

Alex Randolph

Ludografia 2012

a cura di Cosimo Cardellicchio e Giuseppe Baggio
con una nota di Giampaolo Dossena



Presentazione della 1ª edizione 1999

Alex Randolph, felicemente vivente a Venezia da giramondo a riposo, poliglotta e poeta, è, secondo alcuni, il più grande inventore di giochi dei nostri anni.

Secondo altri, Alex Randolph è il più grande inventore di giochi dei nostri anni oggettivamente, indubitabilmente, e dire, come ho fatto io nella prima frase, "secondo alcuni", è da sciocchi o da incompetenti. Stiamo già scivolando su un terreno di polemiche poco cortesi, estranee al carattere di Alex Randolph, il quale, da vero signore, lascia che in certi libri si diano notizie sbagliate anche sul suo luogo di nascita, e sulla data.

Quanto ai giochi che ha inventato, lui stesso non ha una copia di tutti, né ha per tutti i contratti di edizione. Tanto più dura è stata la fatica di Philippe Evrard per mettere insieme la presente lista, che si può chiamare "bibliografia" o "ludografia". Io ne ho dato notizia su "Il Sole - 24 ore" il 31 dicembre 1995. Molti me ne chiesero fotocopia; ora, grazie alla Unicopli, la circolazione del lavoro di Philippe Evrard sarà più facile.

Chi ama giocare è un collezionista di giochi; un buon collezionista di giochi per prima cosa sta attento alle varianti. Le varianti dei giochi di Alex Randolph a volte presentano solo qualche modifica nella presentazione materiale del gioco.... Altre comportano solo un cambiamento nella lingua delle istruzioni... In altre abbiamo una evoluzione successiva di una idea, che ha implicato modificazioni nello schema di gioco...

Per esempio il gioco distribuito in Italia nel 1983 col nome di Blitz deriva da un gioco distribuito in Usa nel 1969 col nome di Castile. Ma io amo il Sagaland del 1981, e quello del 1994 non mi piace per il diverso stile delle illustrazioni.

Il Twixt del 1962 è un classico; non conosco le varianti del 1990 e 1998: mi resta ancora, in prospettiva, il piacere di scoprirle un giorno. Altro, grande piacere sarà quello di leggere un giorno il libro che Philippe Evrard sta scrivendo, o ha scritto, su vita e opere di Alex Randolph: storia sottile di come può funzionare una mente di *homo sapiens*, tanto *sapiens* che all'attributo *sapiens* va stretto il sostantivo, *homo* (e lo dico da animalista convinto, anti-umanista: ma questo sarebbe un modo per scivolare in polemiche poco cortesi).

Cremona, 19 gennaio 1999

GIAMPAOLO DOSSENA

Quei due.

Alex Randolph, americano nato a Dobrohost (ex-Cecoslovacchia) il 4 maggio del 1922 ha avuto una vita avventurosa e piena di interessi. Nato in una famiglia benestante e cosmopolita, poliglotta, gran viaggiatore, arruolato nell'Intelligence Alleata durante la Seconda Guerra Mondiale, creativo in un'azienda di pubblicità nel dopoguerra, poeta e scrittore, scopri negli anni '60 del secolo scorso una vocazione di autore di giochi. Dopo il grande successo del Twixt (1962), decise di anteporre questi ultimi a tutte le altre sue attività. Lasciò un lavoro ben retribuito e inventò, primo al mondo, la figura dell'autore professionale di giochi. Ogni giorno ne studiava di nuovi, o variava quelli già pubblicati, e questa attività lo tenne assorto sino agli ultimi mesi di vita. È stato autore di tantissimi giochi (vedi Ludografia), alcuni dei quali sono stati successi mondiali, venduti in centinaia di migliaia di copie, e per alcuni anche in milioni di copie. Morì il 27 aprile 2004 a Venezia, la città che aveva tanto amato, e che lo ha ospitato per il più lungo periodo della sua vita.

