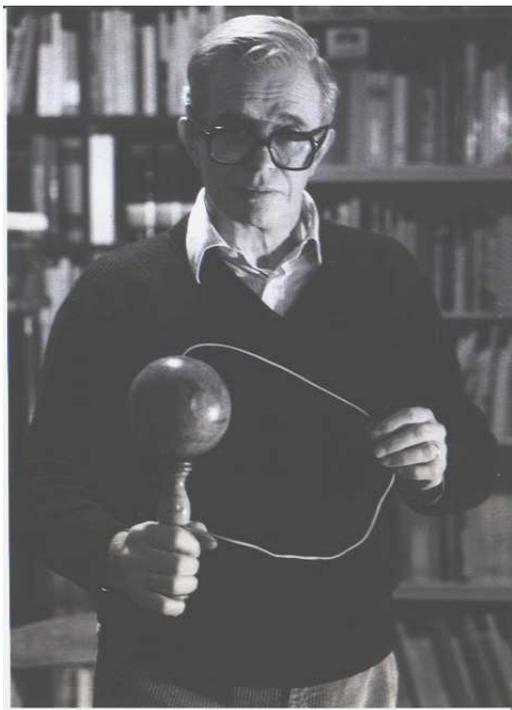
I capitoli nel libro sono dedicati ai;

- *giochi a rincorrersi*, tra cui fulmine, guardie e ladri;
- *giochi a cercare e indovinare*, tra cui nascondino e le sue mille varianti, mimi;
- *giochi con le mani*, tra cui cuibraccio di ferro, Muzio Scevola;
- *giochi d'attenzione*, tra cui asino vola, mezzo limone;
- *giochi con le parole*, tra cui categorie, telefono senza fili;
- *di tutto un pò*, tutti i giochi che sono difficilmente classificabili come regina reginella, un due tre stella e tanti altri;

I giochi descritti in totale sono 62, ma non vi sarà difficile inventarne da soli.

Il libro è anche illustrato dagli splendidi disegni di Valeria De Caterini.





Enciclopedia dei giochi.

a cura di Alberto Bertaglia

Riprendiamo dopo una lunga pausa, una rubrica, iniziata nel n. 58 del Fogliaccio degli Astratti e poi proseguita nei numeri 59 e 61, che ha lo scopo di riproporre il grande lavoro svolto da Giampaolo Dossena sui giochi e sfociato nella sua più completa opera su tale argomento: **L'enciclopedia dei giochi**.

Come già riportato su uno di tali numeri è stata pubblicata dalla UTET nel 1999 ([ISBN] 88-02-05462-2), in tre volumi, per un totale di 1482 pagine ed è ancora la più monumentale opera sui giochi pubblicata in Italia. È stata ristampata nel 2009, in due volumi ad opera dello Studio Giochi di Dario De Toffoli, che la descrive così:

Si tratta della nuova edizione della Enciclopedia dei giochi di Giampaolo Dossena, la più importante opera sui giochi mai scritta in Italia, pubblicata per la prima volta nel 1999 in tre volumi UTET. Personaggio inconsueto, l'autore. Scrittore inconfondibile, irriverente e provocatorio. Questa Enciclopedia racconta giochi di tutti i tipi, è una sorta di summa del suo sapere; tutti i suoi studi, i manuali e i libri che ha scritto, i suoi vastissimi archivi e schedari; raccolti, riordinati e risistemati, plasmati in un corpo unico a farne uno strumento talmente potente da risultare indispensabile. Ma il meglio di sé Dossena lo dà naturalmente nei giochi a sfondo linguistico; chi meglio di lui potrebbe dottamente disquisire sui giochi pseudo interlinguistici, che si basano sui rapporti equivoci fra l'italiano e le altre lingue o tra l'italiano e le pronunce dialettali (se tu m'amassi ... ma no va là che non t'ammasso mica)?

Vi chiederete perché riproporre qualcosa che è stato pubblicato così tanto tempo fa: perché l'Enciclo-

pedia è ormai quasi introvabile, fuori catalogo e non più stampata.

Sì, va bene, ma sempre giochi sono, mi direte! E qui posso dirvi con certezza che vi sbagliate, perché gli scritti di Dossena, seppur trattano di argomenti "leggeri" se così vogliamo considerarli, sono sempre presentati con una grande ironia e con dovizia di particolari, il tutto arricchito con aneddoti e storielle. Con leggerezza ma con grande serietà e professionalità, perché "il gioco è una cosa seria. Anzi, tremendamente seria", come ha scritto Johann Paul Friedrich Richter (pseudonimo Jean Paul) scrittore e pedagogista tedesco; e Giampaolo Dossena, il gioco, lo prendeva tremendamente sul serio!

E lui stesso ci descrive questo suo lavoro e la sua passione così:

"La presente opera è in parte mia e in parte dei miei lettori-collaboratori. Dipende interamente dai miei lettori-collaboratori il fatto che io abbia perseverato trent'anni in questi studi vedendo come certi giochi, trattati in un certo modo, interessassero certe persone. Chi avrebbe potuto immaginare che a qualcuno interessassero la differenza tra Faraone e Bassetta, che sopravvivono a Gubbio e a Senigallia, o gli aneddoti sull'ultima partita di Fanorona giocata in Madagascar? Giochi di ogni genere ... e quanti! Io stesso mi stupisco, Quanti giochi intelligenti! Di che

intelligenza, dal Go a Lo! e quanti giochi stupidi, di che stupidità! Potrei dire che mi sono occupato di giochi in senso antropologico, se la parola ha un significato”.

Sempre Dossena, nella prefazione al suo “Dizionario dei giochi con le parole” (Garzanti, 1994), così si descrive e così descrive il gioco:

“Per chi ama giocare con le parole non c’è bisogno di prefazione: basta il titolo, basta aprire il libro a caso.

Per chi non ama giocare con le parole non c’è prefazione che tenga: questo libro non è per lui, non gli potrà piacere (se non qua e là, dove riporto i pareri di altri, che se la son presa coi giochi di parole).



Restiamo fra noi. Parlando con voi, che amate giocare con le parole, ecco: non dimenticate che qualcuno ha una cattiva opinione di voi e dei vostri giochi (forse dei giochi in generale). Gli fa ribrezzo vedere gente intenta a leggere la Settimana enigmistica, preferisce non sapere cosa sia lo Scrabble-Scarabeo, cova forti riserve per i classici che hanno scritto sestine. I bambini giocano con le parole, “la parola era una caramella”: e lui preferisce girare alla larga dei bambini. Al nemico dei giochi con le parole le cose stivate in questo libro non sembrano cose da persone normali: gli sembrano cose da lasciare ai bambini, ai provenzali e ai barocchi, ai carcerati e ai pazzi.

Io son normale fino a un certo punto: non mi sarei mai occupato di questi giochi per venticinque anni se non avessi avuto l’occasione di tenere certe rubriche su certi giornali toccando con mano, con la posta dei lettori, quanta quanta quanta gente ama giocare al “pescegatto” o alle “aiuole”. C’è chi ama scrivere ancora sonetti e ottave come chi ama giochi di recente invenzione distribuiti nei supermercati da ditte specializzate. Giochi da fare a voce o con carta e matita o con attrezzi speciali, giochi impossibili e inimmaginabili, giochi enigmistici e giochi letterari, giochi facili, facilissimi, e giochi difficili, difficilissimi, giochi per creature che non hanno ancora imparato a leggere e giochi per adulti (eventualmente spregiudicati). Nel libro li ho messi tutti: giochi che possono essere utilizzati a scuola in appoggio alle lezioni d’italiano (come lingua madre o come lingua straniera) e giochi che possono essere usati per maltrattare la lingua italiana (in quanto lingua madre), per sbeffeggiare la tradizione scolastica ottocentesca (paterna); giochi di fredda intelligenza matematica e giochi magici, superstiziosi; giochi di Dante Alighieri e di Ita-

lo Calvino e giochi da osteria, da accompagnare con canzoni, canzoncine, canzonacce; giochi da giocare da soli o in coppia o in compagnia, per dieci minuti o per un fine settimana o per una lunga vacanza o un lungo viaggio.

E, oltre ai giochi con le parole, cose da imparare sul conto delle parole per sapere a che gioco giochiamo, a che gioco giocavano Freud nel 1901 e Saussure nel 1902, Eraclito e i pitagorici, i primi cristiani perseguitati, e i cabalisti ebraici, e i barbari delle rune.

A questo proposito ringrazio Cristina Cappa Legora, che ha seguito i lavori di preparazione del libro (costruito utilizzando tanti materiali eterogenei, lasciando inutilizzati per ora tanti materiali preziosi) e mi ha spinto a metterci dentro quanto più possibile panna montata, giochi soffici e dolci da giocare subito per divertimento, ma mi ha permesso di guarnire la panna montata con cialde e biscotti secchi, cose dure e insapori di linguistica, di retorica, di metrica ecc., da sgranocchiare dopo.

Ringrazio i lettori che per venticinque anni hanno giocato con me su tanti giornali: il libro è più loro che mio, per le soluzioni che hanno trovato, per i problemi che hanno inventato. Le note e le sigle bibliografiche rimandano alle vecchie carte dove sono stampati i loro nomi. Travasarli tutti nel libro ne avrebbe raddoppiato la mole. Ma loro sanno che io li ricordo”.

E dunque, dopo tutto questo divagare sui giochi e su Dossena, non mi resta che riportare la cosa per cui abbiamo iniziato tutto.

Presa

“Nei giochi di tavoliere si prende una pedina avversaria in vari modi. La figura illustra o descrive dieci modalità di presa. Si può prendere una pedina avversaria (o più d’una) per *accostamento*: mettendo una pedina propria vicino alla pedina avversaria (o vicino a più pedine avversarie messe in fila; nell’illustrazione posizione a).

Si può prendere una pedina avversaria (o più d’una) per *sganciamento*: allontanando una pedina propria dalla pedina avversaria (o da più pedine avversarie messe in fila; b).

Si può prendere una pedina avversaria *intrappolandola* ossia prendendola in mezzo: mettendosi ai suoi due lati con due pedine proprie. Le tre pedine coinvolte nella presa devono essere sulla stessa linea (c).

Si possono prendere due pedine avversarie *mettendoglisi in mezzo*. Le tre pedine coinvolte nella presa devono essere sulla stessa linea (d). In certi giochi “per fare gli occhiali” devono essere coinvolte non tre pedine avversarie bensì cinque: sulla stessa linea, nera, bianca, nera in arrivo, bianca, nera.

Si può prendere una pedina avversaria con *salto corto*: saltando in linea retta da un punto immediatamente vicino ad essa ad un altro punto vuoto immediatamente aldilà di essa (e).

Si possono prendere due o più pedine avversarie con *salto multiplo* (s'intende, con due o più salti corti senza pausa; in linea retta oppure con line spezzata in due o più direzioni): la pedina in presa salta e risalta finché trova un punto vuoto aldilà di una pedina avversaria (f).

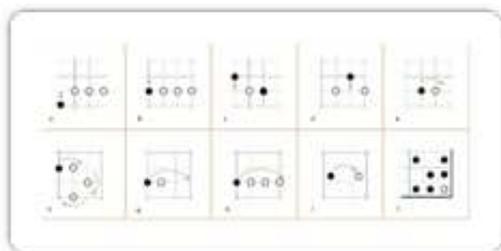
Si può prendere una pedina avversaria saltando in linea retta da un punto immediatamente vicino ad essa ad un altro qualsiasi punto fra i vari punti vuoti che stanno immediatamente aldilà della pedina avversaria in questione (g).

Si può prendere un certo numero di pedine avversarie saltando in linea retta da un punto immediatamente vicino alla prima pedina della fila avversaria a un punto immediatamente aldilà dell'ultima pedina della fila avversaria (h).

Si può prendere una pedina avversaria arrivando nella stessa casella occupata da essa. Questa è la presa più barbarica (quella degli scacchi; i).

Si possono chiudere o bloccare una o più pedine avversarie in modo che non possano più muoversi (l).

Si può considerare un modo di prendere anche il *soffiare*.



Sinonimo di prendere è “mangiare”; in inglese si dice to kill “uccidere”. Non sempre una pedina viene tolta dal tavoliere quando è stata presa; quando viene tolta dal tavoliere, a volte è fuori gioco definitivamente, a volte può rientrare in gioco. A volte una pedina, quando è stata presa, viene rovesciata (cambia colore, passa al campo avverso). In certi giochi si mira a “chiudere”: a bloccare una o più pedine avversarie in modo che non possano più muoversi.

Nei giochi di carte presa e la presa avviene nei due modi fondamentali della **scopa** (parità per somma di valori) e della **briscola** (superiorità per predominanza di valori). Ai fini di punteggio può contare il valore delle carte che si sono prese, oppure il numero delle prese, cioè delle volte che si sono fatte delle prese, cioè delle volte che si sono fatte delle prese; in questo senso presa può essere sinonimo di **mano**.”

Per i solitari con le carte vedi alla voce **prendere**.

Sicuramente i metodi di cattura saranno molti altri e quindi se qualcuno ha voglia di cercarli e comunicarci, magari con un bel pezzo scritto, lo pubblicheremo nel prossimo numero.

Intanto aggiungerei a questi tipi di presa quello del gioco *Archimedes*, di cui abbiamo parlato nel numero 3 e 60 del Fogliaccio, nel quale si cattura un pezzo avversario quando il pezzo è sotto scacco (minacciato) da almeno tre pezzi avversari.

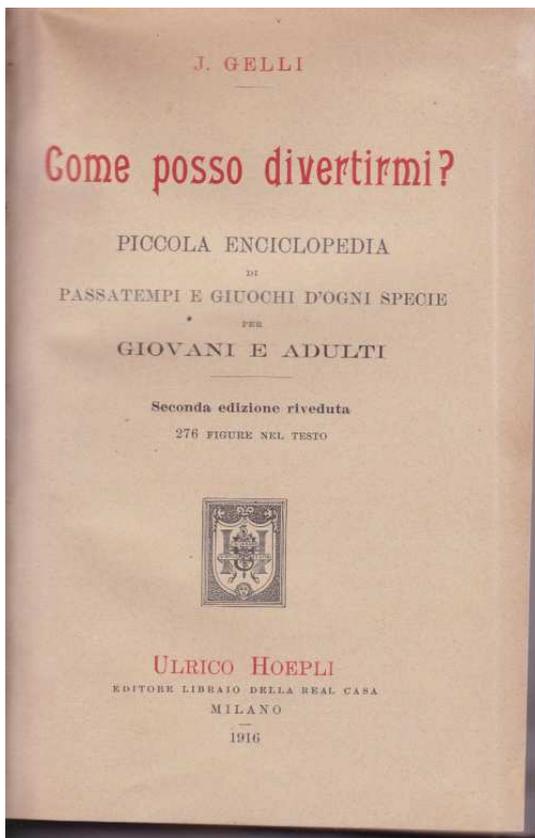
Di questo gioco parleremo prossimamente in modo più approfondito perché la sua storia, o meglio la sua prima versione, ha delle sorprese!

Intanto aspettiamo le vostre “prese” (metodi di cattura).

Il principale sito ludico di riferimento per **Il fogliaccio degli astratti** è:



Board Game Geek



Mille anni di libri

a cura di Luca Cerrato

Se di giochi si scrive da secoli, vedasi il libro dei giochi di re Alfonso X, perchè non riscoprire cosa e come scrivevano i nostri avi sui giochi. In questa prima puntata riscopriamo il libro scritto da J. Gelli, *Piccola Enciclopedia di giochi e passatempi, per giovani ed adulti* (quarta edizione). Il libro fu pubblicato nel 1929 dalla Ulrico Hoepli (editore-libraio della real casa), con ben 292 figure⁷.

Qui di seguito l'introduzione al libro:

« Michelangiolo Buonarroti nella veglia intitolata « LE MASCHERATE » (Atto II, scena quinta) descrive una partita a *Giulè*⁸. Imitando lo scultore divino del *Mosé* e del *David*, altre cospicue intelligenze hanno scritto non poco, in Italia e fuori, sopra ogni specie di svaghi, e specialmente su quelli diretti alla educazione del fisico, che in tutti i tempi e presso tutti i popoli furono e sono elemento di progresso e di civiltà. Perciò io, modesto compilatore di questa *piccola enciclopedia*, non avrò motivo di arrossire, se la critica sorgerà a rimproverarmi di aver dedicato lavoro a soggetto tanto umile.

Perché dovrei arrossirne? La distrazione, il divertimento, i giochi costituiscono uno dei primi bisogni dell'uomo; e benemerito della umanità fu ritenuto sempre quegli che alle esigenze della vita umana

soddisfa, sia pure a quelle reclamate dallo spirito, annoiato e sopraffatto dal lavoro fisico e da quello dello intelletto.

