

**25-26-27 Settembre 2009 – Verona
Tocati – Festival Internazionale dei Giochi di Strada**

**STORIA CONFIDENZIALE DI UN AMICO
In ricordo di Giampaolo Dossena**

Biblioteca Civica, Protomoteca, Via Cappello 43
SABATO 18.00

INTERVENTO DI DARIO DE TOFFOLI



A Giampaolo piaceva il baccalà. Il baccalà mantecato, come usa a Venezia.

E io quando andavo a trovarlo a casa sua a Milano - Pinuccia se ne ricorderà - me ne procuravo sempre qualche etto all'osteria alle Due spade, dove ancora lo "mantecavano" come si deve.

In realtà si trattava di uno scambio, perché invariabilmente ricevevo degli alchechengi ricoperti di cioccolato, una prelibatezza di pasticceria praticamente sconosciuta a Venezia.



Beh, sugli alchechengi c'è anche una curiosa storia di gioco.

Io avevo conosciuto Dossena nel 1984. Stavo scrivendo un libercolo sullo Scarabeo (il clone italiano di Scrabble) e ho scritto a Dossena per chiedergli di consultare un libro francese che lui aveva citato nel

Tuttolibri della Stampa e che non riuscivo a reperire. Evidentemente la cosa lo aveva intrigato, perché mi ha telefonato direttamente a casa, dicendomi di andare a Milano e di portare anche dei problemi, per pubblicarli sulla Stampa: così abbiamo cominciato una rubrica settimanale di Scarabeo.

In breve Giampaolo è diventato uno dei miei principali punti di riferimento, si può dire il mio Maestro, anche se in realtà siamo molto diversi. Diciamo che è stata una delle amicizie più importanti della mia vita ed è forse grazie alla sua stima che all'epoca mi sono deciso ad abbandonare la mia professione e dedicarmi al gioco, in tutti i suoi aspetti.

Ma torniamo agli alchechengi. Ad un certo punto Dossena mi chiede di realizzare un problema incentrato su "alchechengi", parola bella e rara. Io lo realizzo, ma lo spaccio per una partita vera, perché i miei problemi erano tutti tratti da partite reali che annotavo e commentavo.

Ecco cosa è stato pubblicato il 9 novembre 1986.

LA STAMPA

Domenica 9 Novembre 1986

Scarabeo

(Dario De Toffoli)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

Lettera X2 Parola X2 Lettera X3 Parola X3

A,C,E,I,O,R,S,T	-punti 1	L,M,N	-punti 2	P	-punti 3
B,D,F,G,U,V	-punti 4	H,Z	-punti 8	Q	-punti 10

A E F C G H L N

Per diventare campioni di Scarabeo bisogna possedere almeno due abilità specifiche: competenza linguistica e opportunismo aritmetico. Analizziamo la prima. Bisogna conoscere molte parole della lingua italiana (basta sapere che esistono, non si è tenuti a spiegare il significato). Teniamo presente che nel linguaggio comune ne usiamo poche migliaia, ma il Dizionario Garzanti ne elenca 60.000, il Nuovo Zingarelli 127.000, il Devoto-Oli (2 voll.) 150.000 e il Treccani di cui è appena uscito il primo dei 4 volumi previsti 180.000. Moltissime sono sconosciute ai più, ma possono risultare utilissime ai giocatori smaliziati.

La situazione rappresentata nel diagramma di questa settimana ben si presta ad esemplificare quanto detto. Si gioca in una casa milanese e la mano sta a Pinuccia Ferrari che lascia i presenti a bocca aperta (soprattutto i non milanesi, che mai avevano sentito la parola in oggetto) avviandosi a vincere agevolmente la partita.

Che cosa avreste giocato al suo posto nei 2 minuti a disposizione con le 8 lettere indicate in calce al tavoliere?

Guardate un po' a chi avevamo attribuito la stupefacente mossa vincente... chissà se se lo ricorda?

"Si gioca in una casa milanese e la mano sta a Pinuccia Ferrari - qui presente - che lascia i presenti a bocca aperta (soprattutto i non milanesi, che mai avevano sentito la parola in oggetto) avviandosi a vincere agevolmente la partita."

