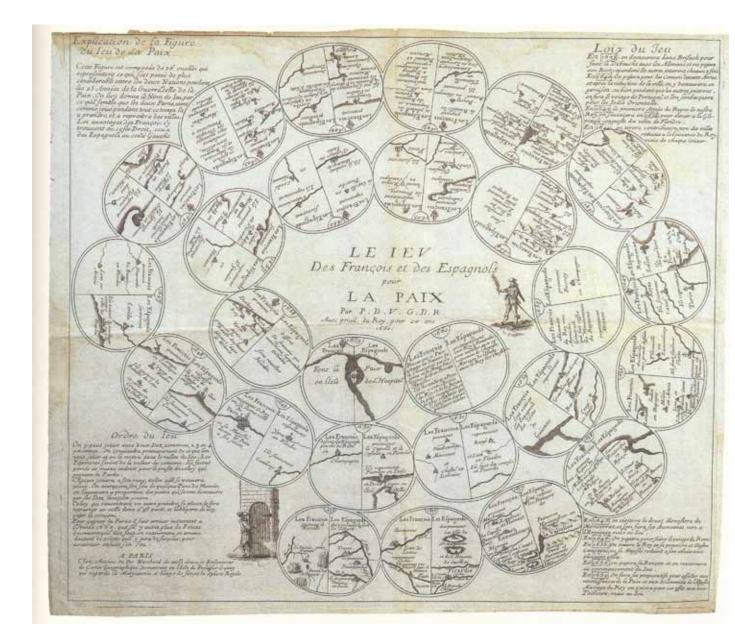
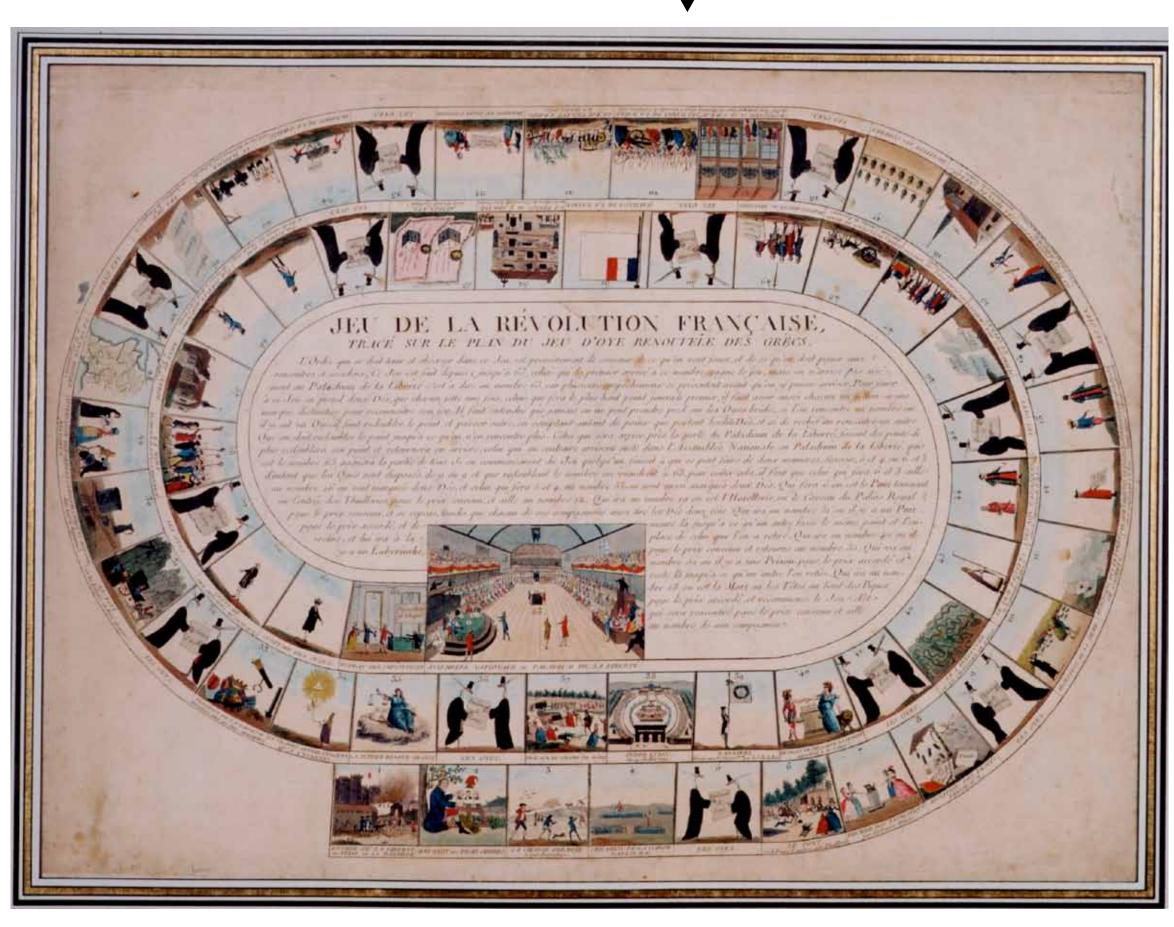
I giochi da tavolo sono usati da lungo tempo a fini di analisi della realtà, di propaganda, di satira. Intorno al settimo secolo il Chaturanga, diretto antenato dei nostri scacchi, riflette nei suoi meccanismi le tecniche di guerra degli eserciti indiani; ancora oggi le simulazioni belliche si usano per addestrare gli ufficiali e simulare campagne di guerra prima di metterle in atto. Nel 1507, il francescano Tommaso Murner è un pioniere del gioco didattico ed è prima sospettato di stregoneria, poi premiato dall'Università di Cracovia per l'efficacia del suo mazzo di carte tematico.