Altri ha trattato la parte più intellettuale di quanto ha rapporto con la ricreazione dello spirito umano⁹ in volumi interessanti. Io mi sono assunto la parte più modesta, che mi è apparsa anch'essa ricca di utilità, perché interessa il benessere fisico, essendo essa capace di combattere il sopraccarico della mente e la tristezza della noia con piacevoli ed oneste distrazioni.

Per coloro che non contano più le primavere per virtù di necessità devono essere placidi; perciò, i giochi di pazienza, quelli di carte, gli altri co' numeri in questo libro accompagnano i giochi, mossi, all'aria libera, al sole, dalla cui prodigiosa energia i muscoli in attività ritraggono infinito bene.

Al sole lasciamo giocare, muoversi, correre, sol-

⁷Il libro è scaricabile al sito <https://archive.org/details/GelliPiccolaEnciclopediaDiGiochi>

⁸Michelangelo Buonarroti: Opere varie in versi ed in prosa . . . raccolte da P. Alfani, Firenze, F. Le Monnier, 1863 in 8°, pagine IV-607.

⁹Gheresi-Valerio: 1200 giochi semplici, dilettevoli, di fisica, di chimica, pazienza ed abilità, eseguibili in famiglia, con 833 figure. Milano, Hoepli

lazzarsi i giovani figli, ond'abbiano a crescere sani, vegeti, robusti pel bene del nostro paese, che di braccia solide e di cervelli ben nutriti ha tanto bisogno.

Col sole si combattono le malattie nervose, che si diffondono sempre più nella nostra società. Le sovraeccitazioni della politica, della letteratura, delle sensazioni, lo stato patologico di questo principio di secolo guerraiolo e nello stesso tempo gaudente, si combattono efficacemente col sole, perchè noi viviamo troppo nell'ombra e troppo all'ombra facciamo vivere i nostri figli. Se l'età ce lo concede, viviamo al sole!

In questa raccolta di giuochi e di passatempi non ho trascurato quelli diretti a divertire ed educare assieme i nostri piccoli, nè quelli che, distraendo i grandi, concorrono a combattere e debellare certe idee bislacche di superstizioni inveterate, le quali, purtroppo, trovano ancora un campo fecondo anche nella mente di persone innanzi nella età e non prive di coltura e di senso comune. Ho cercato che questo libro rappresentasse un contributo o al miglioramento fisico e morale della gioventù, o al placido tramonto dei vecchi.»

Dalla lettura di sopra l'autore sembra che stia cercando una giustificazione alla scrittura del libro, della serie qualcuno prima di me e molto più autorevole di me ha scritto di giochi quindi io non mi devo vergognare o meglio "a rimproverarmi di aver dedicato lavoro a soggetto tanto umile."

Nel paragrafo successivo però riacquista un pò di coraggio è afferma, "i giuochi costituiscono uno dei primi bisogni dell'uomo."

Per poi rigiustificarsi e affermando che altri hanno trattato la parte più meritevole di attenzione nel campo dei passatempi, mentre lui modestamente si occupa della parte del benessere fisico "essendo essa capace di combattere il sopraccarico della mente e la tristezza della noia con piacevoli ed oneste distrazioni."

Inoltre l'autore fa una netta distinzione tra i giochi al chiuso, adatti per coloro che non contano più le primavere e quelli all'aria aperta per i giovani figli.

Uno degli scopi del libro è anche quello di presentare giochi in grado di educare ed a debellare certe idee bislacche di superstizioni inveterate. Infatti un intero paragrafo è dedicato ai passatempi della supertizione.

Il libro è strutturato in undici capitoli:

- *Rompicapo, pazienze, solitari;*
- *I giuochi sulla scacchiera: scacchi, dama, tavola reale, ecc. ;*
- *I passatempi della superstizione;*
- *Sessantasei giuochi sportivi all'aperto;*
- *Diciotto giuochi sportivi stranieri all'aperto;*
- *Novantaquattro giuochi da sala e di società;*

Nel capitolo *I giuochi sulla scacchiera: scacchi, dama, tavola reale, ecc.* viene anche preso in esame il gioco del Go, leggiamo la descrizione che ne fa.

« Ecco un altro giuoco che ci viene dall'estremo Oriente. Il *Go* o *Go-bang* fu fatto conoscere all'Europa da un inglese, certo Cremer, che ne disse e ne scrisse tante e poi tante sui pregi di questo antichissimo e quasi preistorico giuoco giapponese, da crear gli fama e proseliti in gran numero.

Nel Giappone lo giocavano i letterati; ma non posso affermare che altri, magistrati, militari, mercanti, ecc., non vi abbiano dedicato, o non vi dedichino tuttora le ore d'ozio.

Il go si giuoca sopra una scacchiera o dama che ha la bellezza di 400 caselle! Ogni lato del quadrato ne conta infatti venti.

La partita è giocata da due persone, delle quali una dispone di 100 pedine bianche, l'altra di 100 pedine nere. Ma si può giocare finché in quattro, ed allora sono quattrocento le pedine ed ogni centinaio ha un colore diverso.

Ogni giocatore, alternativamente e a turno, colloca una pedina sopra una casella libera qualsiasi, e vince quegli, che per primo riesce a collocare cinque pedine su cinque caselle consecutive in linea dritta, orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente.

Il giuoco, come si vede, è di una semplicità, tutta giapponese, benché esiga molta pratica e una accortezza particolare.

Trasportato in Europa, il go ha subito alcune modificazioni tra le quali più usitata quella di disporre le pedine proprie in maniera da circondare e fare prigioniera una pedina avversaria che, circondata, si leva dal giuoco. In tal caso la vittoria appartiene al giocatore che nel collocare tutte le sue pedine ha fatto un maggior numero di prigionieri.

In commercio si trovano a buon mercato scatole apposite contenenti il necessario per giocare il go.»

A parte la descrizione approssimativa e confusoria del gioco, quello che più mi ha colpito è l'ultima frase, "in commercio si trovano a buon mercato scatole apposite contenenti il necessario per giocare il go". Da non crederci che nell'Italia di fine anni '20 dell'altro secolo era così facile recuperare il materiale necessario per giocarlo!!!

- *I venti giuochi sul biliardo;*
- *Ottantadue giuochi di carte non proibiti e proibiti, tra cui giochi con i tarocchi e il già citato Cucù;*
- *Ventotto giuochi proibiti o quasi;*
- *Undici giuochi del dominò;*
- *Ennimistica;*



Verso una estetica del gioco.

a cura di Andrea Romeo

Il gioco come testo non-lineare

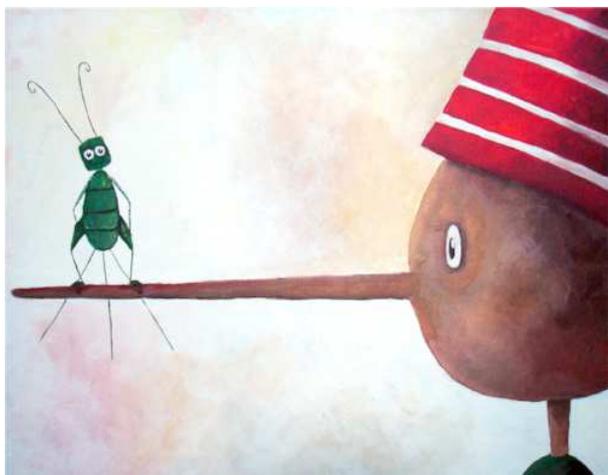
È vero che i mondi ludici si presentano in modo diverso dai testi lineari tradizionali, in quanto la loro fruizione è di tipo non-lineare, ovvero che porta i fruitori a seguire percorsi molteplici, diversi. Ma se invece di porci dal punto di vista del lettore dei testi per l'analisi del nostro oggetto di studio, ci poniamo dal punto di vista dell'autore, ci accorgeremo che se è plausibile affermare che esistano delle differenze tra testo lineare e testo non-lineare, esiste anche una zona comune ove questi due, invece, si richiamano a vicenda, cooperano, convergono. La creazione di un'opera ludica, tutto sommato, non diverge molto dalla creazione di un qualsiasi altro testo o opera artistica. Ma prima di addentrarci nell'analisi della creazione dei testi sia tradizionali che ludici, vorrei fare ancora alcune considerazioni circa il concetto di *inter-azione*.

I testi ludici sono stati infatti definiti, per differenziarli dai testi lineari, come *inter-attivi*. Il termine *inter-azione* per distinguere i testi lineari dai testi non-lineari, a mio vedere, è fuorviante. Con esso si intende infatti una azione biunivoca tra due agenti (siano esseri viventi o non viventi) determinando una influenza concreta e un cambiamento fattuale reciproco. Quindi, se analizziamo l'inter-azione tra un lettore e un libro, un film, un brano musicale, etc., per esempio, ci accorgiamo che solo il fruitore muta, mentre il testo rimane perfettamente intatto: per questa ragione i testi tradizionali non sono definiti come inter-attivi e vengono anche chiamati *unilaterali*. Al contrario, nel caso dei giochi, siamo dinanzi a testi molto particolari in quanto ogni fruitore *de facto* compie delle azioni sul testo personalizzandone la fruizione. Un *codice ludico* offre, potenzialmente, una infinita quantità di combinazioni diverse, quindi produzioni narrative sempre nuove: in alcuni giochi, come nel gioco del calcio per esempio, non esisterà mai una performance uguale a una precedente. Di

conseguenza sembra consono, in certi casi, definire il gioco come medium inter-attivo. Tuttavia anche nel caso dei giochi, quando uno o più utenti interagiscono con un videogioco o con un gioco da tavolo per esempio, finita la sessione ludica - tranne nei casi di giochi *legacy* o che prevedono schede di memoria - tali media verranno riposti tornando al proprio status iniziale, restando perfettamente intatti: si pensi al libro-game, per esempio, che permette personalizzazioni della lettura le quali però non determinano alcun cambiamento della struttura del testo, nonostante esso consenta mutevoli e multiformi percorsi ma che sono pre-determinati e che dunque circoscrivono un mondo dai confini ben definiti. Da qui l'idea che l'inter-azione è illusoria, che i giocatori sono "giocati dal gioco" in quanto soggetti "servili" sottomessi alle regole del mondo rappresentato. In parole povere, se consideriamo il rapporto utente-testo, nei casi di media registrati, siano questi lineari o non-lineari, siamo sempre davanti a media unilaterali non-interattivi, poiché anche nel caso dei *ludi* saranno solo i fruitori a mutare, ma non la struttura ideata dall'autore, i confini del mondo simulato che compone il gioco, pur permettendo esso diversi percorsi grazie al suo sistema non-lineare.

Se consideriamo invece il rapporto *utente-contenuto* del testo, in tal caso la matrice ludica permette, come appena accennato, una potenziale infinità di produzioni narrative, quindi in questo caso siamo effettivamente dinanzi a un vero e proprio rapporto inter-attivo: la matrice ludica, come sistema di regole, sembra molto affine, in questo contesto, al *linguaggio* da cui nascono narrazioni sempre inedite. Il problema, sotto questo aspetto, è che anche i cosiddetti testi lineari potrebbero essere considerati ipertestuali, poiché anche essi permettono interpretazioni dei testi praticamente infinite, pur avendo luogo, tali forme di inter-azione, al di fuori della cornice del testo, e non al di dentro della cornice come succede nei

testi ludici. La differenza tra i due testi risiederebbe, in definitiva, nelle diverse forme di ipertestualità e inter-azione offerte: il testo non-lineare offre una inter-azione sia *intra-mediata* che *extra-mediata*; il testo lineare, invece, solamente *extra-mediata*. In che senso anche i testi lineari offrono inter-azione e ipertestualità *extra-mediata*? La semiotica e la filosofia ermeneutica, parlando dei testi tradizionali come libri, film, opere d'arte etc., hanno largamente evidenziato come innanzitutto i lettori hanno un ruolo attivo nella lettura dei testi e partecipano nella produzione del significato attuando sempre nuove interpretazioni che mutano nello spazio-tempo: ogni lettore darà una interpretazione diversa in base alle proprie competenze linguistiche e culturali (una vera e propria lettura ipertestuale dove le parole del testo rimandano a significati scritti esternamente rispetto al testo stesso e la cui accuratezza conoscitiva cambia da lettore a lettore) che per di più sono mutevoli; inoltre i testi narrativi non sono dispotivi conclusi, ma sono *opere aperte*, si trovano sempre immersi in una rete tortuosa e labirintica: "i libri parlano di altri libri" sosteneva il noto semiologo Umberto Eco. Per comprendere un testo bisogna avere non soltanto una competenza linguistica/dizionariale per decifrare i segni che può cambiare da lettore a lettore (per cui ciascun lettore darà una interpretazione diversa ai testi in base alle proprie competenze e conoscenze), ma anche una enciclopedica che ci permette di riconoscere i contenuti dei testi i quali sono necessariamente connessi con testi esterni alla cornice rappresentata: *ipertesti extra-mediatici*. Se io vado al Louvre e mi imbatto per la prima volta in vita mia nel dipinto della Monnalisa, la parola "Monnalisa" non è di certo riportata sul quadro. Necessito, per conoscerla, di testi esterni al quadro di natura diversa rispetto a quello del testo pittorico. Avrò bisogno di un testo scritto che riporti la digitura "Monnalisa" accanto al quadro, o di una guida che mi spieghi la storia della Gioconda pronunciandola col suono della propria voce, magari raccontandomi dell'autore, il significato dell'opera etc. Solo allora sarò in grado, quando la vedo, di riconoscerla come tale.



Inoltre il lavoro di fruizione dei testi non si ferma con la lettura. I simboli acquisiti verranno ripresi dai

lettori e rielaborati creando nuove maschere, operando nuove interpretazioni e narrazioni, utilizzandoli in modi nuovi e variegati *fuori* dalla cornice testuale grazie a un lavoro di *inter-azione extra-mediata*. Letto Pinocchio, ci si vestirà di Pinocchio a Carnevale, si dirà a una persona bugiarda che gli crescerà il naso come a Pinocchio (immagine spesso usata nella satira), si reciterà Pinocchio a una recita scolastica o al teatro, se ne farà un film, una scultura, un giocattolo, un quadro o un gioco magari cambiando l'ambientazione (ad esempio ambientandolo ai giorni nostri) o persino il finale (Pinocchio si trasforma in una bambina :-))! Con questo si vuole dimostrare che i testi narrativi non sono conclusi, ma inter-attivi per propria natura, in quanto iscritti all'interno di una rete in cui i fruitori sono agenti attivi e i testi sono soggetti a diverse interpretazioni e perfino a cambiamenti, ma tali *trasmutazioni epigenetiche* hanno luogo fuori dalla cornice dei testi, e non dentro. Insomma, anche i testi lineari, immersi nella suddetta rete comunicazionale, sono veri e propri codici che permettono forme di azioni ipertestuali o non-lineari (le diverse letture operate da diversi lettori) da parte degli utenti, e persino forme di interazioni esterne, o meglio che mantengono il contenuto del codice madre intatto mutandolo in opere create a posteriori. I cambiamenti *extra-mediatici* riguardano quindi i testi registrati, tant'è che sono presenti anche nel mondo dei giochi, con gli spin-off, la stesura di regole casalinghe o alternative, varianti di gioco etc., senza considerare la *trasmutazione* di giochi nel mondo del cinema per esempio, come avvenuto per *Tomb Rider* o *Street Fighter II*, tutte opere esterne che non mutano il codice madre.