E la mossa è proprio "ALCHECHENGI" nella colonna 17, che si attacca al preesistente CHE, usa tutte e 8 le lettere, tocca due caselle x3 e guadagna l'astronomico punteggio di 402 punti.

Passiamo all'enciclopedia.

Da tempo raccoglievo per suo conto segnalazioni di errori sull'edizione Utet, poi un giorno Dossena mi telefona e mi dice che ha venduto i diritti a Mondadori e che si ristampa. Dunque bisogna rivedere e aggiornare. E mi dice testualmente, a freddo, senza nemmeno preoccuparsi di consultarmi "Io non me la sento più, e quindi te ne occuperai tu, perché non se ne può occupare nessun altro". Io chiedo istruzioni e lui: "Sono certo che saprai regolarti per il meglio".

Un grande onore... ma anche un grande onere.

Per prima cosa lo stile: come racconta le cose Dossena, non le racconta nessun altro, non potevo certo cercare di imitarlo.

Ecco una frase tratta dalla voce *Telegrafo senza fili*, che poi avremo occasione di leggere integralmente. Assolutamente inimitabile!

"Blando erotismo dello sfiorar con le labbra l'orecchio della vicina. Blando, mica tanto. Provate con una signora che porta la veletta."

Dunque ho privilegiato la precisione tecnica, cercando di descrivere tutti i meccanismi in modo rigoroso e completo e mettendo il lettore in grado di poter giocare davvero. E mi sono avvalso per le singole voci di vari collaboratori.

Poi i contenuti: non era possibile aggiornare tutto. L'editore Mondadori mi aveva dato precisi limiti di tempo e di pagine.

Per prima cosa ho aggiornato le categorie delle voci, per renderle più chiare e accessibili a un pubblico più vasto. Lo stesso criterio ho usato per la compilazione delle oltre 100 pagine dell'indice dei nomi e della bibliografia (non ci sono nell'edizione edicola, ma costituiranno uno dei pregi dell'edizione libreria – che speriamo imminente...).

Categorie dei giochi



Giochi per bambini

Comprende sia i giocattoli che i giochi per bambini.



Giochi di abilità

Sono i giochi che richiedono destrezza fisica.



Giochi all'aperto

Gli sport sono indicati in una specifica categoria.



Giochi sportivi

Sono i giochi considerati propriamente sport.



Giochi di carte

Incluse i soli giochi che si fanno con i mazzi di carte tradizionali, sia locali che internazionali. I giochi in scatola che sono composti di carte speciali figurano fra i "Giochi da tavolo", i giochi di carte collezionabili fra i "Giochi di avventura".



Giochi di costruzioni



Giochi di dadi

Sono i giochi che si fanno con soli dadi o in cui i dadi sono la componente principale.



Giochi d'azzardo

Comprende i giochi di casinò, i giochi a estrazione e i giochi di denaro in cui la componente d'azzardo è preponderante.



Giochi di parole

Comprende i giochi di parole propriamente detti, ma anche i giochi linguistici e letterari.



Giochi di avventura

Corrisponde al cosiddetto "mercato specializzato" o "hobby market", vale a dire giochi di ruolo, di simulazione, tridimensionali, con miniature e collezionabili.



Giochi da tavolo

Comprende i giochi di tavoliere, ma anche i giochi in scatola di carte speciali. I giochi di carte tradizionali e i giochi di dadi sono invece trattati in specifiche categorie.



Giochi di società

Sono i giochi altrimenti detti "di sala" o "di conversazione". Comprende anche i Party games.



Rompicapo

Sono sostanzialmente i giochi "da risolvere" non di parole. Include rompicapo logici e matematici.



Videogiochi

Sono i giochi che richiedono un supporto elettronico.



Protagonisti

Comprende personaggi, aziende, riviste e associazioni che sono stati o sono protagonisti del mondo ludico.



Tutto il resto

Incluse tutto ciò che non rientra nelle altre categorie.



I numeri:
oltre 1.800 pagine
2.000 voci complessive
250 voci aggiornate
300 voci nuove

Ma come scegliere cosa fare e cosa non fare?