Da allora passatempi come il gioco dell'oca vengono ritematizzati non solo per insegnare materie come la geografia, la storia o l'araldica, ma anche su episodi storici o di cronaca che si intendono celebrare; numerosi anche i giochi di propaganda elettorale. Talvolta vengono anche creati giochi appositamente per comunicare concetti o messaggi, come il Monopoli che Elizabeth Magie inventa con il titolo di The Landlord Game a supporto della teoria della tassa singola ideata dall'economista Henry George. In alcuni casi i giochi entrano nel merito dei fatti di cronaca, diventando un mezzo di informazione e di commento anche caustico. Nei pannelli che seguono passeremo in rassegna alcuni degli esempi più interessanti pubblicati in Italia negli ultimi decenni, ripresi da riviste e periodici di vario genere.



■ Le jeu des François et des Espagnols pour la paix di Pierre Du Val, gioco del 1660: celebra la Pace dei Pirenei, trattato tra Francia e Spagna del 7 novembre 1659 che conclude la Guerra francospagnola iniziata nel 1635 (imm. L. Ciompi).

Jeu de la Révolution Française, pubblicato in Francia nel 1790: uno dei tanti realizzati già all'epoca dei fatti su questo tema (imm. L. Ciompi).





Le elezioni non sono un gioco, variante del gioco dell'oca utilizzata dalla Democrazia Cristiana nelle campagne elettorali degli anni '50 (imm. L. Ciompi).

■ La conquista dell'Abissinia, gioco promozionale della Sutter pubblicato nel 1936. Si noti come la Croce Rossa rappresenti una casella negativa: gli italiani accusavano il nemico di usarla come copertura per proteggere materiali militari, come rifugio in caso di incursioni aeree e per mascherare le proprie posizioni, e ne bombardarono le strutture 17 volte (imm. L. Ciompi).