Infine, se invece di concentrarci sul rapporto *utente-testo* e *utente-contenuto* focalizziamo la nostra attenzione sul rapporto *utente-utente* tramite il testo, in questo caso osserviamo innanzitutto che i testi registrati non permettono mai una inter-azione diretta con l'autore, siano questi testi lineari o non-lineari, se non in modalità indirette scrivendo per esempio una lettera all'autore o alla casa editrice, o grazie a forme di valutazione dell'opera come il botteghino, lo *share mediatico*, nei premi conferiti a opere nuove (si pensi all'Oscar cinematografico, o allo Spiel des Jahres etc), etc. Tutte azioni che possono comportare la modifica del testo ma soltanto in edizioni successive a quello madre. Ma i testi permettono decisamente interazione tra gli utenti *mediante* i testi stessi. I giochi, a meno che non siano giochi in solitario come molti video-giochi tradizionali, offrono sempre interazione tra gli utenti che si apprestano a partecipare a un incontro ludico mediante un gioco. E tale forma di inter-azione non è prerogativa solo dei testi non-lineari, ma può avvenire anche grazie a un testo lineare come il libro per esempio il quale può essere letto, "recitato" (l'etimologia del verbo *leggere* significa proprio *recitare*), di fronte a una platea la quale può intervenire nella lettura con commenti, scambio di pensieri etc di modo che la lettura del testo di fatto permetta interazione tra gli utenti. E si pensi, in

questo contesto, nuovamente al teatro, trasmutazione inter-attiva di un testo lineare solitamente operata da più attori. Questo fenomeno può accadere anche in modo *indiretto* dopo la lettura avvenuta anche in solitario, quando le persone si incontrano per discutere di una certa opera, sia lineare o non-lineare, o di un certo autore scambiandone idee, opinioni, etc. Quindi anche i testi lineari, in realtà, proprio come i testi non-lineari, prevedono inter-azione da parte dei lettori: per tutti questi motivi preferisco distinguere non tra testi lineari e interattivi, ma bensì tra *testi lineari e non-lineari*. Arriviamo così sul cucuzzolo della montagna, a monte del discorso, e analizziamo finalmente cosa accade nella creazione dei testi lineari e non-lineari. Michel Foucault, nella sua opera *L'archeologia del sapere*, non solo sostiene che:

“[...] i confini di un libro non sono mai netti né rigorosamente lineari: al di là del titolo, delle prime righe e del punto finale, al di là della sua configurazione interna e della forma che lo rende autonomo, esso si trova preso in un sistema di rimandi ad altri libri, ad altri testi, ad altre frasi: il nodo di un reticolo”¹⁰.

Parlando della produzione di un testo Foucault sostiene che tale attività poetica non è un mero percorso lineare quasi a voler portare in vita qualcosa “già detta”. Al contrario il prodotto di un'opera è un esercizio perpetuo attraverso cui l'autore segna in taccuini, dietro le ricevute della lavanderia o del supermarket, etc. aforismi, appunti, idee, ispirazioni.

Parlando di libri, il parallelepipedo che contiene l'opera finale, il libro, è la *summa* di questa operazione di ritagli, scelte stilistiche, messe in quadro, cambiamenti in cui è presente dunque anche una certa dose di “non detto”. Anche dopo la pubblicazione, ossia la messa in comune dell'opera, intervengono nuove interpretazioni, nuove stesure, aggiunte, etc.

Prendiamo il linguaggio quotidiano. Anche il “semplice” parlare, malgrado si presenti all'ascoltatore in forma lineare, altro non è che il frutto di una produzione ipertestuale mediante un codice. Quando una persona parla non ha le parole prescritte dentro in forma ordinata e lineare, ma egli mette in atto un'opera di ricerca mentale delle parole adatte da esternare, con repentine amnesie e balbettii, riformulazioni di frasi con altre parole per rinforzare un concetto, reminiscenze di fatti o dettagli precedentemente dimenticati etc. Insomma, un testo è il frutto di un percorso ipertestuale, un intreccio creativo nato dalla messa in pratica dei codici e la linearità, come risultato finale di questa azione inter-attiva, sembrerebbe illusoria. La produzione di un testo sembra in effetti un vero e proprio caso di *inter-azione* tra uomo e medium, in quanto l'opera prende forma dall'azione poetica dell'autore il quale, a sua volta, muta se stesso grazie a tale esercizio. Gli studiosi di *new media* parlano di fruizione *ex ante* (mediante una matrice - come internet o i video-giochi) e di fruizione *ex post* (i testi lineari). La differenza tra un testo narrativo lineare e un gioco risiederebbe, quindi, nel fatto

che il primo è un “giocato”, ossia la registrazione di un percorso ipertestuale (che a sua volta, sottolineo nuovamente, diviene matrice di nuovi testi esterni alla cornice); mentre il secondo è *matrice* di testi, un “giocante” non-lineare (la cui non-linearità, in alcuni casi, può apparire illusoria).

In definitiva la cultura, nella sua interezza, è un vero e proprio laboratorio inter-attivo mediante un lavoro collettivo che permette il mutamento degli agenti e della cultura stessa grazie a un lavoro reciproco. La cultura si manifesta tramite i media, ma i testi registrati, nella misura in cui sono conservati in un supporto fisico, pur permettendo il mutare della cultura, non possono definirsi come inter-attivi in quanto questi risultano cornici immutabili. Questo fin quando non avvenga esternamente la stesura di un nuovo codice mediante la pubblicazione di regole e parole nuove introdotte ufficialmente che andranno a sostituire i codici precedenti, mutazioni comunque *ex post* che non inficiano il contenuto dei codici e dei testi originali. Tale universo semiotico prevede una continua traduzione segnica che sfrutta diversi supporti, dove diversi media si mischiano all'interno e all'esterno della cornice, collaborando. Solo alcuni dispotivi mediatici sono in grado effettivamente di dare una inter-azione reale, come il linguaggio verbale il quale, grazie all'uso di calembour, la paronomasia, l'invezione di neologismi sempre inediti e personali, permette di fatto il mutare dei codici mediante l'interazione tra gli agenti e il medium e quindi con la cultura in senso lato; ma anche i giochi liberi e pediar-chici i quali mutano le regole in itinere; oppure i fogli bianchi di un taccuino, le tele bianche usate per dipingere, le jam-session musicali, o i pezzi di un gioco da tavolo usati per l'invezione e la stesura di un regolamento. Anche l'evoluzione tecnologica, parlando di quei new-media dove gli utenti possono sempre intervenire e modificare il contenuto dei testi dentro la cornice, di fatto permettono interazione col medium e col suo contenuto: ma questi new-media appartengono sia al regno dei testi lineari (per esempio i blog o i recenti sistemi *wiki* e *open source*) quanto a quello dei giochi (per esempio i moderni video-giochi online o i MPORG, specialmente quelli in stile *Second Life*). Di conseguenza, e per concludere, pur mantenendo le dovute differenze coi testi lineari, rimane il fatto che appare come consona considerare un gioco un medium complesso e che esistano delle importanti affinità tra testi lineari e testi non-lineari, sia nella fase di produzione che in quella di lettura (cos'è la produzione di un'opera, col suo gioco di accostamenti di personaggi, ambientazioni, tagli, ritmo, fluire creativo, se non un gioco?).

Riporto cinque casi interessanti di stretta correlazione tra testi non-lineari e testi lineari, giusto per mostrare questa immensa affinità tra gioco e narrazione: il corto metraggio di animazione *Little Quentin*; il video game *Elegy of a Dead World*; il testo lineare *L'Erede del Grifo*¹¹; il videogioco arcade anni

¹⁰M. Foucault, *L'archeologia del sapere - Una metodologia per la storia della cultura*, Rizzoli Editore, Milano 1980, p. 32

¹¹Lux in tenebra, *L'Erede del Grifo*, Edizioni Simple, Macerata 2007

'80 *Dragon's Lair*; il libro-game *Fabled-Lands*.

Little Quentin è un simpatico corto metraggio animato del 2009 diretto da Paco Vink e Albert 't Hooft che mette in scena una strana vicenda, in una ambientazione un pò *noir*, in cui un gruppo di personaggi tra loro apparentemente sconnessi, una specie di detective hollywoodiano, un coniglio preso da crisi di astinenza e con in bocca una sigaretta, un clown, un uomo con la tuta spaziale, Skeleton della saga Hi-Man e altri personaggi strampalati, fanno cose a prima vista alquanto illogiche. Camminando in giro con un'auto in una sorta di metropoli americana, sembra che il coniglio abbia ucciso, a causa di una storia d'amore finita male, una bionda, una specie di spogliarellista. Così i quattro personaggi, all'interno di un'automobile, decidono di seppellire il cadavere della fanciulla nel deserto. Alla fine della storia, ambientata in una specie di universo di Roger Rabbit, si scopre che questa altro non è che il gioco di un bambino attraverso i propri giocattoli e quelli della sorella (la bionda decapitata è realmente la bambola della sorella decapitata!). *In parole povere questa narratio altro non sarebbe che la registrazione lineare di un gioco!* Viene dunque spontanea la domanda: teatro, letteratura, cinema, poesia, rappresentazioni in generale, possono considerarsi il frutto del gioco dell'adulto umano?

Elegy for a Dead World è un videogioco indie del 2014 scritto da Ziba Scott. Esso rappresenta un mondo alieno scomparso in cui sono esplorabili i resti e le rovine di una antica civiltà aliena. Compito dei giocatori, nei panni di un astronauta terrestre, è quello di esplorare questo mondo e tentare di ricostruire la storia di questa civiltà prendendo appunti su di un notebook. L'esperienza ludica oltrepassa dunque i propri confini, non solo per l'uso del testo lineare da stendere durante l'interazione col mondo, ma anche perchè i giocatori, quando il gioco venne pubblicato, furono invitati ad inviare, alla fine della propria esperienza in questo mondo lontano, il testo narrativo prodotto mediante l'interazione alla casa editrice (erano previste interpretazioni della storia di questa civiltà, descrizione di potenziali miti mediante l'interpretazione delle rovine archeologiche, supposizioni circa l'antropologia di questo popolo e il perchè si sia estinto etc), in una specie di contest, e sarebbe stata premiata l'interpretazione della storia più originale. Una specie di ricostruzione archeologica, in forma letterale, dell'esperienza ludica.

L'eredità del Grifo. Nel 2007 un gruppo di giocatori di giochi di ruolo fantasy appartenenti all'associazione culturale italiana Lux in tenebra ha pubblicato, in Italia, un testo dal titolo *L'eredità del Grifo*, un romanzo fantasy il quale altro non è che il risultato di un gioco di ruolo giocato da diversi giocatori. Certamente lo stile di questo libro, rispetto ai romanzi tradizionali, è molto diverso: ciascun personaggio viene gestito da un diverso autore (o *giocatore*, come lo definiscono gli autori del testo), e per questo motivo lo stile di scrittura cambia notevolmente in

base al personaggio con cui il lettore interagisce. In effetti *L'eredità del Grifo* sembra un romanzo scritto a più mani, ma non siamo più dinanzi a un testo narrativo monologico, quanto dinanzi a un testo *dialogico* frutto di un lavoro inter-attivo tra autori e testo non-lineare. Infatti, il ludologo italiano Matteo Bitanti, cercando di venire a capo del problema circa la differenza tra testi lineari e testi non-lineari, aveva operato una divisione tra testo tradizionale e testo interattivo dividendoli in *monologico* (testo lineare - ad esempio un libro) e *dialogico* (testo non lineare - ad esempio un videogioco): nel primo tipo si ha una produzione del testo da parte di un solo soggetto che produce il testo in forma di monologo; nel secondo, che sarebbe proprio dei giochi (ma anche dei blog, dei social network etc), invece il testo viene prodotto mediante l'interazione tra più soggetti. *L'Eredità del Grifo*, a parte essere un altro esempio di narrazione *ex post* proveniente dall'esperienza ludica, dissolve tale divisione in quanto siamo dinanzi a un testo lineare prodotto dall'interazione di più persone! In altri termini, il fatto che la scrittura narrativa abbia avuto una tradizione monologica creando uno standard di questo tipo, non vuol dire che questo sia "il migliore dei mondi possibili": inoltre l'esperimento mette in luce nuovamente come i testi lineari sono sempre il risultato di percorsi interattivi, di giochi.

Dragon's Lair. È un videogioco del 1983 pubblicato dalla Cinematronics in cui il testo è totalmente lineare. Il giocatore è portato a intervenire soltanto per continuare la fruizione lineare del testo ludico. Oggi molti giochi virtuali utilizzano forme di narrazione forte, permettendo piccole libertà al giocatore, come in *Virginia*, opera surreale alla David Lynch del 2016 edito dalla 505 Games.



Fabled Lands è un libro-game scritto da Dave Morris e Jamie Thomson e pubblicato dalla Pan Books negli anni '90. Questo libro non soltanto è di fatto un testo non lineare, ma può benissimo essere considerato un vero e proprio esperimento di open-world. Mediante la matrice del libro - o meglio dei 6 libri che insieme creano un intero universo narrativo comunicante -, ossia il sistema di regole che strutturano il racconto solo apparentemente lineare, sono possibili una infinita di storie potenziali sempre nuove e diverse. Si osserva come un testo lineare può avere una lettura completamente non-lineare, a pro-

va che l'uso lineare del testo in forma di monologo è solo uno dei modi possibili di produzione narrativa.

Insomma, testualità e ipertestualità, linearità e non-linearità sembrano intrecciarsi reciprocamente in un continuo gioco di rimandi reciproci nel fluire del linguaggio e, quindi, della cultura.

Mondi Ludici

Come i giochi producono senso.

Nel 2009 Brenda Romero, game designer americana, ha presentato una serie di giochi da tavolo dal titolo *The Mechanic is the Message*, citando il famoso mediologo Marshall McLuhan, un vero e proprio esperimento artistico mediante cui l'artista di (video) giochi ha voluto mettere in luce innanzitutto come i giochi possono essere usati per raccontare storie serie, in quanto oggetto di queste opere sono temi come la tratta degli schiavi neri o l'olocausto; in secondo luogo la game designer ha voluto sostenere come la meccanica di un gioco sia una vera e propria fonte di semiosi. In particolare il suo gioco dal titolo *Train*, particolarmente acclamato dal pubblico, riproduce la deportazione ebraica durante la seconda guerra mondiale da parte della Germania nazional socialista. È interessante notare come all'inizio dell'esperienza ludica non veniva dichiarata l'ambientazione ai partecipanti i quali si trovavano semplicemente a seguire le regole del gioco, ovvero posizionare quante più pedine possibili dentro dei vagoni di un treno di plastica assegnati a destinazioni ignote, onde ottenere punti. Ma una volta svelate le destinazioni grazie a delle carte riportanti i nomi di famosi campi di concentramento tedeschi, si osservava una reazione estrema da parte dei partecipanti i quali iniziavano ad andare contro le regole del gioco (lasciate appositamente vaghe in alcuni punti) pur di tentare di "salvare" le pedine, che adesso si trasformavano in ebrei, dalla deportazione. La meccanica del gioco, che prima risultava neutrale, ad un tratto, grazie a delle connessioni esterne (la *Shoah* e il mondo di valori che culturalmente rappresenta) acquisisce un senso nuovo per i giocatori.



¹²In effetti un gioco sembra essere un caso estremamente paradossale di testo. Esso necessita di un percorso non lineare per essere prodotto, di uno lineare per essere registrato e poi spiegato, produce interazioni non-lineari ma che diventano lineari se viste a ritroso, stimola nuove idee per potenziali nuovi testi lineari e non-lineari contemporaneamente (nuove edizioni, regolamenti alternativi, varianti, espansioni di gioco, spin-off, etc.).

Questo esperimento ci permette di fare delle riflessioni su tre punti:

I. La conoscenza della *Shoah* sarà probabilmente avvenuta grazie a testi lineari o di altra natura esterni al mondo del gioco. Ecco che tali testi irrompono nel mondo ludico dando un senso specifico a questo. Da qui si evince come non si possa scindere un gioco "narrativo" da mondi esterni e da codici esterni che conferiscono elementi tipici al mondo di gioco. Affinchè una pedina nel mondo di gioco abbia un senso, bisogna che questa venga dapprima "raccontata", legata a un significato ben preciso, affinché acquisisca un senso nel mondo di gioco in contrasto con gli altri elementi. Persino un gioco astratto come gli Scacchi sarebbe incomprensibile senza l'apporto di un regolamento condiviso, scritto (o spiegato, raccontato oralmente etc.) in forma testuale e lineare. In parole povere, se è vero che un testo lineare viene prodotto mediante un lavoro ludico, viceversa un testo ludico necessita di un testo lineare per essere riprodotto¹².

Seppur l'ambientazione può essere facoltativa, nei giochi narrativi questa risulta essenziale e produce diversi effetti. Innanzitutto suggerisce ai giocatori il proprio ruolo all'interno della ribalta ludica definendo diverse recitazioni e fissando i punti cardini del mondo; in secondo luogo questa può influenzare il contenuto del mondo, modificare i comportamenti delle maschere, o meglio i pezzi del gioco, all'interno del mondo rappresentato. Se in un gioco come *Axis&Allies* ha un senso che vi siano unità (l'aviazione) capaci di "sorvolare" molteplici territori, tale regola risulterebbe più insensata in un gioco ambientato nel Medioevo. Osserviamo come i pezzi all'interno di un mondo ludico hanno senso grazie al loro rapporto con gli altri pezzi all'interno dell'universo rappresentato. Un pò come le parole, se prese da sole, potrebbero essere vuote, non avere alcun significato, all'interno di un mondo ludico ciò che in definitiva viene rappresentato è il valore delle cose in relazione ad altre cose. Il Re degli Scacchi ha un senso soltanto perchè esistono pezzi "inferiori" (per esempio i pedoni) mediante cui possiamo assegnare un diverso ruolo, significato e valore ad esso. Questo punto mette in evidenza l'aspetto mediatico del gioco. Ciò che un gioco fa è di rappresentare mediante il tipico processo semiotico in cui *aliquid stat pro aliquo*. Insomma, abbiamo a che fare con oggetti che esternano rappresentazioni, non con oggetti reali. Tali rappresentazioni hanno senso solo se inserite in uno sfondo narrativo (vanno raccontate per essere comprese) e quindi in contrasto con altre rappresentazioni che determinano le caratteristiche tipiche di ciascun elemento.