Giampaolo Dossena, nato a Cremona il 30 settembre del 1930, laureato in Lettere a Pavia, lavorò nelle principali case editrici italiane, come Sansoni, Feltrinelli, Rizzoli, Mondadori, il Saggiatore, Bompiani. Negli anni '70, l'austero redattore e funzionario editoriale si re-inventò giornalista, occupandosi, allora unico in Italia, di giochi. Le sue rubriche sul *Tuttolibri* (1980-1987) e sul *Venerdì di Repubblica* (1987-1993) ebbero un tale successo di pubblico da divenire un fenomeno di costume. Morì a Cremona il 5 febbraio del 2009.

Agli inizi degli anni '80 le traiettorie di questi due uomini si incrociarono. L'attento giornalista Dossena fiutò subito l'eccezionalità di Randolph e delle sue opere. Si frequentarono, divennero amici e Dossena elogiò più volte Randolph nei suoi articoli, e ospitò i suoi giochi nelle sue rubriche. Per quanti sforzi si facciano, non si ricorda una volta in cui Dossena abbia criticato negativamente un gioco di Randolph. Alle volte invece, nei convegni che li ospitavano, giocavano ad avere opinioni contraddittorie. Come disse Dossena in un'intervista, "giocavamo a fare i burattini, che sul palco si scambiano legnate" ma, quando finisce lo spettacolo -aggiungiamo noi- come i burattini tornavano nella loro cassa, e si ritrovano abbracciati.

Le ricerche di Evrard.

Nel 1999, la Unicopli di Milano pubblicava: *Alex Randolph. Ludografia. Il percorso creativo di un Homo Sapiens* a cura di Philippe Evrard e con la presentazione di Giampaolo Dossena. La presentazione è passata anche in questa nuova edizione della ludografia, con minime modifiche, perché non avevamo cuore di separare "quei due".

Il lavoro di Evrard invece, che al momento non ha avuto alcun seguito o rielaborazione, è stato da noi in un primo momento aggiornato e controllato, e poi completamente ri-scritto secondo nuovi criteri che abbiamo stabilito.

La ludografia.

Che cos'è una ludografia? Mai prima di Alex Randolph si era sentito questo termine, perché solo con lui nasce la figura dell'autore professionale di giochi. Sorge quindi la necessità di capire il percorso creativo di un autore attraverso l'elenco delle sue opere e la conoscenza delle varianti.

Compilare una ludografia è un'impresa ben più ardua che scrivere una bibliografia. Per quanto riguarda i libri o gli articoli, una semplice lettura fa capire subito se una nuova edizione è diversa da una vecchia. Così non è per i giochi, perché una semplice lettura dei regolamenti non è sufficiente. Un gioco, infatti, deve essere provato per capire se quella che sembra una piccola variazione nelle regole può aver prodotto qualcosa di diverso, o di molto diverso, come spesso accade.

Le difficoltà si acquiscono con Alex Randolph. Egli progettava giochi seguendo la sua ispirazione (e la sua genialità) senza mai pensare che i posteri potessero sentire la necessità di metter ordine nel suo lavoro. Ad esempio, in seguito a nuove richieste, usava riproporre quelle che lui riteneva buone idee in un diverso contesto. Per di più, quasi mai la pubblicazione "chiudeva" per lui quel gioco, perché quotidianamente studiava come migliorare un'idea.

Non c'è nessuna speranza di fare una lista dei giochi randolphiani che sia semplice ed esauriente, perché ogni suo gioco, anche quando sembra identico a un predecessore, meriterebbe almeno una nota. D'altro canto, ci rendiamo conto che esiste l'esigenza di districarsi in una selva di nomi e di edizioni e per questo abbiamo accettato di cimentarci con quest'opera.

Abbiamo preso la prima decisione di stilare una lista in rigoroso ordine alfabetico, tralasciando un ordinamento raggruppato per varianti, perché solo un lettore esperto la potrebbe comprendere.

Le altre caratteristiche dell'ordinamento sono presentate di seguito.

Le regole del gioco.

I giochi pubblicati da Editori diversi sono sempre stati considerati un elemento in più nella lista, anche quando identici fra loro.

Qualche volta, nei rimandi, di fronte a giochi pubblicati nello stesso anno, abbiamo pensato di attribuire l'edizione principale all'Edizione italiana (cosa che non è sicuramente vera, ma noi ci siamo divertiti così).