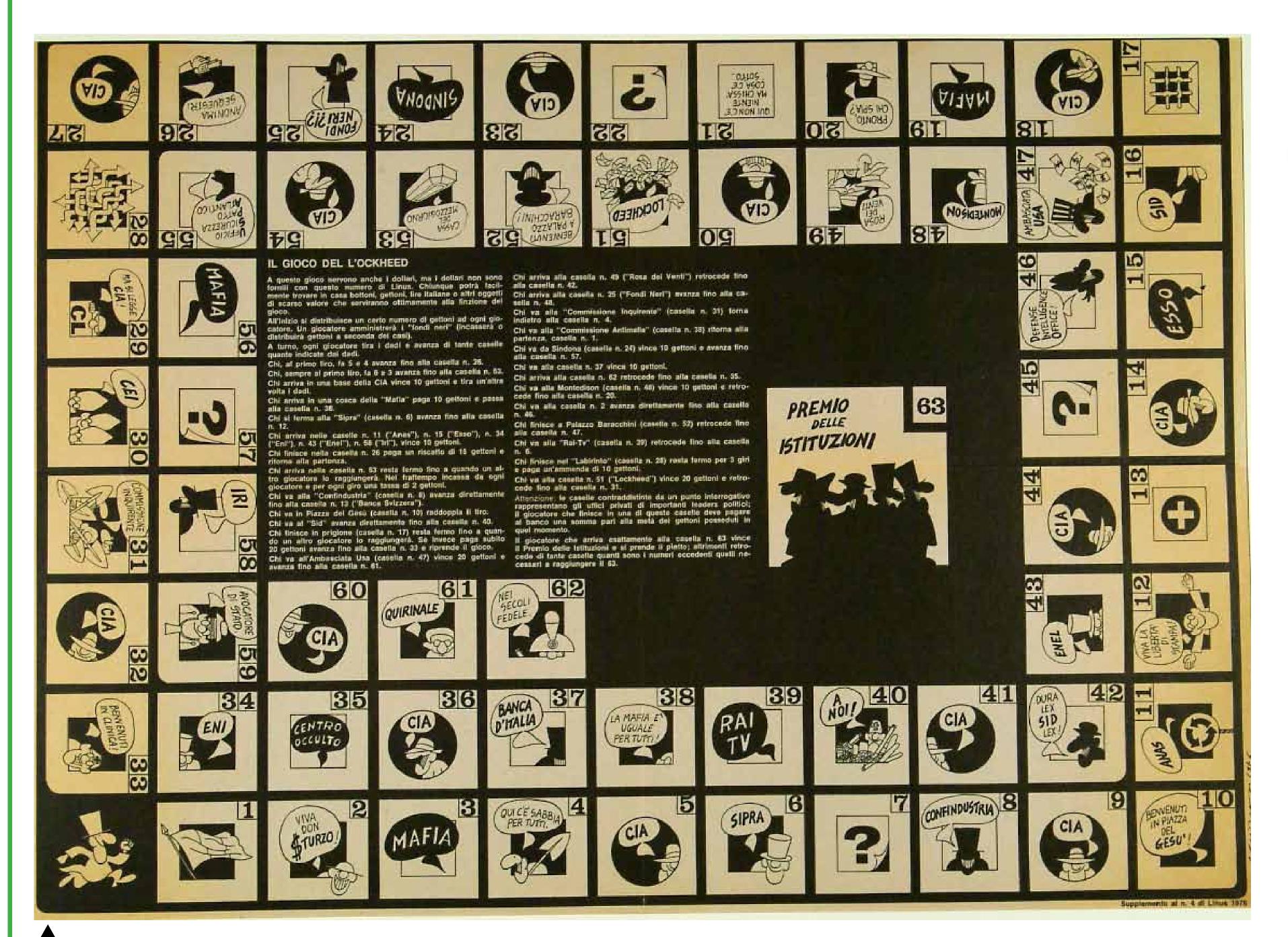
Il gioco dell'oca extracomunitaria, dedicato alla legge Bossi-Fini, disegnato da Staino per L'Unità nel dicembre 2002. Il gioco è integrato da carte: sul tabellone spicca il due di bastoni trasformato in bastone e carota (imm. L. Ciompi).