II. Nel mondo ludico, similmente ai testi di altra natura, visivi, sonori, etc., la significazione avviene mediante l'incontro di diversi elementi in gioco,

ordinati seguendo regole ben precise, come blocchi di informazione anche di diversa natura (statue, immagini, parole, movimenti del corpo etc) e l'azione stessa dei giocatori come elementi simbolici interagenti con gli elementi del mondo rappresentato. Tali elementi, nel loro interagire reciproco, creano la *meccanica* del gioco la quale è, per l'appunto, matrice di messaggi come mostrato dall'esperimento della Romero. Il mondo di gioco è un testo auto-valutativo, ossia all'interno di uno specifico mondo la performance del giocatore viene valutata dal mondo stesso.

Mediante le regole, che definiscono confini, cancelli che si aprono e chiudono in base alle situazioni ora permettendo certe azioni, ora invece limitandole o vietandole, i partecipanti al mondo possono essere accompagnati verso specifiche rappresentazioni che comunicano, a loro volta, specifici messaggi. Compito del game designer, come direttore ergonomico di questa orchestra di segni sincretici, è amalgamare in modo ordinato e bilanciato questi elementi in base al mondo che si vuole rappresentare e al modo in cui gli utenti devono interagirvi.

III. Il mondo di gioco, differentemente dai testi lineari, ma similmente a rappresentazioni come il teatro o il teatro di figura, esterna un comportamento degli oggetti e dei personaggi rappresentati. L'interazione con una statua di Michelangelo avviene soltanto in modalità contemplativa, ossia mediante testi esterni alla statua: essa resterà immobile dinanzi all'osservatore che non potrà intervenire direttamente sulla medesima. Gli oggetti del mondo di gioco (statue incluse), al contrario, rispondono a determinate leggi all'interno del mondo in cui vivono mediante l'azione dei partecipanti. Esse esternano comportamenti in base alle situazioni che man mano si creano (se *X allora Y*). Questo linguaggio *informatico* o di *programmazione* tipico dei testi ludici conferma l'aspetto simulativo del gioco.

Rappresentazione e simulazione, in definitiva, sono l'anima di un mondo ludico come testo o medium.

Abbiamo quindi degli elementi fondamentali che cooperano per la produzione di significato, che sono: *un mondo* o anche *ribalta*; degli *agenti* o anche *attori* o *giocatori*, i quali possono servirsi di *alter ego* o *maschere* oppure possono essere direttamente coinvolti nell'interazione; un conflitto o interazione intesa come azione reciproca in vista di un vantaggio; un *obiettivo* o *oggetto di valore dell'interazione*; una *economia* ossia tutti gli oggetti che contribuiscono o che limitano e che in definitiva regolano i rapporti tra i soggetti dentro il mondo di gioco. La meccanica è data dall'interazione tra tutti questi fattori che, insieme a codici esterni uniti sintagmaticamente, determinano anche una potenziale *ambientazione*.

Un *mondo ludico* permette, come medium, tre forme di comunicazioni fondamentali da parte degli agenti:

1. Col mondo;

2. Nel mondo;

3. Mediante il mondo.

Queste tre forme di comunicazione, che prevedono sempre l'esternazione di specifici comportamenti in specifiche condizioni, convivono sempre all'interno di un mondo ludico e comportano sottili differenze non soltanto circa la struttura formale del mondo in sé in cui può prevalere l'una o l'altra forma di comunicazione, ma anche relativamente alle strategie comunicative dei fruitori.

La comunicazione *col* mondo prevede la decodifica dei codici ludici da parte dei giocatori e quindi l'interazione col mondo di gioco. I mondi ludici in cui prevale questa forma di comunicazione sono i (video)giochi per un singolo giocatore, o mondi pensati per l'educazione o l'addestramento o, infine, quelli in cui prevale la componente narrativa, ove il game designer vuole imprimere maggior valore alla propria rappresentazione piuttosto che richiedere determinate abilità da parte dei giocatori.

La comunicazione *nel* mondo comporta forme di comunicazioni all'interno del mondo di gioco tra diversi *attori*, solitamente mediante *alter ego*. I giochi in cui prevalgono queste forme di comunicazione sono i giochi multi-player come video-giochi online o i giochi da tavolo, gli sport, i giochi di ruolo, giochi in cui i partecipanti comunicano tra di loro direttamente o grazie a delle maschere e, all'interno del mondo, mostrano abilità specifiche mediante l'interazione con gli altri giocatori coinvolti o, in alcuni casi, con il game designer.

Infine la comunicazione *mediante* il mondo si ha quando sia game designer che giocatori (o solo uno di questi), attraverso il gioco, meta-comunicano qualcosa di se stessi o del mondo che vogliono rappresentare.

Come le altre forme di comunicazione elencate, la comunicazione mediante il gioco avviene comunque in qualunque tipologia di gioco poichè i giocatori utilizzano sempre i *ludi* per comunicare abilità o aspetti, positivi o negativi, del proprio carattere reale. I giochi incentrati su questa tipologia permettono ai giocatori di comunicare il proprio sé reale dal di fuori dei confini del mondo, come per esempio nei giochi a quiz, o in quelli dove sono previste abilità specifiche come il disegnare, il recitare, la retorica, il saper comunicare con gli altri etc. conoscenze storiche, scientifiche, di calcolo, fisiche, tutte abilità che provengono dall'esterno del mondo di gioco, oppure nei giochi di tipo *spettacolo* in cui è previsto un pubblico partecipante come nel teatro, una tifoseria come negli sport che giudicano la performance dei partecipanti etc. Quest'ultimo punto risulta estremamente interessante, in quanto mette in evidenza che un gioco non è mai un mondo circoscritto, autotelico, ma sempre un medium aperto mediante cui i giocatori esprimono il proprio carattere reale, un *generatore di storie*: non si spiegherebbe, altrimenti, la ricca fortuna, o sfortuna quando banditi a causa di inaccettabili stravaganze, di cui godono riviste di gossip sulla vita

di calciatori, attori cinematografici, artisti o di altri personaggi di altri mondi ludici le cui vite, evidentemente, non sono circoscritte alle proprie performance ludiche, ma traboccano fuori dai confini del mondo a cui formalmente appartengono. In parole povere, un gioco stimola il racconto anche di storie altre esterne al mondo di gioco, grazie alla cornice o mediante link invisibili con cornici esterne non rappresentate.



Come per altre forme narrative assistiamo a diverse strategie rappresentative, *messe in quadro* degli ambienti narrati, per la creazione di significato. Per quanto concerne il mondo di gioco, ad esempio, esso può essere concluso o aperto. Due esempi di questo tipo sono un gioco come gli *Scacchi* che ha tutti i propri elementi all'interno della stessa cornice di gioco, o giochi come *Zombicide* in cui invece lo spazio rappresentato non è che una parte di un mondo più grande e invisibilmente connesso da cui arrivano, inoltre, gli zombie, strategia di comunicazione largamente usata dai videogiochi. Importantissimo è l'uso di veri e propri zoom che vanno dalla rappresentazione di piccoli fatti (una rana che deve attraversare la strada) fino ad allargare la panoramica per la rappresentazione di grandi sistemi (la storia della civiltà o il sistema solare). In questo zoomare aumentano o diminuiscono i dettagli e avviene un processo di astrazione per cui si tende verso la creazione di simboli astratti. Il game designer può giocare con questi elementi. Per esempio, nel campo dei *board game*, in un gioco di guerra tenderà ad eliminare la rappresentazione di attori economici a favore di una specializzazione di quelli militari; viceversa in un *german game* si creeranno molte più figure di lavoratori (il cosiddetto *piazzamento lavoratori*) moltiplicando il numero degli elementi economici mentre tutte le unità militari verranno per esempio astratte in un unico simbolo o persino eliminate: non mancheranno usi artistici e stravolgimenti di queste regole, ovviamente, come nel caso di quei giochi da tavolo in cui il tabellone rappresenta grandi sistemi (il mondo) ma i giocatori hanno in dotazione delle tabelle personali ove sviluppare la propria città. I giochi astratti, come i giochi classici di tavoliere o negli sport, eliminano totalmente l'ambientazione (o questa può essere secondaria) poichè si incentrano solo sull'interazione dei giocatori e delle proprie abilità mediante il mondo di gioco. Viene richiesta l'esternazione di certi comportamenti e per

questo non si necessita di un contesto storico o di altra natura (i quali possono essere "incollati" sopra). I giochi astratti vanno visti come mondi platonici in cui si richiede l'astrazione di certe abilità che vengono elevate nel mondo dell'iperuranio (l'intelligenza, la forza, il coraggio etc.).

A livello profondo sostengo che, in un testo ludico, coesistono due modalità fondamentali che partecipano alla produzione di senso: *determinismo* e *aleatorietà*. Esistono giochi prevalentemente deterministici e altri prevalentemente aleatori, seppur è sempre presente, anche se in quantità diverse, l'uno nell'altra. Aleatorio è ciò che non è visibile o controllabile, quindi anche nel gioco degli scacchi è prevista una dose di aleatorietà data dal cervello dell'avversario, in quanto non siamo in grado di osservare i processi mentali e bio-chimici all'interno della sua scatola cranica ("che fortuna!" grida, o sussurra, infatti, il giocatore di Scacchi quando l'avversario non si accorge di una certa mossa); viceversa, anche nei giochi più aleatori, come nella roulette, esiste una certa dose di calcolo probabilistico che ci potrebbe, in teoria, permettere di ammortizzare la fortuna. Esiste un metodo, per esempio, per vincere quasi sicuramente alla roulette: basterebbe puntare a raddoppio sempre sullo stesso colore, poichè prima o poi uscirà certamente!

Comunque sia, un gioco si avvicina alla realtà quanto più bilanciata è la giustapposizione tra questi due fattori. Di nuovo, i giochi deterministici sono irreali (o surreali?) poichè il mondo che ci circonda non è mai determinato, ma sempre imprevedibile. I videogiochi, che spesso fanno della simulazione il loro cavallo di battaglia (e di fatto i giocatori vogliono che il mondo rappresentato sia sempre più reale), utilizzano largamente l'alea, seppur gestita dal computer e quindi "nascosta", mentre relegano i giochi deterministici al mondo del gioco da tavolo. Nel mondo dei simulatori abbiamo simulatori deterministici (per esempio che simulano il mondo degli astri) e non deterministici (se voglio simulare un volo con un aereo per addestrare un pilota durante una tempesta, l'arrivo della tempesta, la sua forza etc. può essere riprodotta in modo aleatorio). Viceversa, un gioco totalmente incentrato sulla fortuna risulta pure surreale, poichè noi esseri umani non siamo completamente in balia degli eventi, ma abbiamo anche un certo grado di controllo sul nostro ambiente. L'uso dell'imprevedibilità può avvenire in svariati modi: con l'utilizzo di dadi, di carte, etc. insomma nascondendo parte dell'informazione. Nei giochi simulativi (per esempio nei giochi di guerra), l'utilizzo della fortuna simula l'imprevisto. Nella realtà il soldato che sta in prima linea a combattere non è che smaina la spada a casaccio contro l'avversario, è in gioco la sua vita sul campo di battaglia! Tuttavia, come nel gioco degli Scacchi, egli non sa che mosse attuerà il proprio avversario, se proverà un fondente con la spada o un altro colpo; potrebbe anche esserci un sasso a compromettere il suo corpo a corpo, non visto e quindi imprevedibile. L'alea, in questo caso, simula tale imprevedibilità data da tutti i fattori non controllabili presenti in un com-

battimento. Viceversa, si potrebbe simulare in toto l'ambiente (simulando pure il sasso su citato, ma anche il vento, il canto di un uccello che potenzialmente distrae uno dei combattenti etc.), proprio come nella realtà: non a caso i giochi deterministici, per eliminare il fattore prevedibilità, necessitano di superare una vera e propria soglia col numero di elementi presenti sotto la quale, come nel *Tic Tac Toe*, non vi è gioco. In questo caso però si rischia avere troppi dati al suo interno e appesantirsi: l'uso dell'alea permette di "astrarre" e quindi di alleggerire racchiudendo al suo interno tutti i fattori non prevedibili. Essa può avvenire in svariati modi: con l'uso di carte nascoste pescate oppure scelte in un range giocabile (cosa che smorza l'alea); facendo giocare i giocatori contemporaneamente, come in mondi tipo *Game of Thrones* o *Diplomacy*; cambiando il set-up di gioco prima della partita; giocando con i pezzi nascosti (come nella serie *Command and Colors* o in *Napoleon Triumph*) etc. Anche la presenza dell'Alea evidenzia l'aspetto mediatico dei giochi. L'uso della fortuna, infatti, non

simula eventi aleatori in quanto questi non esistono in natura, come abbiamo affermato, bensì simula la "sorpresa" che si manifesta all'utente.

L'uso sapiente del determinismo o dell'*alea* dipende da cosa il game designer vuole comunicare e quali comportamenti esige o vuole stimolare ai suoi fruitori. I giochi con forte alea di solito stimolano sorpresa e suspense e garantiscono variabilità al gioco, quindi sono spesso preferiti quando si gioca con bambini o con grandi gruppi di persone; i giochi deterministici simulano un certo spazio del mondo e ritagliano, astraggono certe abilità specifiche, richiedendo quindi una buona dose di bravura entro un determinato luogo ricreato appositamente affinché vengano esternate queste specifiche abilità (destrezza, calcolo, memoria, etc); giochi che vogliono simulare il mondo reale, solitamente devono avere un buon mix di questi elementi, nelle forme più svariate. Ovviamente dipenderà da cosa il game designer vuole rappresentare e comunicare se conferire maggior valore all'aspetto deterministico o a quello aleatorio.

Il fogliaccio degli astratti viene creato utilizzando il programma di scrittura

L^AT_EX

Per le migliori parole i migliori caratteri.

Per maggiori informazioni:



www.quitex.org



Il ritmo nel gioco.

a cura di Luca Cerrato

Nel passato numero del Fogliaccio degli Astratti dedicato al game design feci una panoramica sui meccanismi che potrebbero essere utilizzati in un gioco. Con questo articolo inizio ad entrare nel dettaglio delle categorie che sono state individuate nel numero 64.

Credo che a tutti, in qualche partita, sia capitato di domandare, *a chi tocca?*

Questa richiesta avviene generalmente perché nel gruppo di gioco c'è qualcuno che pensa un pò di più del dovuto oppure in qualche caso potrebbe essere per via della complessa gestione dei turni di gioco che *sovraccarica* mentalmente il giocatore.

Se state pensando di creare un gioco tutto vostro tra i vari meccanismi ludici a cui prestare attenzione c'è il modo in cui i giocatori si alternano al gioco e che cosa possono fare quando arriva il momento di agire. La *gestione dei turni* e la tipologia delle *azioni* darà una precisa fisionomia ludica al vostro gioco. Questi due elementi dettano il *ritmo di gioco*, la sua velocità, la sua plasticità.

Nella maggioranza dei giochi astratti, per esempio negli scacchi e nella dama, il giocatore a cui spetta giocare deve muovere un proprio pezzo, quindi una singola azione. In alcuni giochi è *obbligatorio* effettuare la mossa in altri si può *passare*, non fare nulla. Nel Go il giocatore può passare (se entrambi passano la partita ha termine) e successivamente muovere di nuovo.

Dall'altra parte esistono particolari varianti scacchistiche in cui nello stesso turno si possono muovere più pezzi. Indipendente dal numero e tipo di azioni scelte bisogna sempre tener presente il bilanciamento in modo che uno o più giocatori non siano troppo favoriti rispetto ai restanti.

Per quanto riguarda le tipologie di azioni si possono identificare:

- *Singola azione* scelta tra quelle disponibili;
- Il numero di azioni varia seguendo una precisa *progressione*;
- Il giocatore di turno ha un determinato *ammontare di punti azione* che può spendere. In questo caso si può:
 - Effettuare tutte le azioni disponibili in una sola volta;
 - I giocatori si alternano a fare una singola azione fin quando tutti hanno terminato.

