

# Prefazione

di Dario De Toffoli

Marino Carpignano è un astrattista!

Ma non nel senso che appartiene all'indirizzo dell'arte moderna che esclude la rappresentazione del mondo sensibile. Marino Carpignano è un astrattista perché è un cultore dei giochi astratti!

Racconta e divulga i giochi astratti.

Spiega con grande precisione i giochi astratti.

E soprattutto – il che per me è la cosa più importante – pratica i giochi astratti, li gioca anche a livello agonistico e con grande successo; prima o poi riuscirò a convincerlo a partecipare alle Mind Sports Olympiad londinesi, dove sono sicuro otterrebbe brillanti risultati!

In altre parole, Marino Carpignano non è uno di quegli esperti che non praticano ciò di cui dottamente dissertano; il grandissimo Giampaolo Dossena, che lui cita nella sua introduzione, esprimerebbe questo concetto in modo fulminante: Marino Carpignano non è un "enologo astemio" né una "sessuologa frigida".

Nella sua introduzione l'autore mette anche subito le mani

avanti e ci spiega che non si tratta di una raccolta organica né di un manuale di carattere storico.

D'accordo, ma io penso che diventerà un testo di riferimento per tutti gli appassionati di giochi astratti, penso anche che sarà un lavoro in progress, cioè che nelle prossime edizioni il testo sarà via via arricchito di nuovi giochi e di nuove varianti, molte delle quali suggerite dai lettori; forse qualcuna gliela suggerirò io stesso.

Centinaia di titoli e centinaia di varianti! Wow! Vieni voglia di giocare tutte e anche su questo l'autore ci aiuta, indicandoci i link dei siti dove è possibile praticare online ogni determinato gioco, e oggi come oggi le possibilità sono veramente tante e sempre crescenti.

Magari a qualcuno verrà anche voglia di inventare qualche nuova variante, ma chissà se poi Carpignano ce la inserirebbe nel repertorio... certo sarebbe una bella soddisfazione!

Uno dei capitoli più intensi è quello sulla Dama, Dama naturalmente intesa come famiglia di giochi e infatti

Carpignano spiega ben nove varianti e ventidue sotto-varianti: lo sapevate che ce n'erano così tante?

Questo manuale, dicevo, è caratterizzato da una grande precisione; regole chiare e sintetiche e tanti schemi esemplificativi che possono risolvere qualsiasi dubbio. Così si fa!

L'organizzazione in ordine alfabetico permette inoltre ricerche veloci e precise. Il repertorio comincia quindi con Abalone e Carpignano nelle prime righe spiega che si tratta del nome di un grosso mollusco conosciuto anche come "orecchia di mare"; la cosa mi fa sorridere, perché ricordo perfettamente una conversazione che sul finire degli anni '80 del secolo scorso ho avuto con Michel Lalet, uno dei due autori, appunto, di Abalone. Assieme a Miro Dal Negro stavamo pianificando il lancio di Abalone in Italia e nel discorso ho chiesto a Lalet quale fosse il nesso fra il gioco e il grosso mollusco. Immediata la risposta: "L'unico nesso è l'ordine alfabetico, l'abbiamo scelto perché sarà sempre il primo in ogni ordine alfabetico." Ci ha azzeccato Lalet, Abalone è ancora il primo gioco trattato,

anche in questa raccolta di Carpignano!

E ora bando alle ciance! Non perdiamo altro tempo e andiamo subito a praticare qualcuno dei giochi presentati, che è poi quello che conta!