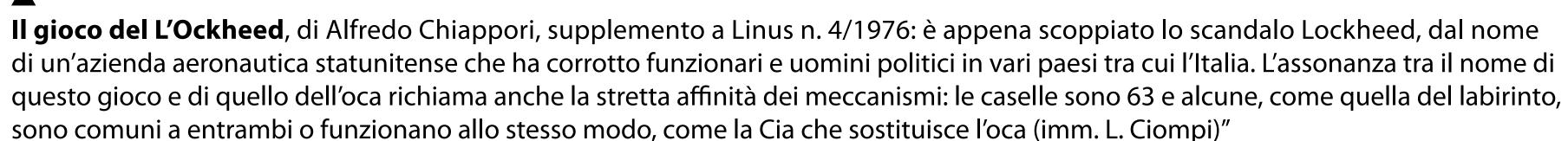
Mostra a cura di Andrea Angiolino Grafica e impaginazione di Valeria De Caterini Si ringraziano Luigi Ciompi (www.giochidelloca.it), Giorgia Marchesin, Riccardo Vadalà e Dario Zaccariotto per i materiali forniti

Linus

La tradizione di allegare giochi da tavolo è ben viva nelle riviste per bambini e ragazzi e ancora rappresentata da testate come il Corriere dei Piccoli, il Vittorioso, il Corriere dei Ragazzi, Topolino, Il Giornalino e molti altri, negli anni in cui anche il mensile Linus destinato a giovani e adulti decide di percorrere la stessa strada. Famosi sono i giochi di guerra creati appositamente per Linus da Guido Crepax e pubblicati a puntate su quelle pagine: Waterloo, la battaglia del Lago Ghiacciato, la battaglia di Pavia, riproposti con soldatini dalle minuziose uniformi.

Dal momento che ogni numero tratta di politica e attualità con articoli, fumetti e vignette, gli stessi argomenti vengono talvolta affrontati anche attraverso il gioco.



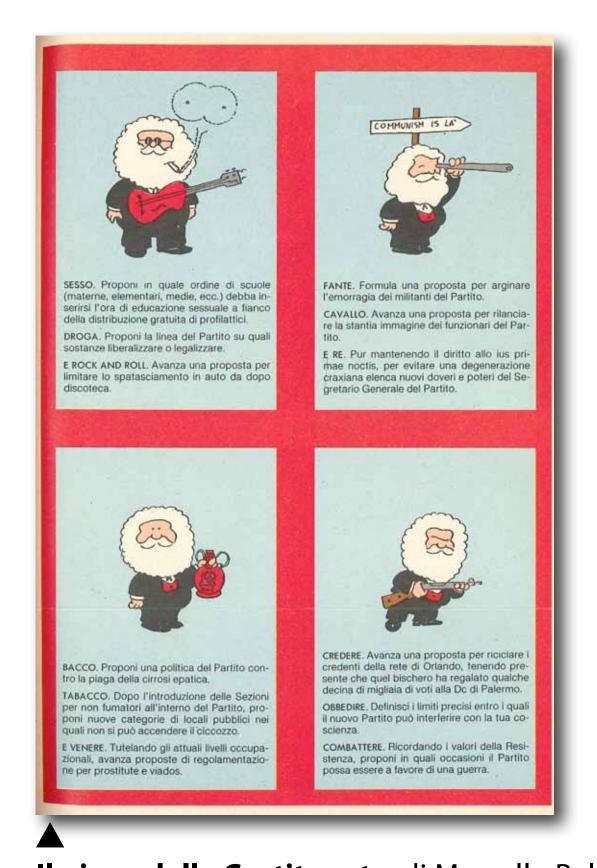








l'elenco degli argomenti che sono risultati favoriti nelle mani precedenti.







Il gioco della Costituente, di Marcello Balbo con Cirri e Ferrentino: siamo nel gennaio 1991 e si discute della nuova formazione politica che dovrà sostituire il Partito Comunista Italiano. I giocatori ne propongono e votano il programma e il nome. Il P.C.I. si scioglierà il 3 febbraio, dando vita a al Partito Democratico della Sinistra (imm. D. Zaccariotto).