Prima di proseguire soffermiamoci su un punto importante, la *prima mossa*. Alcuni giochi soffrono pesantemente del problema della prima mossa, infatti il primo giocatore a giocare potrebbe approfittarne e avvantaggiarsi in modo tale che gli avversari potranno solo rincorrerlo senza mai entrare nel vivo della partita; un esempio è il gioco del Hex in cui giocando la prima pedina nel centro del tavoliere si acquisisce un vantaggio enorme. Per evitare tutto questo si è inventato la regola della torta (pie rule) in cui il secondo giocatore può decidere se scambiare il ruolo con l'avversario e diventare il primo a muovere.

Per gestire l'alternanza a giocare dei partecipanti possiamo avere differenti possibilità che scopriremo qui di seguito con relativi esempi.

Turno semplice

Forse è la modalità più usata per alternarsi al gioco quando il giocatore termina il suo turno la mossa passa al giocatore alla sua sinistra oppure alla sua destra e così via fino al termine della partita quindi una serie di giri lineari e continui di tavolo. Il problema che potrebbe presentarsi, come detto in precedenza, è il vantaggio del primo giocatore; sta alla fantasia dell'autore porvi rimedio.



Esempi di giochi che utilizzano questo sistema sono molteplici, dai classici Risiko & Monopoli, fino ai moderni Carcassone, Alhambra e tanti altri.

Turno con round

E' molto simile al primo, la partita è divisa in *round*. Di solito si utilizza un segnalino per ricordare chi ha fatto la prima mossa in un round. Un nuovo round inizia quando tutti i giocatori hanno eseguito il loro turno, il segnalino del primo giocatore viene passato al giocatore successivo in senso orario oppure anti orario. Questa tipologia di turno serve per mitigare il vantaggio del giocatore che ha la mossa iniziale. La durata del round può essere la singola mossa per giocatore oppure essere legata ad un parametro. Per esempio in *Stone Age* un round termina quando tutti hanno piazzato i propri omini a quel punto il segnalino primo di turno viene spostato.

Turno con fasi

Fino ad ora abbiamo visto che il *tempo* di un gioco è scandito dai turni, ma si possono avere dei tempi più brevi, un sotto multiplo ovvero, le *fasi*. In un turno ci possono essere più fasi di gioco.

In ogni fase il primo giocatore può essere differente, in questo caso si deve gestire anche la fine della fase con i possibili cambi di primo giocatore. Il round sarà gestito con precise regole. In *San Pietroburgo* il turno di gioco è composto da quattro fasi (artigiano, costruttori, politici e aggiornamenti) ed in ogni fase il primo giocatore è deciso da quattro segnalini che al termine dell'ultima fase, gli aggiornamenti, girano in senso orario.

Turni variabili

L'ordine di gioco iniziale viene scelto in modo più o meno casuale, ma durante la partita l'ordine di gioco può cambiare in base ad un indice che può essere rappresentato da percorso a punti oppure una tabella ordine di gioco dove i giocatori usano una loro mossa per cambiare l'ordine di gioco. Il percorso a punti può essere utilizzato per valorizzare un determinato elemento del gioco. In *Castelli della Borgogna*, dove l'ordine di gioco è determinato dal percorso delle navi, l'ordine delle pedine sul percorso determina l'ordine di gioco. Altri esempi possono essere *Alta Tensione* oppure *Russian Rail Road*.

Traccia temporale (Time track)

Simile ai turni variabili, l'ordine di gioco è determinato da un percorso; l'ultimo effettuerà l'azione o una serie fin quando non sarà più ultimo. La funzione di questo meccanismo permette al giocatore più in difficoltà di avere più mosse in sequenza. In *Tokaido* l'ultimo giocatore muove fin quando non perde lo stato di ultimo in classifica.

Turni in simultanea

I giocatori scelgono in segreto le loro azioni. Dopo le rivelano in contemporanea e le risolvono seguendo il regolamento. Molti giochi di guerra oppure diplomatici ne fanno uso. In *Diplomacy* dove una fase più o meno lunga di accordi i giocatori scrivono le loro azioni su carta e poi le mostrano in contemporanea.

Impulso d'area (Area-Impulse)

Metodo utilizzato in particolar modo nei war game, i turni sono suddivisi in *impulsi* tra i giocatori i quali si ripetono finché si passa. Durante gli impulsi solo un gruppo di unità/pezzi può essere attivato. Le unità attivate possono essere poste ad una certa distanza da un *capo* oppure da un'area.

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*.

Qualsiasi sarà la scelta del metodo oppure una loro mescolanza, centrale dovrà essere, comunque, la fantasia e la creatività del suo autore. Solo un numero adeguato di prove potrà dire se la soluzione scelta funziona oppure no.



Archivio Italiano dei giochi.

a cura di Luca Cerrato

Uno dei miei tanti sogni è la creazione di un museo dedicato ai giochi da tavola. Un sogno che probabilmente resterà nel cassetto per vari motivi.

Comunque in una nazione dove il gioco è considerato come un passatempo per bambini o poco più, avere un luogo fisico e non virtuale dedicato ai giochi e alla loro storia potrebbe essere l'inizio di un lungo e faticoso cambio di mentalità culturale.

Un passo verso questo percorso è l'*Archivio Italiano dei Giochi* promosso dal Comune di Udine, con il contributo della Regione Autonoma Friuli Venezia.

Un'iniziativa differente dal Museo dei Giochi, ma un inizio per far entrare i giochi tra i grandi della cultura. Il cominciare a raggruppare la grande quantità di materiale che nel corso di decenni si è generato in un unico posto fisico e renderlo disponibile per consultazioni a studiosi e appassionati è una gran bella novità.

Infatti l'archivio è principalmente un centro di documentazione per il recupero, la conservazione di un patrimonio culturale unico, quello del Gioco inteso come espressione culturale essenziale per la qualità della vita di ciascuno, ma anche come strumento di integrazione, socializzazione e incontro.

Le attività sono centrate su quattro differenti linee:

Un archivio virtuale, un database in rete per la catalogazione di ogni tipo di giochi e pubblicazioni sul gioco italiano.

Una biblioteca e giocoteca, l'archivio Italiano dei Giochi acquisirà giochi e pubblicazioni sul gioco che potranno essere fruiti in loco e sarà aperto al pubblico almeno una volta la settimana.

Centro studio sul gioco, lo studio del gioco nei suoi valori positivi, culturali e sociali, è parte integrante del progetto.

Realizzazione di eventi, ospiterà a Udine convegni, conferenze, incontri con autori e altri personaggi del mondo della cultura ludica, tornei, laboratori, iniziative sulla ricreativa, corsi per operatori, nonché iniziative di contrasto al gioco d'azzardo patologico.

Per far tutto questo non è da trascurare il contributo che può arrivare dagli enti pubblici forse i soli in

questo periodo storico in grado supportare una tale iniziativa a livello economico/burocratico. La parte tecnica e ludica è gestita da *Studio Giochi*, fino al 2020, che ha seguito tutte le fasi di progettazione dell'archivio e attualmente ne è il gestore e da un *comitato scientifico*.

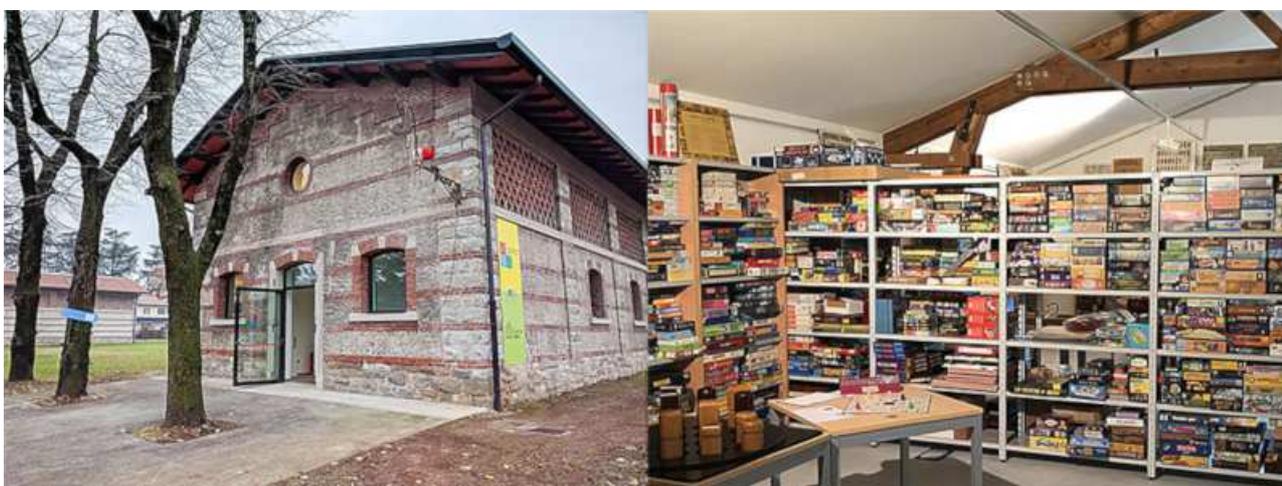


Dario De Toffoli, fondatore di Studio Giochi, è in prima fila per la promozione di questa attività.

L'Archivio Italiano dei Giochi ha a sua disposizione degli esperti ludici che vanno a comporre il comitato scientifico, attualmente composto da:

- *Dario De Toffoli* (presidente), autore, scrittore e giornalista di giochi, fondatore di studiogiocchi;
- *Francesca Corrado*, economista e formatrice, dal 2015 presiede l'associazione Play Res;
- *Andrea Angiolino*, giornalista e inventore di giochi;

- *Giuseppe Baggio*, appassionato ricercatore di giochi e di pubblicazioni ludiche;
- *Maresa Bertolo*, ricercatrice e docente di Game Studies al Politecnico di Milano, tra i fondatori di Play Res;
- *Cosimo Cardellicchio*, ricercatore del CNR, appassionato e studioso di giochi;
- *Silvio De Pecher*, consulente informatico ed esperto di giochi, fondatore della Tana dei Goblin, coadiuvato da Umberto Rosin;
- *Marco Dotti*, docente di Professioni dell'editoria all'Università di Pavia;
- *Andrea Ligabue*, direttore artistico di Play Festival del Gioco;
- *Alan Mattiassi*, neuro-scenziato, docente e ricercatore di Psicologia della Comunicazione;
- *Beniamino Sidoti*, autore, scrittore e giornalista di giochi, tra i fondatori di Lucca-Games;
- *Giorgio Bartolucci*, direttore del Centro Internazionale Ludoteche;
- *Pino De Carolis*, maggior collezionista italiano di giochi in scatola;
- *Vincenzo Manco* ed *Erasmus Lesignoli*, in rappresentanza di UISP (Unione Italiana Sport per Tutti).



Il prossimo numero del fogliaccio ... il 69

sarà dedicato ai nuovi giochi astratti



In allegato il primo numero dell'inserto speciale del progetto tavolando

Il libro sulla storia dei giochi astratti.



Astratti in concorso.

a cura di Luca Cerrato

Nonostante in Italia i giochi astratti siano poco diffusi esiste un concorso dedicato, il *Cogita*. Come ho già fatto nei numeri passati vi presento i giochi finalisti dell'ultima edizione che aveva come tema i *numeri*.

Il primo gioco che vi presento è una gara di velocità su un tavoliere numerato, in questo caso i numeri sono cime di montagne e valli, salendo si consumano energie che vengono recuperate in discesa.

Off Road Dama (Guido Albini)

Giocatori, due (rossi e blu).

Materiale, tre pezzi blu e tre rossi, 15 gettoni energia a testa, quattro tavolieri 3x3 numerati che andranno a formare un tavoliere 6x6.

Scopo del gioco, portare due pedine sulla riga più distante oppure catturare due pedine avversarie.

Inizio gioco, si compone il tavoliere e si pongono 3 pedine rosse e tre blu su due lati opposti come in figura.

4	6	2	1	5	9
8	1	9	8	3	4
3	5	7	9	7	2
1	5	9	3	5	7
9	7	2	4	9	2
8	3	4	8	1	9

Il gioco, i numeri sul tavoliere indicano il livello del terreno (curve di livello), per salire ad un numero

più alto si spende energia, quando si scendere su un numero più basso si incamera energia.

A turno i giocatori muovono una delle loro pedine di 1 casella in orizzontale, diagonale o verticale ma attenzione non possono retrocedere una volta avanzate.

Inoltre:

- Se si muove su un numero più alto devo scartare tanti gettoni energia quanto è la differenza tra i due numeri, per esempio se passo da 2 a 6 scarto 4 gettoni energia;
- Se si muove su un numero più basso devo prendere tanti token energia del proprio colore quanto è la differenza tra i due numeri. Per esempio se passo da 6 a 2 prendo 4 gettoni energia. I giocatori non possono incamerare più di 15 gettoni.

Catturare, i giocatori possono mangiare una pedina avversaria saltandola con una propria ma in questo caso devono spendere sempre il valore indicato dal numero di arrivo della pedina. Nei seguenti casi non sarà possibile mangiare la pedina avversaria:

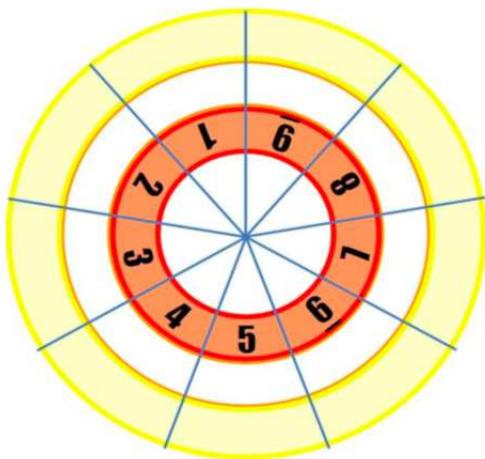
- La casella di arrivo dopo il salto non esiste (state giocando a bordo campo) o è occupata da altra pedina;
- Il giocatore non ha abbastanza energia per compiere la mossa.

Quando ho visto il tavoliere di Girotondo mi ha ricordato il vecchio apparecchio telefonico della Sip dotato di un disco numerato che veniva girato per comporre i numeri telefonici.

Girotondo (Carlo Frittoli)

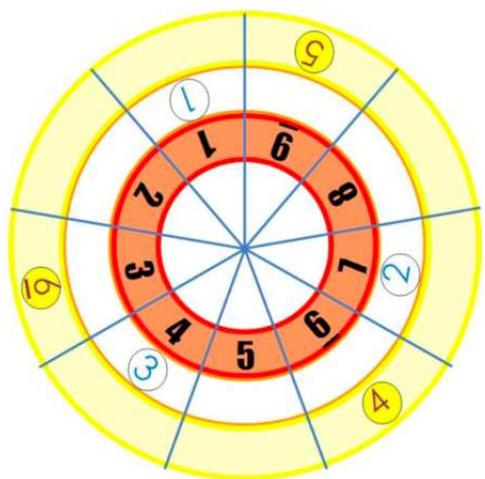
Giocatori, due (giallo e bianco).

Materiale, il tavoliere è composto da 3 anelli concentrici divisi in 9 settori: l'anello più interno (rosso) è contraddistinto coi numeri da 1 a 9 e può ruotare, mentre quello intermedio (bianco) e quello esterno (giallo) sono vuoti e fissi. Una serie di 9 gettoni bianchi e di 9 gettoni gialli, entrambi coi numeri da 1 a 9.



Scopo del gioco, allineare 3 numeri uguali lungo lo stesso settore.

Inizio gioco, si posizionano sul tabellone tre gettoni bianchi (1,2,3) e tre gialli (4,5,6), secondo questo schema:



Il gioco, la partita è composta da due fasi, e in entrambe si può conquistare la vittoria.

- *Prima fase*, un giocatore sceglie un gettone bianco e uno giallo (tra quelli ancora in riserva) e li consegna all'avversario. Costui deve, azione obbligatoria, inserire il gettone bianco in una casella libera dell'anello bianco e quello giallo in una casella libera dell'anello giallo.

Inoltre, se vuole, azione facoltativa, può ruotare di una tacca in senso orario l'anello centrale, oppure lasciarlo fermo.

La procedura si ripete a parti alterne, finché tutti i 18 numeri sono stati posizionati.

Ovviamente, quando resteranno solo gli ultimi due numeri, non occorrerà sceglierli.

- *Seconda fase*, i giocatori continuano ad alternarsi. La mossa consiste in due azioni. La prima è obbligatoria: ruotare l'anello centrale di una tacca in senso orario.

La seconda azione è facoltativa: scegliere un gettone dell'anello esterno (giallo) oppure di quello intermedio (bianco) e muoverlo in senso antiorario di un numero di caselle pari al suo valore, scambiandolo di posto col numero che si trova nella casella di arrivo.

L'unico numero che non si può spostare autonomamente è il 9, che tornerebbe esattamente al punto di partenza; è possibile movimentarlo solo spostando un altro numero che termini la sua corsa proprio nella casella dove sta il 9.