Abbiamo deciso, pur conoscendole, di non riportare le edizioni più esotiche (scandinave, dell'Est Europa o del lontano Oriente...) dei successi commerciali da milioni di copie vendute, come *Sagaland* o *Tempo, kleine Schnecke!*, né tanto meno le edizioni non autorizzate (pirata?) degli stessi. Ciò è dovuto al fatto che non volevamo che la lista si dilatasse a dismisura.

I simboli che accompagnano questa ludografia sono i seguenti:

- = Indica che un gioco è “sostanzialmente simile” a un precursore, o meglio tutte le variazioni che sono state introdotte nel precursore non hanno prodotto un gioco diverso.
- Indica che un gioco ha subito una o più modifiche nelle regole, o nel materiale di gioco, o nel tavoliere, modifiche che, a nostro avviso, sono significative per qualificare un nuovo gioco. Con il simbolo di freccia, il lettore è rimandato al gioco precedente da cui deriva.
- ◀ Indica che il gioco in questione è stato pubblicato in un articolo di giornale, o in un capitolo di libro. Tutte le regole sono state chiaramente spiegate, tanto che il lettore desideroso potrebbe giocarlo rinvenendo il materiale necessario (come carta e matita, ad esempio). Se questa pubblicazione ha originato un gioco in scatola completo, si è rinviati a quest'ultimo.
- ? Indica che ci sono ancora questioni da chiarire.

Dal simbolo del “?” è chiaro che ci sono punti oscuri, così come è sicuro che, per quanti sforzi abbiamo fatto, abbiamo commesso errori. Proprio per questo abbiamo voluto scrivere “Ludografia 2012”, indicando che il lavoro di una ludografia completa di Alex Randolph è ancora in corso e che potrà essere completato solo nel futuro (se pure). Anche perché, constatiamo con piacere che sono riproposte nuove edizioni dei suoi giochi e auspichiamo che ne siano pubblicati anche altri, e magari anche qualche inedito, che parimenti non abbiamo voluto aggiungere a questa lista.

Abbiamo conosciuto Alex, e con lui abbiamo giocato e discusso, e continuiamo a sentircelo vicino quando giochiamo, o discutiamo dei suoi giochi. Immaginiamo anche Alex a Giampaolo, ancora insieme all'altro mondo, mentre se la ridono, si danno di gomito e dicono: “Vedi dove perdono il tempo quei due”.

Cosimo Cardellicchio e Giuseppe Baggio

Ludografia 2012 di Alex Randolph

1812	Das Spiel- 1982	= "?" Due Secoli di Guerre
African Queen	Abacus - 1991	
Ali Baba	Pelikan - 1975 e 1979	
Alle Vögel sind schon da	Noris - 1989	
Aralechan Daitisuseiki	Epoch - 1980	
Au diable le Vatour	Ravensburger - 1996	= Hol's der Geier
Auto-Hop! (pseud. H.H. Yukel)	Selecta - 1987	
Baggage Claim	Ravensburger - 1988	= Wettflug
Banda	Ravensburger - 1973	
Becherspiel	Selecta - 1978	→ Ting Tong
Beat the Buzzard	Ravensburger - 2002	= Hol's der Geier
Biene Maja und ... (ape Maja)	ASS - 1979	
Big Shot	Ravensburger - 2001	
Bildertasto	Selecta - 1988	→ Tasto
Blazing Camels	MB - 1995	→ Würmeln
Blitz	Editrice Giochi - 1983	→ Turnier
Breakthru	3M - 1965	
Breakthru	3M - 1968	→ Breakthru 1965
Breakthru	Avalon Hill - 1976	= Breakthru 1968
Brontos	Blatz/KidFun - 1993	
Buffalo	Piatnik - 1999	= Prärie
Buffalo	Venice Connection - 2000	= Prärie
Büffeljagd	Pelikan - 1976	= Prärie
Caramba!	Amigo - 1992	
Caro Cane	Dal Negro - 1985	= Biene Maja und ...
Carrera de Ajedrez	Educa/Ravensburger-1979	→ Schachjagd
Casablanca	FX Schmid - 1977	
Castile	Stancraft - 1970	
Catch up!	Ravensburger - 2002	= Hol's der Geier
Check the Ripper	ASS - 1994	
Choo-choo	Milton Bradley - 1977	
Ciao, ciao ...	Drei Magier - 1997 e 2006	
Circuit puzzle game	Creative Playthings - 1973	= Banda
Claim	Jumbo - 1983	= Blitz
Code 7	Chieftain - 1989	= Code 777
Code 777 (& R. Abbott)	Jumbo - 1985	→ Egghead (di R. Abbott)
Code 777	Stronghold Games -2010	= Code 777
Code Breakers	Winning Moves - 1998	= Eureka!
Corona	Ravensburger - 1974	
Counterpoint	Hallmark - 1976	= Spots
Cours aux valises	Ravensburger - 1987	= Wettflug
Corri ... Lumachinal	Ravensburger - 2003	= Tempo, kleine Schnecke!
Cover-Up	Ideal - 1982	= Hepta
Cubids	Dusyma - 1972	"?"
Das Geheimnis der Schatzinsel	Hugendubel - 1988	* Schatzinsel
Das Lustige Detektivspiel für Kinder		
MOG (Mann Ohne Gesicht)	Noris - 1989	→ Dr. Futsch
Das Pferd von Troja	Jumbo - 1993	
Defi	Parker Brothers - 1973	= Square Off
Defi!	Miro Company - 1973	= Square Off
Defi!	Clipper - 1982	= Square Off

