

Veneti



Leo Colovini con alcuni dei giochi da tavolo realizzati dalla sua società

L'inventore di giochi da tavolo

Leo Colovini, veneziano, è l'ideatore di Inkognito: nel 2023 la sua creazione numero 100
«Tutto è cominciato da bambino al circolo degli scacchi, dove conobbi Alex Randolph»

L'INTERVISTA

Enrico Ferro

Un bambino entra nel circolo degli scacchi di Venezia e resta incantato di fronte a un signore americano che, con entusiasmo, racconta agli altri presenti di aver inventato una variante del gioco degli scacchi. Quarantacinque anni dopo Alex Randolph viene ricordato come l'Hemingway dei giochi da tavolo e Leo Colovini, veneziano, l'ex bambino che ora ha 58 anni, viene considerato il suo discepolo. In un mondo in cui anche il divertimento è ormai quasi un'esclusiva di schermi ad alta definizione, c'è ancora qualcuno che si svaga con dadi, pedine e con una buona dose di fantasia. Nell'era della Playstation e dei tablet, i giochi da tavolo resistono con orgoglio grazie a una nicchia di appassionati. Leo il veneziano è uno degli autori di successo di questo piccolo mondo, che ha molti punti di contatto con quello dei libri e degli scrittori. La sua opera più famosa, cioè un gioco, passava spesso negli spot Mediaset tra la

fine degli anni '80 e l'inizio degli anni '90. Si chiama Inkognito, è ambientato a Venezia e ci sono le maschere. Leo Colovini, davvero lei per lavoro crea giochi da tavolo?

«Sì, mi occupo dei giochi da tavolo insieme a un team di collaboratori: li inventiamo, oppure aiutiamo altri autori nell'ambito del Premio Archimede che organizziamo a Venezia ogni anno. Noi siamo la Studiogiochi Srl. Riceviamo giochi, li testiamo e li selezioniamo: il verdetto è affidato a una giuria mondiale».

Come può esserci ancora qualcosa da inventare sul fronte dei giochi da tavolo?

«Lo direbbe a uno scrittore? È la stessa cosa. Uno scrittore di romanzi può essere equiparato all'autore di un gioco, anche come sistema di remunerazione: noi lavoriamo con le royalties. Con la mia società pubblico due o tre giochi l'anno e mi guadagno un modesto stipendio. Non si diventa ricchi ma si fa un bel lavoro».

L'autore del Monopoli sarà milionario.
«Quella del Monopoli è una lunga storia. Comunque no, i soldi non li ha guadagnati l'inventore, ma chi

L'AZIENDA

Realizza pure pagine di enigmistica per quotidiani

Non solo giochi da tavolo per la Studiogiochi Srl. L'azienda veneziana realizza le pagine di enigmistica per numerosi quotidiani in tutta Italia, oltre al programma Rai "Reazione a catena". Con Leo Colovini (in foto) ci sono Dario De Toffoli, Dario Zaccariotto, Federico Colovini, Piero Modola, Camilla Manfredi, Silvia De Toffoli e Furio Honsenn.



l'ha commercializzato in un momento successivo».

È ancora un mondo in grado di produrre utili?

«Escono 6-7 mila giochi ogni anno. C'è un premio, Spiel des Jahres, che è come l'Oscar per il cinema. Questo è un mondo germanocentrico: un gioco che vince lo Spiel riesce a vendere qualche centinaio di migliaia di copie. Si guadagnano 50 centesimi a copia».

Ha mai vinto questo premio?

«Abbiamo avuto 6 nomination per la vittoria ma non siamo mai riusciti a vincere, quindi resta un obiettivo che vorrei raggiungere. Nel 2023 arrivo al centesimo gioco pubblicato».

Il gioco che l'ha reso famoso è Inkognito. Come le venne l'idea?

«Inkognito ha venduto quasi 1 milione di copie. È ambientato a Venezia, durante il Carnevale: il tavoliere

raffigura la mappa di Venezia e ci sono i percorsi acquei e terrestri. I giocatori hanno pedine a forma di bautae e si muovono nella città per incontrare altre pedine e ottenere informazioni. È un gioco a coppie ma non sai chi è il tuo compagno. Conosci la tua identità, sai che ci sarà un altro che è il tuo compagno ma non sai chi è. Con la deduzione ottieni informazioni che ti permettono di sapere chi è

il tuo compagno, qual è la pedina vera e quale le comparse. I due compagni, quando si conoscono, possono scambiarsi un codice e proseguire la missione».

Il gioco dell'oca è più semplice.
«Infatti è un pessimo gioco, perché non si prende alcuna decisione. Contano solo i dadi, non c'è strategia».

Per i giochi da tavolo è più un'insidia la Playstation o il distanziamento imposto dalla pandemia?

«La Playstation non è rivale del gioco da tavolo: è come dire che il cinema è un rivale del libro. L'esperienza di gioco è completamente diversa. La pandemia, paradossalmente, ha inciso positivamente sul settore perché la gente rimaneva a casa. E poi è un passatempo economico: con 30 euro spesi una volta ci puoi giocare sempre».

Torniamo per un attimo al bambino di 12 anni che entra al circolo degli scacchi di Venezia.

«C'era il grande Alex Randolph, un ex soldato americano che aveva deciso di vivere a Venezia. È considerato colui che ha inventato l'idea di inventare giochi. Io ero un bambino, portavo idee. Lui vedeva che c'era qualcosa e mi ha sempre incoraggiato. Nell'86 abbiamo creato Drachenfels, per me è stato l'esordio».

Quindi lei ha sempre fatto questo lavoro?

«Ho lavorato 8 anni in banca. Nel 1993, quando sono nati i miei figli, mi sono licenziato e ho rilevato due negozi a Mestre e Padova: La Città del Sole. Poi ho creato un'altra società, la Venice Connection. Abbiamo abbandonato i negozi e nel 2000 ci siamo dedicati alla creazione di giochi».

Come si può arrivare a fare il suo lavoro?

«Ci vogliono talento, fantasia, attitudine: se uno vuole fare lo scrittore deve saper scrivere».