L'ultimo gioco fa uso di tessere esagonali numerate e i meccanismi di base sono la somma e la sottrazione.

Aritmo (Damiano Marzotto)

Giocatori, da due a quattro.

Materiali,

- 40 *esagoni unità*: 4 serie numerate da 0 a 9 con il numero scritto in nero posto nella parte centrale destra dell'esagono e con il rettangolino neutro (senza numero) estraibile;
- 3 *esagoni unità iniziali* con i numeri 2, 4, 7 scritti in nero posto nella parte centrale dell'esagono, contraddistinti da una X sul retro e senza rettangolino estraibile;
- 36 *rettangolini decina*: 4 serie numerate da 1 a 9 con il numero scritto in rosso;
- 160 *cubetti di 4 colori* (rosso, giallo, verde e blu), 40 dello stesso colore per ciascun giocatore.

Scopo del gioco, vince chi avrà posizionato il maggior numero di cubetti sugli esagoni. Nelle partite a 3 e 4 giocatori, oltre a questo punteggio, si sommerà anche il numero degli esagoni occupati con i propri cubetti che costituiscono la più lunga linea ininterrotta.

Inizio gioco, i giocatori ricevono 40 cubetti del colore scelto, 9 rettangolini decina numerati da 1 a 9 (con scritta in rosso).

Vengono posizionati sulla tavola i tre esagoni iniziali (quelli numerati 2,4 e 7), come in figura.



Gli altri 40 esagoni vengono mescolati e posizionati a faccia in giù sul tavolo. In base al numero dei giocatori vengono presi un certo numero di esagoni:

- Due giocatori, 15 esagoni a testa;
- Tre giocatori, 13 esagoni a testa;
- Quattro giocatori, 10 esagoni a testa.

A questo punto i giocatori dovranno girare gli esagoni ricevuti.

Il gioco, a turno i giocatori dovranno posizionare un esagono in modo che sia adiacente ad altri due posti adiacenti sulla tavola in modo che il numero indicato sul primo (quello sceso dal giocatore) sia il risultato di una delle 4 operazioni aritmetiche basilari (addizione, sottrazione, divisione e moltiplicazione) con i numeri di altri due esagoni posti sul tavolo. Per esempio:

Nel diagramma di sotto il giocatore ha giocato un esagono con il numero 5, quale risultato della sottrazione tra 7 e 2.

L'esagono dovrà essere sempre posizionato sul tavolo e non su altri esagoni.



Quando un giocatore vuole giocare un esagono con un numero composto da 2 cifre, toglierà il rettangolino neutro dell'esagono e inserirà il rettangolino decina del valore desiderato.

Deposito cubetti, se il numero dell'esagono giocato è composto da una cifra (da 0 a 9), il giocatore porrà sullo stesso un cubetto del proprio colore; se è composto da 2 cifre (da 10 a 99), allora porrà due cubetti del proprio colore.

Se sugli altri due esagoni già posizionati adiacenti sul tavolo (che servono per la propria mossa) sono presenti 1 o 2 cubetti degli altri giocatori, questi verranno tolti e restituiti al giocatore a cui appartengono e saranno sostituiti (rispettando fedelmente sia il numero di cubetti che gli esagoni sopra i quali sono posti) da quelli del giocatore che ha appena fatto la mossa.

Fine partita, quando un giocatore non potrà giocare un proprio esagono, perché non riesce a trovare l'operazione aritmetica corretta, dovrà passare il turno. Il gioco prosegue quindi con gli altri giocatori.

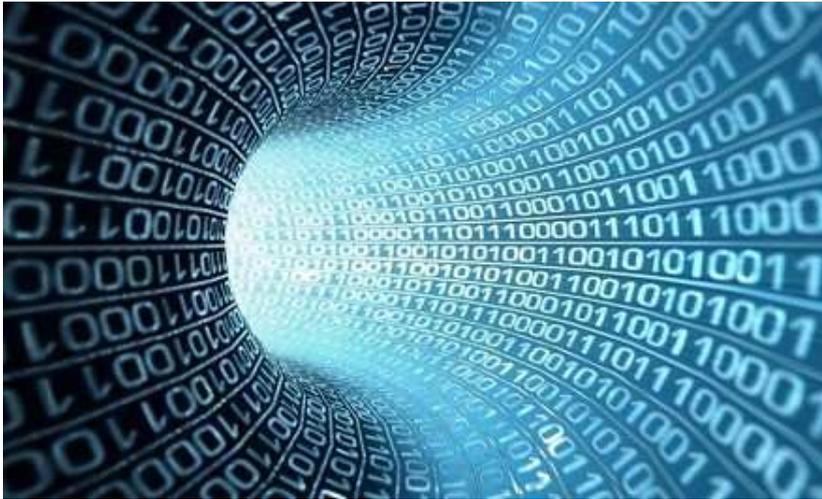
Il gioco terminerà quando uno dei giocatori avrà posato tutti i propri esagoni (in tal caso il gioco prosegue fino al turno dell'ultimo giocatore), oppure quando nessun giocatore riuscirà nell'arco di 3 turni a posizionare un proprio esagono. Si passa, quindi a vedere chi è il vincitore.



Su Facebook vi ricordo i gruppi,

Giochi astratti

Rivista ludica Il fogliaccio degli astratti.



Linguaggio Ludico.

a cura di Luca Cerrato

Nel numero 64 ho introdotto la mia idea di come dovrebbe essere strutturato un linguaggio informatico per descrivere un gioco da tavolo, il *linguaggio L*. In questo articolo andrò a presentare quali benefici potrebbe portare il suo sviluppo e applicazione.

Prima di addentrarci nelle meravigliose applicazioni del linguaggio vi ricordo che chiunque voglia affiancarmi nello sviluppo di questo progetto, addentrandosi nell'affascinante mondo dei regolamenti apprezzandone le sottili differenze, è il benvenuto.

Credo che quando si inizia un nuovo progetto bisogna guardare oltre all'orizzonte e immaginare quali migliorie potrebbe portare nel campo della ricerca di futuri modi di giocare e far viaggiare la fantasia.

Per iniziare diamo uno sguardo alle esigenze pratiche di un ideatore di giochi. Una delle prime è provare e riprovare il gioco nel tentativo di darne una forma stabile oppure, più semplicemente, fare le prime prove con un nuovo prototipo per vedere se le idee hanno la possibilità di trasformarsi in qualcosa di più concreto.

Per far questo nella maggior parte dei casi si utilizzano materiali di fortuna, presi da altri giochi oppure del cartone tagliato alla bene meglio. Inoltre le regole non vengono scritte oppure sono appunti su pezzi di carta volanti; tutto questo porta un discreto disordine che poco aiuta. Mentre se l'autore si organizzasse il proprio *laboratorio ludico* in modo ordinato e fare delle prove con la possibilità di registrarle e rivederle sarebbe un gran bel salto di qualità.

Utilizzando un programma si è obbligati a scrivere le regole in modo completo e in seguito possono essere modificate con semplicità e una grafica che permette di scegliere tra gli oggetti più adatti al vostro prototipo può essere un grande aiuto allo sviluppo del gioco.

Inoltre la possibilità di modificare le regole con la relativa semplicità e riprovare il gioco molte volte

in tempi umani dovrebbe essere un bel supporto per trovare la propria strada. Tenere la storia e traccia dei propri tentativi può permettere di riprovare idee inizialmente scartate.

Se a quello scritto di sopra si affianca un'intelligenza artificiale che suggerisca possibili migliorie oppure più semplicemente giochi e trovi i punti deboli del gioco allora l'autore riceverebbe ulteriori benefici.

Un altro punto in cui il linguaggio ludico potrebbe trovare un suo utilizzo è il descrivere in modo *formale* i regolamenti già esistenti per creare una ludoteca informatica di regolamenti ben scritti.

Una volta che si è creata una biblioteca abbastanza grande di regolamenti si potranno iniziare una serie di studi sulle varie tipologie di giochi, analizzandoli e classificandoli.

Fino ad ora abbiamo scritto del passaggio da un manuale di gioco scritto per esempio in italiano, alla scrittura di un codice informatico, ma si potrebbe fare anche il processo inverso soprattutto per i giochi nati in ambiente linguaggio L. In altre parole la creazione di un vero e proprio manuale di gioco partendo da un codice. Un enorme aiuto per autori ed editori.

Come detto nel precedente articolo una parte importante del linguaggio è il *dizionario* dove vengono raccolte le regole con cui poi si svilupperanno i giochi. In particolare il cuore di ogni regola è quello che ho chiamato il *verbo* che descrive l'azione che si deve fare in un particolare momento del gioco, come per esempio depositare un pezzo. Questa collezione sarà arricchita man mano che il progetto matura, ma questo sarà argomento di un futuro articolo.



Bubblee pop.

a cura di Mago G.

In questo numero Vi parlo di un gioco per 2 giocatori uscito nell'anno 2016. *Bubblee pop* è stato creato da *Grégory Oliver* e disegnato da *Alexey Rudikov*¹³.

Trattasi di è un gioco molto semplice e decisamente astratto per soli 2 giocatori, adatto a tutte le età a partire dai bambini di 8 anni.

I componenti sono una plancia centrale che raffigura una griglia divisa in 3 sezioni. Due sezioni fatte da 20 caselle suddivise in 5 colonne sui lati di ciascun giocatore (i pianeti dei giocatori) e nel mezzo una sezione da 10 caselle suddivise in 5 colonne (il cielo, dal quale cadono le bolle) oltre ad un sacchetto nero che contiene i dischetti colorati (Bubblees, appunto).



I due giocatori si sfidano su una plancia di gioco simmetrica: ognuno dei due giocatori ha un "pianeta" con 20 posti, alcuni dei quali ad inizio partita sono occupati da bolle nere in base alla difficoltà di gioco scelta. Tali bolle, che non possono abbinarsi tra di

loro variano da 3 a 5. Al centro della plancia, nel "cielo", sono posizionate 10 bolle dei vari colori che elenco spiegando anche l'effetto bonus che danno quando si abbinano tra di loro (devono esserci almeno 3 bolle vicine in orizzontale o verticale):

- *Arancioni*: permette di rubare una bolla all'avversario scegliendo tra le bolle che ha già eliminato (togliendogli quindi un punto) o tra quelle presenti nel pianeta avversario ed aggiungendola, in entrambi i casi, nel sacchetto;
- *Bianche*: permette di piazzare una bolla nera alla base di una delle colonne dell'avversario che non può comunque superare l'altezza complessiva di 4 bolle;
- *Blu*: permette di "lanciare" una bolla presente nel cielo sul pianeta avversario;
- *Giallo*: permette di eliminare una bolla "libera" (non bloccata da altre bolle) dal proprio pianeta ottenendo così un altro punto (comprese le bolle nere);
- *Rosso*: permette di scambiare di posto due bolle adiacenti nel pianeta avversario (comprese le bolle nere);
- *Verde*: permette di scambiare di posto due bolle adiacenti nel proprio pianeta (comprese le bolle nere);
- *Viola*: permette di "lanciare" una bolla dal proprio pianeta nel pianeta avversario.

¹³Quest'ultimo disegna molto bene, vi segnalo un link con i suoi disegni, <http://abduzeedo.com/node/78169>

Ci sono pertanto dei bonus che influiscono sul proprio pianeta (giallo, verde) ma anche bonus che permettono di creare disagio all'avversario, visto che è possibile anche spedire una propria palla nel pianeta altrui (viola) o fargli cadere una pallina a piacere tra quelle del suo lato nel cielo (blu) o inserire una bolla nera (bianca) o rubare una bolla (arancione) o scambiare 2 palle del pianeta avversario (rosso).

Normalmente la partita si gioca solo con 5 colori per cui ogni giocatore decide un colore a testa da escludere togliendone tutte le bolle del colore scelto.

Quando si posizionano casualmente le bolle nel cielo per iniziare la partita bisogna fare in modo che due bolle dello stesso colore non siano adiacenti (in verticale, orizzontale o diagonale).

Nel "sacchettino" nero ci sono 14 bolle di ogni colore ed alcune bolle nere. Cosa fare nel proprio turno:

- *Estrarre 2 o 3 palline* dal sacchetto, una alla volta posizionandole in uno spazio vuoto del cielo;
- *Effettuare uno scambio* (fase facoltativa) tra 2 bolle vicine (in verticale od orizzontale);
- *Selezionare due bolle adiacenti* (in verticale od orizzontale) e farle cadere sul proprio pianeta, rappresentato dalla propria metà di plancia di gioco, occupando lo spazio libero corrispondente più in basso.

Lo scopo del gioco è eliminare più bolle possibili e per fare ciò occorre completare una fila di almeno tre

bolle dello stesso colore orizzontalmente o verticalmente (non diagonalmente). Ricordo che le bolle nere che non si possono eliminare tramite tali sistema. Tutte le bolle dello stesso colore connesse tra loro al momento della realizzazione della tripletta vengono eliminate.

Si ottengono così dei punti (che sono semplicemente uno per ogni bolla eliminata) e, cosa importante, la possibilità di attivare un potere (bonus) che dipende dal colore delle bolle eliminate.

Carina l'idea di modificare il livello di difficoltà del gioco, in modo da giocare con più difficoltà dopo aver fatto esperienza con le prime partite ed anche per rendere la sfida più tesa.

Ci sono meccaniche che consentono di pianificare anche tattiche più aggressive e che la velocità delle partite spinge a rigiocarlo in cerca di rivincite. Rimane il fatto che la pesca delle bolle dal sacchetto può portare fortuna o meno al giocatore. Se non ti escono le bolle giuste si rischia di intasare il proprio pianeta.

Il gioco può terminare in 2 modi diversi:

- Quando terminano le bolle nel sacchetto: in questo caso vince chi ha accumulato più palline;
- Quando uno dei due giocatori va oltre l'area di gioco 5x4: in questo caso vince l'avversario.

Giocando on-line ho un record di 40 punti ma normalmente si vince con 32/34 punti.

È anche disponibile una interessante versione solitario, con venti quadri proposti da risolvere.

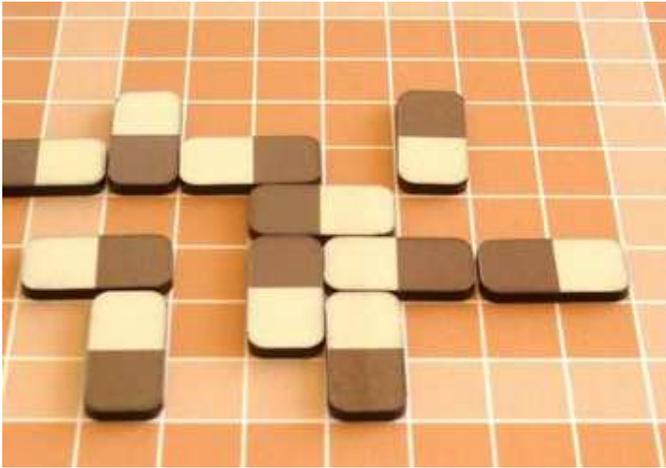
Può essere giocato su Board Game Arena.

Giochi astratti su BGA

Sul sito **Board Game Arena** è stato creato il gruppo *Abstract Game*, siete tutti invitati ad iscrivervi. Lo scopo è creare una comunità di giocatori appassionati di giochi astratti, giocare insieme e sfidarci in appassionati tornei.

I giochi astratti su BGA sono: Backgammon, Scacchi, Hive, Quoridor, Battaglia di LITS, Isaac, Quarto, Reversi, Alveole, Xiangqi, Dama, Hex, Gomoku, Gygès, Go, Mulino, Pylos, Tablus, Neutreeko, Battle Sheep.





LudiCUS

a cura di Alberto Bertaggia

Non ricordo con precisione quando ho iniziato ad interessarmi dei giochi, né quando ho acquistato il mio primo libro o quando ho fatto la mia prima partita ad un gioco astratto.

Pensandoci però, posso dire con certezza che mi sembra di avere avuto un interesse enorme per i giochi, per le origini e la loro storia, fin da sempre, almeno da prima che diventassi adolescente e iniziai a fare giochi più “seri”. Forse è stato il libro di Dossena sui giochi da tavolo (uno dei miei primi libri acquistati), o forse ancora prima facendo qualche partita a scacchi o dama. Una di quelle partite in famiglia, con quelle scacchiere fatte di legno che si aprivano, e dentro quei bruttissimi pezzi simil Staunton in plastica di infima qualità e con sul retro il tabellone per il filetto.

Comunque sia stato il mio interesse è sempre cresciuto e al primo libro se ne sono aggiunti moltissimi altri insieme ad articoli, riviste e ritagli di giornale e tavolieri naturalmente.