Der Rattenfänger von Hameln	Herder - 1993	
Derby Auto (pseud. I. Phompy)	Selecta - 1986-1987-1991	
Die Augen der Kali	Schmidt - 1993	→ Drago Rosso
Die Drei (Hepta + Pegs + Tetrods)	Franjos - 1998	
Die Heisse Schlacht am kalten buffet	Ravensburger - 1990	= Känguruh
Die Osterinsel (& Leo Colovini)	Blatz - 1993	
Die Verbotene Stadt (& J. Rüttinger)	Ravensburger - 1992	
Die Wikinger kommen!	ASS - 1994 e 1996	= Blitz
Dilemma	Ravensburger - 2000	
Disguise	Waddingtons- -1985	= Dr. Futsch
Doggone it!	Milton Bradley - 1988	→ Biene Maja und...
Domemo (pseud. P. Halvah)	Ravensburger - 1975	
Domemo	Gentosha Edu. - 2009	= Domemo
Dominik (pseud. Sebastiano)	Selecta - 1984	
Domus	Selecta - 1976	
Dormiglioni	Europeo (13/08/1990)	= Schläflinge
Dozo	Stancraft - 1970	
Dozo	Selecta - 1974	= Dozo
Dr. Futsch	ASS - 1984	
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Istituto del Gioco - 1981	= Jekyll and Hyde
Drachenfels (& Leo Colovini)	Schmidt - 1986	
Drago Rosso	Editrice Giochi - 1989	
Drop Everything	Abra - 1989	→ Foxy
Dubio	Jumbo - 1983	= Les Mabouls
Due Secoli di Guerre	Editrice Giochi - 1982	
Dumme Dame	Würfel + Co. - 1983	
Enchanted Forest	Ravensburger - 1982-	= Sagaland
Errore Fatale	Europeo (13/08/90)	= Off Course
Eureka!	International Team - 1987	→ Eleusis (di R. Abbott)
Evade	3M - 1971	
Fabulandia	Edinova - 1990	= Sagaland
Fabuleux Trésor	Ravensburger - 1990	= Sagaland
Fantasma	Schmidt - 1985	= Jekyll and Hyde
Fantasma	Venice Connection - 1996	= Jekyll and Hyde
Fantasma	Oliphante - 2012	= Jekyll and Hyde
Fantasto	Selecta - 1999	→ Tasto
Fantomès	Schmidt - 1985	= Jekyll and Hyde
Fataler Fehler	Spiele Kreis Wien - 1988	
Fermate Colombo (& Hajo Bücken)	Mastro Geppetto - 1992	
Fingertip	Selecta - 1976	
Foxy	Milton Bradley - 1977	
Geheim Code	Winning Moves - 1999	= Eureka!
Geister	Bütehörn - 1982	= Jekyll and Hyde
Geister	Schmidt - 1984	= Jekyll and Hyde
Geister	Noris - 1992	= Jekyll and Hyde
Geister	Drei Magier - 2001	= Jekyll and Hyde
Geister (tavol. Magnetico)	Sony - 2003	= Jekyll and Hyde
Generalowsky	International Team - 1987	→ Känguruh
Genius Rules!	Winning Moves - 1996	→ Eureka!
Ghosts	Lemada/Kod Kod - 2011	= Jekyll and Hyde
Ghosts!	Milton Bradley - 1985	= Jekyll and Hyde
Gobble-Up	Abra - 1986	
Gute Freunde	Selecta - 1988	