Anzitutto alcune voci importanti che andavano del tutto riformate, per accorpate tutto ciò che è successo nell'ultimo decennio. Penso soprattutto al poker, una disciplina di cui mi occupo in modo particolare e nella quale c'è stata una vera e propria rivoluzione.

Poi i videogiochi: l'informatica galoppa e le voci invecchiano velocemente.

Fatto questo si trattava di scegliere. E ho scelto di mantenere pressoché inalterate tutta la categoria dei "giochi di parole": ci sono già degli appunti dello stesso Dossena... ma ci lavoreremo alla prossima edizione. Anche l'impianto dei giochi di carte, a parte qualche aggiunta, è rimasto pressoché inalterato.

Ho invece sviluppato abbastanza il settore dei rompicapo e dei giochi matematici: bisognava pur dar conto del fenomeno innescato dal sudoku!

E ho proposto molte nuove voci nel settore dei giochi da tavolo.

Non solo giochi, ma anche personaggi, eventi, riviste, un po' tutto quello che ha fatto la storia recente del gioco, con particolare riguardo all'Italia.

Per esempio c'è una piccola voce su Marco Donadoni, anche lui qui presente, un protagonista della storia dei giochi in Italia.

Donadoni, Marco



È uno tra i più prolifici autori italiani di giochi, con circa 200 titoli pubblicati. Il suo nome è legato alla casa editrice International Team, con la quale a partire dal 1979 pubblica molti giochi di tavoliere e Wargames. I suoi titoli di maggior successo sono stati 2: *VII Legio*, una splendida contaminazione fra gioco di tavoliere e gioco di ruolo ambientato in un lontano futuro sul tema delle esplorazioni spaziali; e *Zargo's Lords*, un Wargame fantasy, la cui copertina con un cavaliere, un drago, un monaco e un uomo alato è scolpita nella memoria di molti giocatori di Wargames italiani.

Per esempio c'è una voce dedicata ad Agonistika News, la rivista diretta dal qui presente – guarda che combinazione! – Sergio Valzania e condotta da Roberto Flaibani, ai tempi eroici del Festival Italiano dei Giochi.

Che nostalgia!

Agonistika News



Rivista trimestrale pubblicata dal 1991 al 1999.

Era la voce dell'associazione Agonistika, che da anni promuoveva il gioco, con un particolare riguardo verso i giochi di Ruolo e i Wargames. Organizzava il Campionato Italiano di *Dungeons & Dragons*, reggendo una fitta rete di giocatori, circoli e negozi specializzati.

Lungi dal chiudersi in una "convention" di specialisti, Agonistika si propose di diffondere la sua filosofia di gioco "aperta" tra un pubblico più vasto; in quest'ottica aveva anche aderito come parte attiva al nascente Festival Italiano dei Giochi (*vedi*).

Tra le altre iniziative, Agonistika ha promosso il Premio Gioco dell'Anno in Italia.

A reggere le fila di tutto c'era un appassionato Roberto Flaibani, mentre il direttore della rivista era Sergio Valzania, che si è sempre occupato anche di giochi e di cultura ludica. E infatti "Agonistika News" è stata un punto di riferimento ricco di recensioni e approfondimenti.

In tempi più recenti l'associazione La tana dei Goblin (*vedi*) sta ripubblicando la storica testata nel suo sito web e così Flaibani ha presentato l'iniziativa: «In quegli anni il panorama ludico era molto diverso dall'attuale: i numeri, seppure in crescita tumultuosa, erano ancora piccoli, l'orizzonte limitato (non c'era ancora Internet, e neppure i telefonini!) e tutti noi, giocatori, organizzatori, commercianti specializzati, eravamo in un unico calderone, dove tutti facevano di tutto e i ruoli si confondevano in una sorta di Movimento, di cui AgoNews era una delle voci. Leggendo queste pagine, spero che si senta ancora il profumo di quella primavera di giochi».

E per finire un piccolo video del 1990, registrato durante il congresso "Verso un'Associazione degli Sport della Mente", nell'ambito del 1° Festival Italiano dei Giochi al Casinò del Lido di Venezia. Qui Dossena fa proprio il Dossena! [il video si può vedere sulla pagina del sito]