Abitando, tutt’ora, in un piccolo paesino di provincia, sono stato costretto a cimentarmi nell’autocostruzione di alcuni giochi non avendo la possibilità, né materiale né economica, di reperirli in qualche negozio (e a quei tempi non esisteva ancora Amazon!). E così mi sono autocostruito un Mancala, un Backgammon, un Mah-Jong (o Mahjong) e un Goban. E pure degli Scacchi, anche se non mi piacevano molto (il gioco naturalmente, non il risultato). A parte il piacere nel vedere i risultati dei propri sforzi, utilizzavo questi giochi per coinvolgere gli amici in qualche sporadica partita (anche se quasi nessuno voleva giocare), cercando di interessarli a sempre nuovi giochi.

Così, di pari passo con il mio interesse, si accresceva il mio desiderio di divulgare il gioco come momento di aggregazione e di crescita culturale. Ho infatti sempre pensato, come diceva il grandissimo Dossena, che giocare fosse un po’ come conoscere altri mondi e altri popoli e così, giocando a Mancala o cercan-

do notizie sulle sue origini, scoprivo sperduti villaggi africani o emulavo lo spirito dei Samurai giocando a Go.

Da qui ho pensato che poteva essere un buon metodo, per coinvolgere i ragazzi, organizzare un torneo, inserendo quindi la variabile della gara e lo stimolo per la vittoria (e di un piccolo premio), cercando di emulare le MSO, quelle vere (naturalmente in misura molto ridotta e con obiettivi molto più umili).

E così è nato *LudiCUS!* 1° Olimpiade della mente (LudiCUS da Centro Unione Sportiva, circolo di cui sono stato consigliere per oltre 15 anni, con lo scopo di aggregare i ragazzi e avvicinarli, attraverso lo sport e la fruizione di spazi gratuiti, a una realtà sana e di rispetto per gli altri).

La scelta dei giochi è ricaduta su quelli che presentavano regole semplici, per non costringere i giocatori alla memorizzazione di mosse e regolamenti troppo astrusi, e che avessero una durata media sui 10-15 minuti, così da avere la possibilità di presentare più giochi per la classifica finale. Altra caratteristica di cui abbiamo dovuto tener conto è stata la possibilità di realizzare i giochi nella versione “carta e matita”, non disponendo di tutti i tavolieri necessari per effettuare più partite contemporaneamente.

Alla fine la scelta è ricaduta sui seguenti giochi:

- Atari-Go;
- Chomp;
- Cram 5x5;
- Forza 4;
- Gomoku;
- Hex;

- Notakto;
- Punti e linee;
- Ultimate Tic Tac Toe;
- Tactix;
- Taiji.

E questi, avendone una sola copia, li abbiamo utilizzati come alternativa ai giochi del torneo per diversificare le sfide (anche questi naturalmente autocostruiti).

- Hive;
- Quarto!;
- Dobutsu Shogi;
- Paroliere

Abbiamo anche portato in visione, per chi avesse voluto imparare, giochi un po' più "difficili" come gli Scacchi, il Bao, il Go, il Mah-Jong.

Alla fine come è andata? Bene! Bene perché c'è stato interesse per i giochi e perché chi ha partecipato si è divertito, anche se non tutto ha funzionato alla perfezione (i miei sorteggi per i turni erano completamente sballati, il regolamento andrà rivisto, alcuni giochi non sono stati compresi), costringendoci a improvvisare sul campo, ma comunque siamo soddisfatti.

Nonostante una non grande affluenza di giocatori e dopo un primo momento di diffidenza, si è quasi subito instaurato un clima di leggerezza e forse di più familiarità fra tutti i partecipanti, anche fra quelli che non si conoscevano, così che si è giocato con una sana e divertente competitività! Alcuni giochi hanno suscitato un grande interesse (Quarto!, Hex), altri si sono dimostrati molto più impegnativi e ricchi di sorprese di quello che sembravano (Chomp), e altri non sono stati proprio capiti (almeno non da tutti i giocatori). O forse non siamo stati capaci noi di spiegarli (una partita di Gomoku è finita dopo 9 mosse!!!).

Come dice *Andrea Ligabue*, ludologo, giornalista e consulente ludico;

"I giochi da tavolo stimolano e allenano requisiti e competenze fondamentali per un migliore apprendimento nel corso della scuola. Divertendosi migliorano le capacità logico-matematiche, linguistiche e di risoluzione dei problemi. In più, quasi tutti i giochi da tavolo affinano i riflessi, l'intuizione e l'abitudine alla concentrazione".

Il gioco infine può, quando tratta argomenti specifici, sviluppare curiosità, interesse, voglia di approfondire anche argomenti specifici come la storia, le scienze, la geografia, l'attualità, la tecnologia.

In più, e questo è il nostro pensiero, avvalorato da questa piccola esperienza, può servire a divertirci e a socializzare, ad aggregare gli individui in netta contrapposizione con quello che invece succede con i videogiochi.



Quindi alla fine siamo soddisfatti, sia per la riuscita perché comunque un piccolo seme di curiosità per i giochi è stato seminato (ho visto alcuni ragazzi, e ragazze!!, che si cimentavano a Dama o a Scacchi), e perché, non meno importante, ho battuto il mio amico Giorgio in una sfida estemporanea di "Paroliere"! (ma questa è un'altra storia!).

Quale conclusione possiamo quindi trarre da questa prima esperienza? Che i giochi di tavolo, anche se per la maggior parte sconosciuti e relegati a una ristretta cerchia di persone, come prima è stato accennato, hanno comunque un fascino intrinseco che può servire, se presentati in prima istanza come momento di gioco, a scopi ben più profondi del più visibile scopo ludico: per lo sviluppo della personalità, per l'allenamento della sfera cognitiva, lo sviluppo del comportamento etico e il rispetto delle regole, lo sviluppo sociale e relazionale.

Non voglio dire che questo era il nostro scopo, me ne guardo bene, non avendo le competenze specifiche e la preparazione di un insegnante o di un ludologo, ma voglio avere la presunzione di credere che qualche effetto positivo lo abbiamo avuto. Qualcosa di piccolo sicuramente, ma qualcosa.

Abstract
Games
League
2019

Abstract
Games
League
2019

Abstract
Games
League
2019



Teoria dei giochi da tavolo.

a cura di Luca Cerrato

Per tutte quelle persone che vogliono dedicare una parte del loro tempo ad ideare giochi da tavolo un mantra che dovrebbe essere ripetuto fino alla noia è: *giocare e ancora giocare*. Per conoscere bene la materia da *plasmare*. Poi bisogna sporcarsi le mani con l'*argilla ludica* (tagliare, colorare, scrivere su pezzi di cartone) per acquisire le capacità di modellare i propri giochi e conoscere i propri limiti.

Maneggiare pedine, carte e dadi serve per capire i meccanismi che ci sono dietro ad un gioco, un esercizio che dà modo di creare un'esperienza utile in qualsiasi momento della professione.

Oltre a *pasticcicare* con i regolamenti bisogna, a mio avviso, affiancare qualcosa di più teorico che apporti una riflessione su come funziona un gioco ad un livello di astrazione più elevato della singola azione che avviene sul tabellone.

Informazioni sulla teoria del gioco da tavolo sono rintracciabili in molti siti in rete ed in libri dedicati, sul numero 64 del Fogliaccio degli Astratti ho iniziato ad occuparmi di questa materia andando alla scoperta degli elementi costitutivi del gioco, adesso approfondiremo la conoscenza di tre elementi essenziali che formano un gioco. Il punto di riferimento del seguente articolo è il sito *Games Precipice* e gli articoli scritti da *Alex Harkey*.



Incominciamo a prendere una qualsiasi scatola e leggere le informazioni riportate su di essa, oltre alle indicazioni del titolo e dell'autore, quelle più comuni sono il *numero di giocatori*, l'*età consigliata* e la

durata stimata di una partita. Delle tre indicazioni solo una è un dato sostanziale, il numero dei giocatori, mentre le altre due possono essere valutate sia dall'autore che dall'editore.

Questi tre numeri possono essere trasformati in parametri che il progettista dovrebbe tenere in conto durante la creazione del gioco.

La complessità

La *complessità* di un gioco può essere introdotta prendendo in considerazione alcuni fattori come l'età consigliata e delle banali considerazioni; un gioco con poche regole può essere adatto anche per i giocatori più piccoli mentre un gioco con un discreto numero di regole è consigliato per giocatori più maturi.

La complessità può essere definita come il *consumo di energia mentale* nel corso della partita, in altre parole, l'impegno, la concentrazione e il calcolo mentale che il giocatore deve dispiegare per raggiungere il suo obiettivo.

La complessità coinvolge differenti aspetti tecnici del gioco; il *regolamento*, i *meccanismi* e l'*ampiezza delle possibili mosse* che si hanno a disposizione nel proprio turno.

Il *livello di complessità* di un gioco può essere valutato in differenti modi; uno dei possibili è mettere in relazione la *profondità strategica* con la *complessità*. La profondità strategica è la strategia avanzata pre-

sentata ai giocatori come il guadagno in esperienza e progresso nell'apprendimento del gioco medesimo.

In qualsiasi gioco c'è un ideale rapporto tra la profondità e la complessità per massimizzare l'esperienza dei giocatori. Per far questo si può agire nel semplificare la fase di apprendimento riducendo le regole oppure incrementando il valore strategico (con un minimo aumento della complessità).



Un esempio che ha migliorato questo rapporto è il classico gioco *Forza quattro* che ha incrementato la profondità del gioco da cui derivava, il *Tris*, semplicemente aumentando la dimensione del tavoliere e modificando leggermente l'obiettivo del gioco.

Un modo per ridurre la complessità senza toccare il gioco stesso è scrivere bene il regolamento e rendere chiari i passaggi fondamentali in modo da non appesantire la comprensione dei meccanismi del gioco. Se i giocatori devono *lottare* per imparare e digerire le regole l'autore ha già piazzato un bell'ostacolo cognitivo.

Un momento molto importante dove riflettere sul *mettere e tagliare* le regole è nella fase di *play-test*, dove si vede se il progetto ludico gira bene oppure ha dei difetti. Questa fase è importantissima perché si possono fare tutte le modifiche del caso e prendere decisioni fondamentali. Bisogna prestare molta attenzione alle eccezioni e alle regole condizionali, che sembrano, inizialmente, dare una certa profondità ma che vanno a discapito della chiarezza e della soddisfazione del giocatore. Una regola condizionale è, per esempio, se A è verde allora lancia un dado, se A è rosso allora muovi una pedina.

Se il gioco nel suo complesso prevede troppi oggetti o regole particolari riflettete se è possibile ripensarlo in modo da ricavarne una versione meno pesante. Al massimo se il gioco base ha un discreto successo si può sempre pensare, in futuro, di aggiungere delle espansioni, un esempio su tutti è Carcassone.

Un altro metodo per ridurre la complessità è pensare ad un'interfaccia giocatore ottimizzata per ridurre il carico di elaborazione visiva.

Vediamo ora come espandere la profondità di gioco. Un semplice metodo è cambiare lo *scopo del gioco*.

Per esempio in **Ingenious**, gioco astratto di piazzamento tessere di *Kinzia*, deve la sua profondità tattica al sistema di punteggio. Durante la partita i giocatori piazzano le tessere per fare in modo da massimizzare i punteggi nei sei colori. Il punteggio finale di ogni giocatore è dato dai punti fatti sul colore con meno punti. Il vincitore è colui che ha più punti.

Restringendo le azioni, se il gioco prevede una moltitudine di opzioni per il giocatore di turno per limitarle si può utilizzare la tecnica dei punti azione, cioè il giocatore avrà un determinato ammontare di punti azione e ogni azione avrà un determinato costo, si eseguono azioni fin quando si possono *pagare*.

Negoziazione e commercio, in questi giochi ci sarà un giocatore attivo che potrà effettuare delle azioni con gli altri giocatori.

Per terminare la sezione sulla complessità si può affermare che i giochi con un alto rapporto tra profondità e complessità vengono descritti con la frase, *facili da imparare, ma difficili da padroneggiare*. Questi giochi hanno un sistema di regole semplice e un importante concetto di game design conosciuto come *gioco emergente* (emergent gameplay).

Il gioco emergente si riferisce a situazioni complesse, sia nei video giochi che nei giochi da tavolo oppure giochi di ruolo, che emergono da interazioni di meccaniche ludiche relativamente semplici.

Nei giochi da tavolo il gioco emergente ha due componenti principali:

- *Regole semplici.*
- La *strategia* che non può essere analizzata in profondità leggendo solo le regole.

Si possono individuare alcuni metodi per aggiungere il *gioco emergente*:

- La *socializzazione*, cioè mettere dei meccanismi di negoziazione, bluff oppure di tradimento che possono aggiungere profondità semplicemente allertando i giocatori con la minaccia di un inganno. Un esempio può essere il poker.
- Il *minimalismo*, i giochi astratti spesso ottengono un alto rapporto profondità su complessità eliminando tutto quello che non serve l'ambientazione, terminologia e le regole non essenziali. Dopo questi tagli si ottiene un insieme di regole che danno molta libertà al gioco in se. Un esempio su tutti il Go.

Numero di giocatori

Il numero di giocatori viene deciso durante la progettazione del gioco, un parametro legato ad esso è la *scalabilità* cioè la capacità del gioco di adattarsi ad un determinato numero di giocatori.

Un sistema semplice per classificare i giochi è in base al numero di giocatori.

I *giochi da un giocatore* detti anche *solitari*, non si giocano contro degli avversari, ma piuttosto ci si confronta con il sistema di gioco (in inglese vengono

denominati player vs. environment in contrapposizione ai player vs. player). Esempi da ricordare sono i classici solitari con le carte e i giochi più recenti come Agricola e Le Havre in cui si può giocare anche da soli. I giochi collaborativi hanno qualcosa in comune con i solitari perché in gruppo si affronta il gioco-giocatore.

Giochi da due giocatori, giochi in molti casi di pura strategia dove ha importanza la simmetria, bisogna stare attenti al bilanciamento (per esempio che chi inizia per primo non sia troppo favorito), devono avere situazioni e sequenze varie.

Giochi da tre giocatori, sono significativamente differenti sia da quelli a due giocatori che da quelli a quattro giocatori. L'aggiunta di un terzo giocatore crea dei giochi meno deterministici e cambia anche il sistema del calcolo dei punti finali. Se il giocatore A guadagna cinque punti sul giocatore B nei giochi a due significa che è cinque punti più vicino alla vittoria. Nei giochi a 3 giocatori il giocatore può aver semplicemente aperto la strada verso la vittoria al giocatore C.



Questa tipologia di giochi aggiunge un tipo di variabilità dovuta alla casualità introdotta dai giocatori. Questa variabilità è prodotta dalla interazione tra i giocatori. In una partita a 3 giocatori tra un proprio turno e il successivo lo stato della partita subisce un cambiamento più grande rispetto ad una a due. Questo lo si può notare nel gioco *Hey! That's My Fish* dove i giocatori muovono dei simpatici pinguini. In due giocatori il gioco è a perfetta informazione, con l'aggiunta del terzo giocatore si perde il controllo della situazione sulla tavola.

Giochi da tre - quattro giocatori, sono la categoria più diffusa di giochi, si possono applicare meccanismi, come le aste, che richiedono tre o più giocatori per funzionare. I giochi di commercio che funzionano con almeno quattro giocatori.

In quattro giocatori si possono utilizzare anche meccanismi che sfruttino le alleanze.

Giochi con cinque e più giocatori, possono soffrire del tempo di attesa troppo lungo tra un turno e l'altro, in questo caso si possono utilizzare dei meccanismi come il movimento in contemporanea oppure partecipare al gioco anche se non è il proprio turno.

La scalabilità

Legato al numero dei giocatori è il concetto della *scalabilità*, cioè come il gioco si adatti al cambiare del numero di giocatori. Di solito si cerca di non stravolgere l'esperienza ludica con il variare del numero di giocatori. In altre parole l'esperienza di gioco deve rimanere immutata al cambiare del numero dei partecipanti alla partita. Questo può coinvolgere un cambio di regole, di elementi in modo da addattare il gioco al variare dei giocatori.

Il cambiare il numero di giocatori può creare alcuni scompensi: partita che dura poco o troppo, meccanismi di punteggio che diventano sproporzionati oppure situazioni di gioco differenti e squilibrate. Per fortuna per risolvere questi problemi si hanno diverse possibilità:

- Cambiare la *quantità di materiale* in proporzione ai giocatori, per esempio aggiungendo carte ad un mazzo, utilizzare mappe modulari;
- Cambiare le *condizioni iniziali e finali*;
- Modificare il *valore e/o la disponibilità* di alcuni oggetti in proporzione al numero dei partecipanti alla partita, un oggetto potrebbe valere più punti con più giocatori. In *Castelli della Borgogna* la quantità di tessere disponibili è proporzionale al numero di giocatori.