Gute Freunde	Drei Magier - 2005	= Gute Freunde
Gute Nachbarn	Abra - 1986	
Hagetata no Ejiki	Möbius - 2011	= Hol's der Geier
Halunken und Spelunken (& J. Rüttinger)		
Hand in Hand	Kosmos - 1997	
Hand in Hand	FX Schmid - 1977	
Hand in Hand	Selecta - 1985	= Hand in Hand
Harun	Unicef - 1988	= Hand in Hand
Harun (Studentenausgabe)	Perlhuhn - 1984	→ Corona
Heisse Öfen	Perlhuhn - 1988	→ Harun
Hepta	Drei Magier - 1999	
Hepta (Die Drei)	Ravensburger - 1974	
Heureka!	Franjos - 1998	= Hepta
Hol's der Geier	International Team - 1987	= Eureka!
Hol's der Geier	Ravensburger - 1988-	
Holyminoes	Amigo - 2011	= Hol's der Geier
Hund und ...	Die Pöppel Revue - 1988	* Tetrods (Die Drei)
Hup, Nijntje Hop!	Piatnik - 1988	= Biene Maja und...
Iago	Ravensburger - 1995	= Tempo, kleine Schnecke!
Il Gioco dei Gatti	Spear - 1984	→ Rubap parole/Motamot
Il Gioco dei Nasotti	Dal Negro - 1994	= Hol's der Geier
Il Pifferaio Magico	Editrice Giochi - 1996	= Nosies im Kinoland
	Mastro Geppetto	= Der Rattenfänger von Hameln
		= Sagaland
Il Regno delle Fiabe	Ravensburger - 1995	= Hol's der Geier
In Bocca al Lupo	Ravensburger - 1989	
Indiscretion (Bonus Malus-Dump)	Piatnik - 1986	
Inkognito (& Leo Colovini)	Milton Bradley - 1988	
Inkognito-mini (carte)	Abacus - 1997	→ Inkognito
Inkognito	Winning Moves - 2001	= Inkognito
Inkognito (carte)	Fantasy Flight Games - 2003	→ Inkognito
Inkognito	Rio Grande - 2006	= Inkognito
Inkognito-mini (carte)	Venice Connection - 1996	→ Inkognito
In Teufels Küche	FX Schmid - 1993	→ Top Secret
Inspektor Spot	Dan-Spil	= Dr. Futsch
Intrigues a Venise	Milton Bradley - 1988	= Inkognito
Ishi	Ravensburger - 1974	
Jagd der vampire (& W. Obert e D. De Toffoli)	Ravensburger - 1991	= Vampiri in salsa rossa
Jago	Editrice Giochi - 1984	→ Rubap parole/Motamot
Jago	Spear - 1985	→ Rubap parole/Motamot
Jago	Chieftain - 1985	→ Rubap parole/Motamot
Jekyll and Hyde	Waddingtons - 1980	
Jetzt fahrn wir übern See	Drei Magier - 1999	→ Alle Vögel sind schon da
Känguruh	Ravensburger - 1974	
Kamel Treiber	MB - 1995	= Würmeln
Katavu	VIFI - 1985	= Biene Maja und...
Ketten-Go	Ravensburger - 1979	
Klangspiel	Selecta - 1976	
Knight Chase	A Gamut of Games - 1969	* Plop
Krabbel, kleiner Käfer! (scarabeo)	Selecta - 1996	= Derby Auto
La Foresta Incantata	Ravensburger - 1990	= Sagaland
La grande abbuffata	Ravensburger - 1990	= Känguruh
La Nuit des Vampires	Ravensburger - 1991	= Vampiri in salsa rossa