Panorama

Nel 1978 il C.UnS.A. - Collettivo Un Sacco Alternativo pubblica Corteo, il primo gioco di simulazione su mappa esagonata in Italia. Già dalla fine degli anni '50 se ne realizzano all'estero, dedicati a vari temi ma soprattutto a battaglie e guerre, sia storiche che ipotetiche o immaginarie: da noi invece il primo titolo ha a che fare con la cronaca, ricostruendo una manifestazione di piazza in tutti i suoi dettagli. Le simulazioni cercano il realismo: hanno regole particolareggiate che mettono i giocatori davanti a scelte simili a quelle dei veri protagonisti dell'episodio rappresentato. Il loro potenziale, dal punto di vista del gioco informativo, è assai alto. Sullo stesso filone Panorama decide quindi di pubblicare Il Golpe, un gioco che fa storia creando più di un epigono.

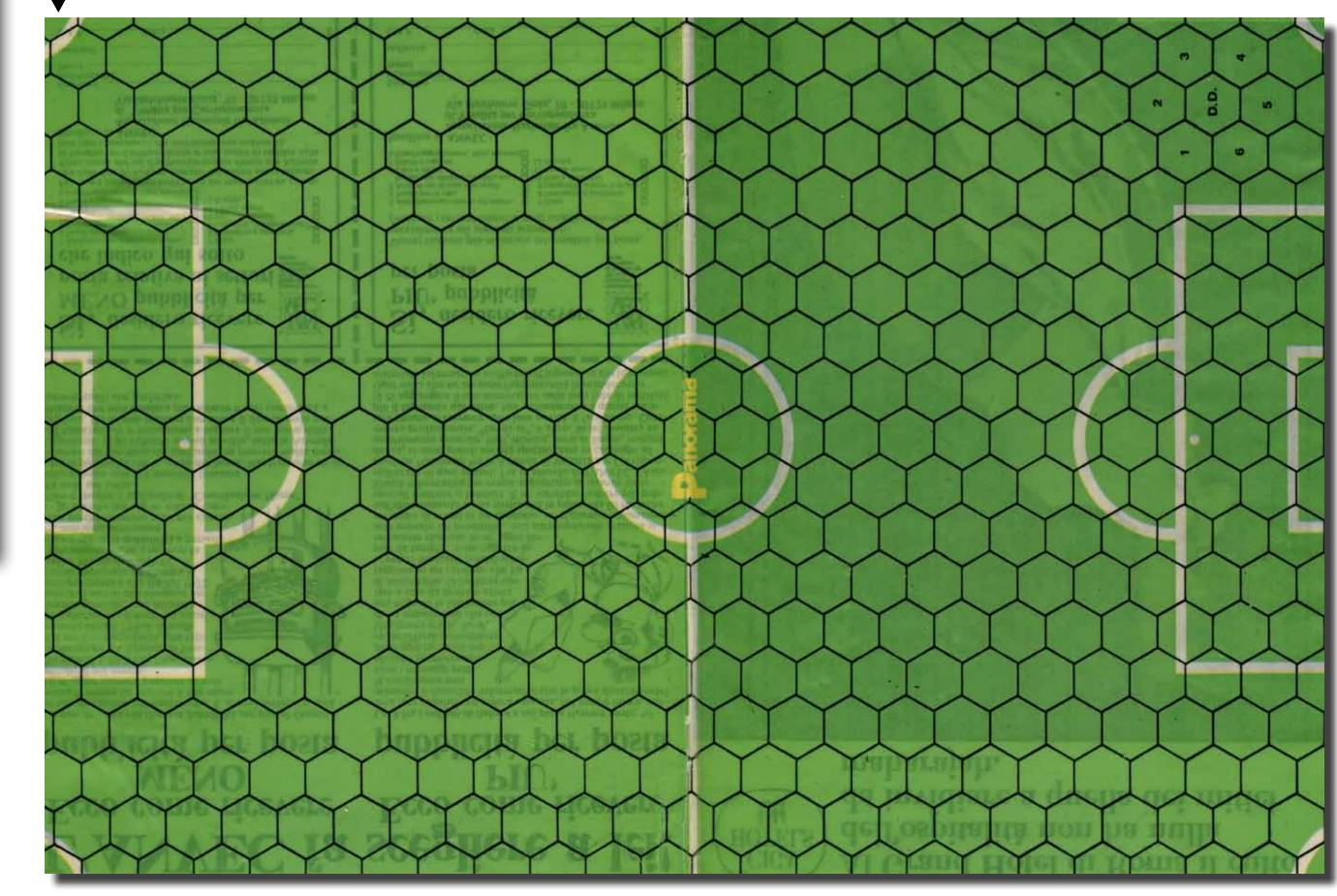




◀ Il Golpe, di Marco Galandra, allegato ai numeri 728, 729 e 730 di Panorama nella primavera del 1980. Il giocatore golpista sceglie in segreto quali unità passano dalla sua parte ma non può utilizzare i Carabinieri, nei secoli fedeli allo Stato. Deve poi cercare di conquistare più obiettivi possibili fra i punti chiave della nazione che includono sedi RAI, basi NATO e centrali nucleari (collezione R. Vadalà).



Supermundial, di Alessio Giordana, esce su Panorama il 5 luglio 1982. Ripropone i mondiali di calcio allora in corso con tutti gli elementi classici della silulazione militare: la mappa esagonata, il dado, le tabelle, le pedine caratterizzate da punteggi di potenza (qua assegnati da una giuria di giornalisti sportivi) e di movimento (collezione A. Angiolino).



Corteo si rivolge al mercato dei giocatori, mentre Il Golpe è regalato da un settimanale ad alta tiratura: ma i due giochi sono strettamente affini e su questa confusione gioca Staino in una tavola di Bobo su Linus nel maggio 1980.