Alterare la nozione di *giocatore o turno*, quando si cerca di incrementare i giocatori qualche volta è necessario aggiungere un giocatore fantasma prendendo in prestito la terminologia del tressette, il *morto*. Per esempio in *Blokus* in 3 bisogna introdurre il giocatore fantasma.

Molte volte l'evento di fine gioco che funziona per tre giocatori potrebbe rendere troppo veloce la partita quando ci sono sei giocatori oppure la distribuzione iniziale delle risorse è ideale per 4-5 giocatori, diventa ingiocabile in due giocatori.



Probabilmente una discussione sulla scalabilità non potrebbe astenersi dal citare due giochi come *Power Grid* e *Samurai*.

Power Grid di *Friedemann Friese* fornisce un bilancio matematico per tutti i giocatori. Gli adattamenti utilizzati da questo gioco sono:

- *Cambio della scala fisica*, l'area giocabile aumenta con l'aumentare il numero di giocatori.

- *Cambio delle condizioni di fine partita*, il gioco termina quando si crea una rete di città che supera un certo numero. Il numero di città decresce quando aumentano i giocatori.
- *Adeguare la disponibilità di un oggetto*, le risorse si riempiono ad ogni turno a differenti velocità a seconda della quantità dei giocatori.

Samurai di Renè Knizia presenta un semplice esempio di scalabilità. Qui i giocatori piazzano le loro tessere vicino alle città con lo scopo di influenzare uno o più fazioni risiedenti (samurai, contadini oppure preti), chi ha il controllo su queste fazioni vince la partita.

- *Cambio della scala fisica*, il gioco usa un tavoliere modulare. Nuove isole giapponesi vengono aggiunte con l'aumentare dei giocatori.
- *Adeguare la disponibilità di un oggetto*, le isole aggiunte incrementano il numero di città e più gettoni per le fazioni le quali i giocatori devono catturare
- *Cambiare le condizioni di fine partita*.

La durata della partita

La durata della partita è il tempo che intercorre tra l'inizio della partita, compreso il set up iniziale, e il suo termine, compreso il risistemare il tutto nella scatola.

Un concetto su cui si dovrebbe concentrare il creatore di giochi non è tanto quanto tempo dura una partita, ma quanto una persona ci guadagna nel gioco, il *valore del tempo*. Se un gioco può dare il meglio di sé in un tempo di più corto probabilmente sarà giocato più spesso.



Bisogna tener conto che la durata di un gioco è un parametro che si prende in considerazione per l'acquisto. I giochi con una durata breve di solito hanno dei materiali contenuti, mentre giochi più lunghi tagliano fuori una gran fetta di giocatori per via dell'impegno, più o meno grande, necessario a portarli a termine. Nel mezzo a queste due categorie ci sono i giochi con una durata di circa 90 minuti, i motivi sono:

Limiti di tempo, le persone hanno sempre meno tempo a disposizione. La tecnologia ha aumentato le nostre aspettative, la gratificazione deve arrivare in tempi ragionevoli. Spendere tre ore di tempo può o non può pesare, ma spendere trenta minuti in un gioco si corre meno rischi di scontentezza e la sensazione di aver perso del tempo.

Curva dell'attenzione, molti studi hanno valutato che la curva ottimale dell'attenzione degli uomini, per la maggioranza della popolazione, è di 40-50 minuti per un tipo d'attenzione sostenuta. Questo gamma può aumentare se i partecipanti sono motivati.

Alternative, ogni anno vengono pubblicati centinaia di nuovi titoli e quando ci ritroviamo tra amici c'è sempre voglia di provare delle novità.

Consideriamo adesso i pro e cons dei giochi brevi:

- *Vantaggi*: è facile trovare il tempo, i giocatori apprendono il gioco velocemente e possono fare più partite.
- *Svantaggi*: il rischio di ripetitività delle situazioni di gioco, strategia ristretta.

Valutiamo i pro e cons per i giochi lunghi:

- *Vantaggi*: possono sfruttare la lunghezza per far immergere i giocatori nell'esperienza ludica. Il protrarsi della partita può permettere di creare grandi storie, esperienze e soddisfare le ambizioni dei giocatori. L'obiettivo di giocare insieme per ore e ore può essere più eccitante che giocare solo per mezz'ora.
- *Svantaggi*: può esser frustrante quando si commette un errore che ci taglia dal gioco troppo presto.

La durata dei giochi è misurata in minuti oppure ore, ma un autore dovrebbe considerare il *valore del tempo* come la *densità di divertimento* quanto del valore di un giocatore viene usato durante la partita. Questo in modo da staccarsi dal concetto di durata in minuti. Lo scopo del valore del tempo è di efficientare, in qualche modo, il tempo stesso, vediamo quali strade seguire:

La preparazione della partita è qualcosa che nel game design viene in un secondo tempo, come la realizzazione della scrittura del regolamento che avviene di solito all'ultimo minuto. Nella vostra esperienza credo che non vi sia mai capitato di qualcuno che si lamenti che la fase di preparazione della partita sia stata troppo breve. Una buona regola per il set up è di avere un impatto del 10% sul tempo totale della partita.

Alcune domande che ci possiamo porre:

- Che cosa è veramente necessario per il set up?
- Si può integrare il set up all'interno del gioco?
- I componenti possono ritornare nella scatola una volta che il loro utilizzo è terminato? Questo per migliorare e velocizzare il processo di *pulitura* di fine gioco.
- Se si utilizza una grande quantità di componenti che devono essere ordinati prima dell'inizio bisognerebbe cercare di semplificare il processo.

Se avete intenzione di creare un gioco impegnativo dovrete pensare di facilitarne l'apprendimento, per esempio introducendo i giocatori passo dopo passo utilizzando degli scenari dedicati ai principianti con difficoltà crescenti.

Si sa che la prima partita ad un gioco prende molto tempo, ma se la prima partita è significativamente più lunga della seconda allora giocare una seconda potrebbe essere problematico. Ricordiamoci che ogni gioco può essere giocato una volta, ma non è detto che ogni gioco possa essere giocato due volte.

Nella gestione del tempo bisogna tener conto del tempo che il giocatore perde tra un turno e l'altro, il *tempo di inattività* (downtime), non sempre è un male serve ai giocatori per valutare le prossime mosse. Bisogna comunque evitare la cosiddetta *analysis paralysis*, quando uno o più giocatori impiegano parecchio tempo a muovere per via di un'analisi troppo approfondita della loro posizione. Per ridurre questo tempo passivo si può introdurre un limite temporale

oppure la patata bollente (hot potato). Per esempio in Camelot, *Tom Jolly* utilizza il suo *sistema lampo*, due giocatori muovono in contemporanea come indicato dai gettoni. Una volta che il giocatore ha completato il suo turno passa il suo gettone al giocatore successivo. In questo modo i giocatori non possono perdere molto tempo perché l'altro gettone gira tra i giocatori attivi.

Anche le condizioni di fine gioco hanno un loro ruolo nella durata di una partita. Un gioco dovrebbe avere una regola che controlli la fine di un gioco, per esempio stabilire uno specifico numero di turni come avviene in molti giochi. Queste *condizioni finali statiche* possono essere anche legate ad un particolare stato del gioco, come per esempio avviene nell'Othello dove la partita ha termine quando il tavoliere è pieno.

Condizioni finali dinamiche sono presenti quando un gioco si può concludere durante lo svolgimento di un turno. Questo può creare tensione e un'opportunità di far oscillare la bilancia del potere in una battaglia creando incertezza ed allunga la partita.

Si consiglia di inserire delle condizioni di fine partita multiple per evitare partite troppo lunghe. Un altro modo per accorciare una partita è di segnare i punti durante e non lasciare il conteggio una volta terminata.

Per riassumere abbiamo visto tre possibili dimensioni del gioco; il *numero di giocatori*, la *complessità*, la *durata*.

Sul prossimo numero dedicato al Game Design vedremo che cosa succede se andiamo a sovrapporre i tre elementi.



Il fogliaccio degli astratti

per la grafica utilizza

Gimp



Tecno & ludo.

a cura di Luca Cerrato

Nella mia personale ricerca su come potrebbe cambiare il mondo dei giochi da tavolo grazie alle innovazioni tecnologiche e come potremo divertirvi tra dieci-venti anni ho da presentarvi due progetti che mi hanno incuriosito. Il primo utilizza una tecnologia già a nostra disposizione, gli smartphone, che può essere facilmente utilizzata dalla maggioranza delle persone, mentre il secondo è un progetto di ricerca della Microsoft.

Ovviamente i due prodotti non sono stati pensati per i giochi da tavolo, ma il sottoscritto intravede delle grandi potenzialità che possono essere utilizzate nel nostro hobby.

Modificare la realtà introducendo oggetti e animazioni che si possono vedere e sentire solo con appositi strumenti è un qualcosa che ai giorni nostri si può fare anche solamente con un moderno cellulare senza far ricorso ai più costosi ed ancora ingombranti visori di realtà virtuale. Immaginate di inquadrare con l'obiettivo della fotocamera una scacchiera o un più generico tavoliere su cui sono posizionati pedine, dadi e carte da gioco. L'applicazione riconoscere gli oggetti presenti e dopo di che potrebbe, seguendo le precise regole del gioco, aggiungere oppure muovere dei pezzi, tenendo conto di chi sta *guardando* la tavola. Gli altri giocatori potrebbero anche essere solo parzialmente informati di che cosa sta accadendo sotto ai propri occhi. Si potrebbero aprire nuove frontiere del game design, immaginate come cambierebbe, per esempio, la gestione dei turni in un gioco con un'applicazione che in base a delle regole decide chi può fare cosa.

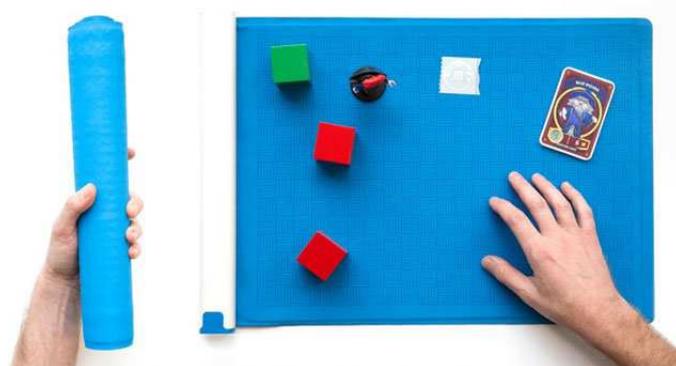
Spingendosi ancora più nel futuro si potrebbe pensare ad un'intelligenza artificiale che crei delle varianti al regolamento in base a qualche condizione esterna.

Exploriamo è una giovane e piccola società italiana che ha avuto l'idea di applicare qualcosa di simile a dei disegni su carta dandogli una tridimensionalità e animandoli.

Passiamo adesso da una piccola società italiana ad un colosso mondiale della tecnologia come la *Microsoft* con laboratori di ricerca sparsi per il mondo

e centinaia di ingegneri impegnati nelle più disperate ricerche.

Il progetto *Zanzibar*, ideato nei laboratori inglesi, è molto interessante dal punto di vista ludico, infatti il suo obiettivo è lo studio e la realizzazione di future applicazioni di un tappetino intelligente pensato per interagire sia con oggetti reali che virtuali. Da come si legge in rete questo tappetino è in grado di percepire gli oggetti su di esso posizionati e di gestire i movimenti delle mani intorno ad esso.



Molto facile vedere trasformare il tappetino in un bel tabellone di gioco dove dei pezzi dotati di tecnologia Near Field Communication (NFC) riescano a comunicare tra loro e con il tabellone di gioco, con un sistema che controlla la correttezza delle mosse. Fin qui vale tutto quello che ci siamo detti prima ed in altri articoli dedicati alla tecnologia applicata al campo ludico, ma quello che si mette a disposizione dei game design sono le *gesture* dei giocatori che vengono riconosciute dalla macchina.



Play, dieci e lode

a cura di Luca Cerrato

Mi ricordo, come se fosse ieri quando nel lontano 2004 dissi ad un amico che nel fine settimana sarei andato ad una fiera di *comics & games* per dimostrare giochi astratti. La sua espressione dubbiosa era eloquente, non tanto perchè non conosceva i giochi astratti, ma piuttosto perchè gli era oscuro il motivo di questa mia azione.

Passa qualche anno e un altro amico mi chiese se ero interessato ad andare a Modena, dove era in programma un nuovo evento ludico che sorgeva dalle ceneri della Mod Con, per dimostrare, ancora una volta, giochi astratti. Quella fu la prima edizione della Play e la mia prima volta a Modena.

Da allora fino a quest'anno (la decima edizione) non ne ho saltata una, al mio fianco ci sono sempre stati gli instancabili amici di *Gioca in Valle*, l'associazione ludica della Val di Susa, insieme abbiamo spiegato e dimostrato giochi astratti a migliaia di persone.



Della prima volta mi ricordo la chiusura a mezza notte ed i video giochi rumorosi alle nostre spalle che misero a dura prova le corde vocali.

Per fortuna lo spazio dedicato ai video giochi è diminuito edizione dopo edizione mentre lo spazio all'universo dei giochi da tavolo e giochi di ruolo è aumentato costantemente, infatti si è passati dai due padiglioni delle prime edizioni a quest'anno con l'aggiunta di un padiglione esterno che ospitava i giochi per i più piccoli.

Anche l'area astratta ha avuto nel corso delle varie edizioni dei cambiamenti. Nella prima edizione la divulgazione dei giochi astratti era a carico di *Tavolando.net* e *Gioca in Valle*.

Nelle successive edizioni ho avuto il piacere di ospitare associazioni e federazioni che sono diventate il cuore dell'area astratta: la *federazione italiana di dama*, il *club 64* per gli scacchi, il *club del tortellino* per il Go, *Giuseppe Baggio* per lo Shogi e nelle ultime edizioni la *federazione italiana di Mah Jong*.

Inoltre ho avuto anche l'onore di ospitare, per qualche edizione, la federazione italiana gioco Othello, il gruppo archeologo delle Archeonaute che hanno fatto giocare a xxxxxx, gioco di origine romana.

Anche l'amico *Nicola Castellini* quando riesce partecipa con i suoi splendidi giochi.

Inoltre quest'anno, con grande piacere, sono ritornati gli amici del *Bao* anche se il mitico Nino Vessella è ormai spiaggiato sulle mitiche sabbie di Zanzibar. (KIBAO.org).



Per quanto riguarda i giochi si è cercato di rimanere al passo con le novità ed inoltre si è estesa la scelta dei giochi allargando ai cosiddetti *giochi astratti rafforzati* come *Path Work*, *Santorini* e *Azul*.

Quello che mi piacerebbe per futuro è continuare ad ospitare vecchi e nuovi amici, creare uno spazio per gli autori di giochi astratti ed infine cercare di portare la *Abstract Games League* dal vivo.

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 questo grande progetto contattate la redazione, stiamo cercando 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.
- Esperti in Latex per migliorare l'impaginazione della rivista.

Responsabile della rivista, *Luca Cerrato*.

Revisore della rivista, *Alberto Bertaggia*.

Elenco degli autori, in ordine sparso, che hanno contribuito alla crescita de *Il Fogliaccio degli Astratti*.

Autore	Numero	Autore	Numero
S. Sorrentino	6	C. Zingrillo	28
F. Germanà	37	F. Millela	37
G. Baggio	dal 38 al 61, 63, 65	67 S. Loretoni	43
M. Martelli	44, 45, 46, 47, 48, 61, 67	G. Buccoliero	45, 55, 56, 57
A. Bertaggia	46, 47, 48, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61, 65, 66, 67, 68	G. Sartoretti	47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 61, 62, 67, 68
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, 66	F. Pinco11 Pallino	56
Archeonauta	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, 65
M.A. Donadoni	59	C. Pavese	59, 61
P. Formusa	59, 63, 67	E. Perres	61
G. Pili	61	A. Napoli Costa	61, 62, 63
T. Bettin	61	L. Poiana	61
A. Angiolino	63	M. Zamin	63
D. Ferri	64	A. Menoncin	64
A. di Mattei	64	P. Gorini	65
A. Romeo	65, 66, 67, 68	G. Polverari	65
L. Maschera	66	S. Tramacere	66
Oli	66	F. Macaluso	67

Rivista scaricabile gratuitamente dal sito <http://www.tavolando.net>

Per contattare la redazione scrivete a:

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 nuovi giochi astratti.

Scrivete le vostre idee a ilfogliaccio@tavolando.net