Lauf Schnuffi, lauf! (cane)	Selecta - 1996	= Derby Auto
Leggere	Clementoni - 1986	
Leinen los!	Haba - 1996	
Les Mabouls (& T. Kremer)	Ceji - 1981	
Les Souris Gloutonnes	Mako - 1982	→ Mäusefieber
Linop	FX Schmid - 1976 e 1987	
Look	FX Schmid - 1976	
Los Turbo Caracoles	Ravensburger - 2001	= Tempo, kleine Schnecke!
Mad Mate	Selecta - 1975	→ Neo-Chess
Mad Mate	Abacus - 1997	= Mad Mate 1975
Magic 7	Arxon - 1983	= Hepta
Mäusefieber	ASS - 1981	
Milliardending	ASS - 1984	
Mimikri	3M - 1975	
Moebies	Hallmark - 1973	
Moonstar	Avalon Hill - 1981	→ Corona
Monsterfressen!	Simba - 1998	→ Känguruh
Montdragon	Schmidt - 1987	= Drachenfels
Nach dem Regen	Editrice Giochi - 1995	→ Spots
Nachbarn	Das Spiel - 1997	= Gute Nachbarn
Neo-Chess	3M - 1972	
Nosies	Dal Negro - 1994	
Nosies im Kinoland	Blatz/KidFun - 1993	
Number One (& L. Colovini, D. De Toffoli e R. De Rosa)	Mespi - 2004	
Off & Running	Milton Bradley - 1986	Tempo, kleine Schnecke!
Off Course	Spielblatt - 1987	
Oh-Wah-See	3M - 1962	
Oh-Wah-See	3M - 1966	→ Oh-Wah-See 1962
Oh-Wah-See	Avalon Hill - 1976	= Oh-Wah-See-1966
One More	Spielbox 1/96 - 1996	
Orbit (+ Harun + Corona)	Franckh-Kosmos - 1993	→ Corona
Overboard	Lakeside - 1978	= Über Bord
Pan-kai	Phillips - 1961	
Paradox (Costly Tricks + Buddy on your Left + The Third Man)	Piatnik - 2001	
Parallelsalom	Ravensburger - 1978	
Peggino (pseud. L.W. Bones)	Ravensburger - 1975	
Pegs (Die Drei)	Franjos - 1998	= Peggino
Pferdeäppel	Bütehörn - 1981	= Plop
Pferdeäppel	Hexagames - 1983	= Plop
Phantasia	Ravensburger - 1995	= Sagaland
Plop	Istituto del Gioco - 1981	
Pluggle	Milton Bradley - 1978	= Foxy
Prärie	Pelikan - 1975	
Prairie	Schmidt - 1980	= Prärie
Pop up Bingo Pagu	Kawada - 1986	= Super Bingo
Push Over	Parker Brothers - 1981	→ Känguruh
Quaro (pseud. L.W. Bones)	Ravensburger - 1974	= Spots
Rasende Roboter	Hans in Glück - 1999	
Raj	Winning Moves - 1995	= Hol's der Geier
Ricochet Robot	Rio Grande - 1999 e 2003	= Rasende Roboter
Robin Hood	Pelikan - 1976	
Rubaparole/Motamot	Ravensburger - 1975	

Rüsselbande	Drei Magier - 2001	
Die grosse Rüsselbande	Drei Magier - 2002	= Rüsselbande
Rüsselbande (Zirkusferkel)	Drei Magier - 2002	= Rüsselbande
Rüsselbande-mini	Drei Magier - 2004	= Rüsselbande
Sacre Chameau!	MB - 1995	= Würmeln
Sagaland (& Michel Matchoss)	Ravensburger - 1981-	
Sagaland-mini	Ravensburger - 2008	= Sagaland
Satumaa	Ravensburger - 1998	= Sagaland
Scan	Parker Brothers - 1988	= Indiscretion-Bonus Malus
Schachjagd	Ravensburger - 1976	
Schatzinsel	Jumbo - 1989	
Schläflinge	Spiele anders als andere - 1981 ^(a)	
Slumpf und ... (puffi)	ASS	= Biene Maja und...
Seven up	Clover - 1984	= Hepta
Shuffle	Milton Bradley - 1977	= Choo-choo
Sisimizi	Editrice Giochi - 1996	
Snail's Race Pace	Ravensburger - 1987	= Tempo, kleine Schnecke!
Sottosopra	Unicopli - 1998	= Milliardending
Spion & Spion	Milton Bradley - 1987	
Spots	Epoch - 1970	
Sprookjesland	Ravensburger - 1995	= Sagaland
Square Off	Parker Brothers - 1972	
Steckli	Selecta - 1976	
Stop!	Spear - 1977	
Stupide Vatour!	Ravensburger - 1990	= Hol's der Geier
Stupide Vatour	Asmodée - 2001	= Hol's der Geier
Super Bingo	Jumbo - 1986	
Tasto	Selecta - 1975	
Teacher's pet	Waddingtons - 1989	= Hol's der Geier
Tempo, kleine Schnecke!	Ravensburger - 1985-	
Tetrods (Die Drei)	Franjos - 1998	
The Venice Connection	Venice Connection - 1995	→ Fataler Fehler
The Wizard of Oz	Ravensburger - 1997	= Sagaland
The XX Game	Entex - 1970	= Spots
Ting Tong	Ravensburger - 1973	
Top Secret	Jumbo - 1985	
Topolotoy	Premio SAZ - 2007 ^(b)	
Toto Pakkum	Epoch - 1981	→ Les Mabouls
Tough Luck!	Peter Pan Plaything - 1987	→ Super Bingo
Trespass	Lakeside - 1979	= Prärie
Tricoda	King International - 2010	= Code 777
Trimmel	ASS - 1981	
Turbocar	Clementoni - 1985	→ Victory
Turnier	Parker Brothers - 1976	→ Castile
Tweddledum	Gibson Games - 1989	= Twiddeldum
Twiddeldum (& J. Rüttinger)	Noris - 1988	
Twixt	3M - 1962	
Twixt	Avalon Hill - 1976	= Twixt
Twixt	Schmidt - 1979	= Twixt
Twixt mini	Schmidt - 1981	= Twixt
Twixt	Selecta - 1990	= Twixt
Twixt	Klee - 1990	= Twixt
Twixt	Kosmos - 1998	= Twixt
Uagga Uagga!	Piatnik - 1994	→ Fermate Colombo

Über Bord	Ravensburger - 1977	
Universe	Parker Brothers - 1966	→ Pan-kai
Vampiri in salsa rossa	Ravensburger - 1991	
Veleno	Dal Negro - 1989	= Gute Nachbarn
Venice Connection	Drei Magier - 1995	= The Venice Connection
Vermi	Venice Connection - 1995	= Würmeln
Versteckspiel	Selecta - 1976	
Vice Versa	Hallmark - 1976	= Rubaparole/Motamot
Victory	Pelikan - 1976	
Wettflug	Ravensburger - 1987	
Worm Up!	Abacus - 2008	→ Würmeln
Wörterklauer/Kruiswoord-spel	Ravensburger - 1975	= Rubaparole/Motamot
Wunderkarten	Selecta - 1975	
Würmeln	Blatz - 1994	
Xe Queo!	Venice Connection - 1998	
Xe Queo! (Der iss'es!)	Drei Magier - 1998	= Xe Queo!
Zauber-Lesen	Drei Magier - 2003	→ Leggere

Note

^(a) Schläflinge fu pubblicato solo in *Spiele anders als andere*, cioè l'edizione tedesca 1981 di *A Gamut of Games* di Sidney Sackson.

^(b) Topolotoy è prodotto dalla SAZ (Spiele Autoren Zunft) ed è conferito ai vincitori del premio ALEX Media Prize.



LIBRI & COSE

www.oliphante.eu

Oliphante