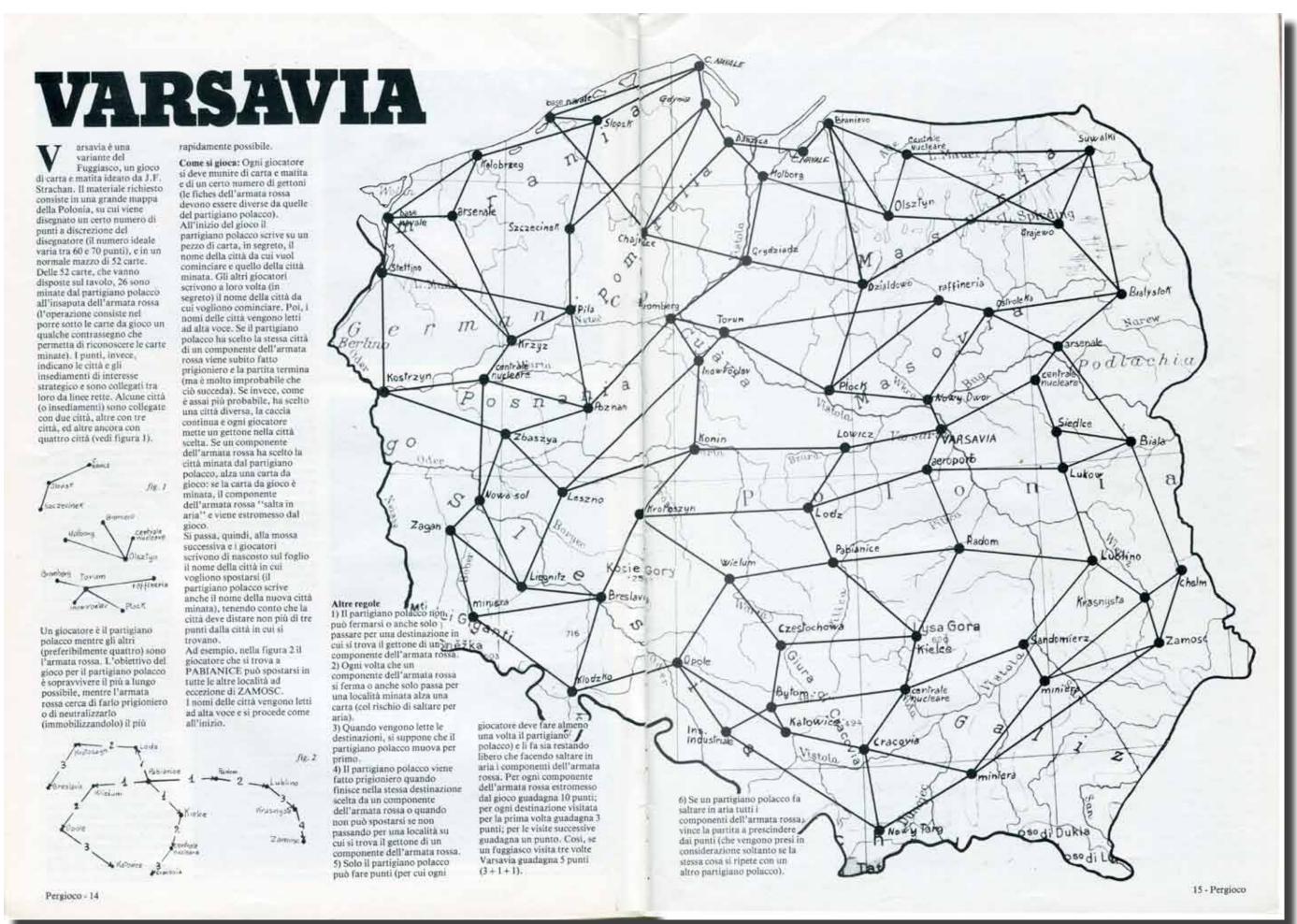


Pergioco

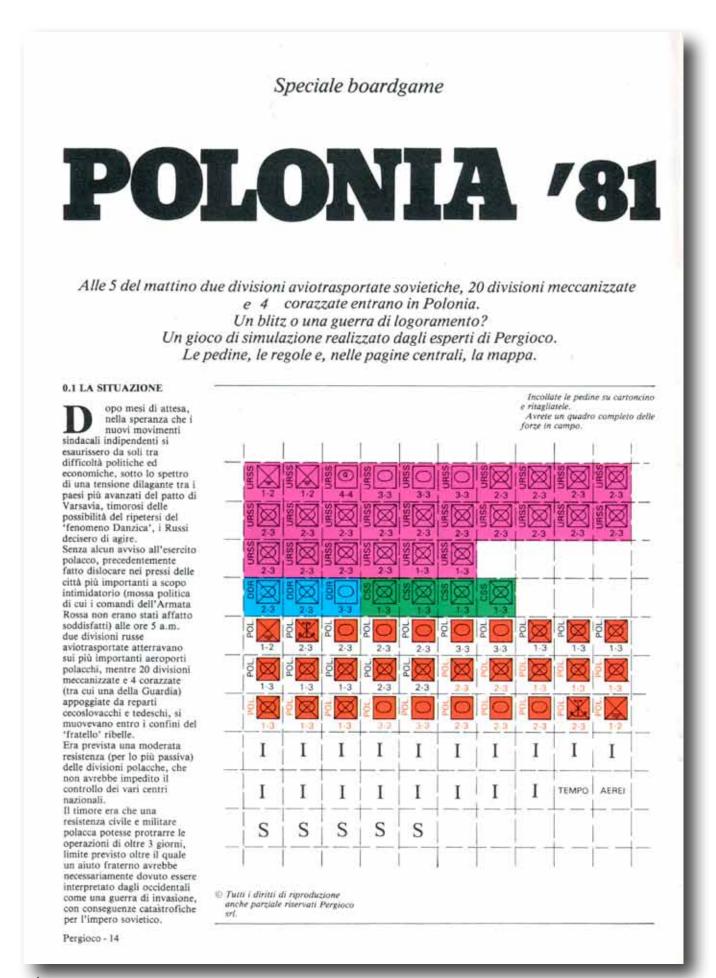
Questo mensile "di giochi intelligenti" ripropone pressoché in ogni numero il modello del gioco da tavolo su rivista, tipico delle testate giovanili e di fumetti. A volte è necessario un po' di bricolage per incollare pedine e segnalini su cartone e poi ritagliarle.

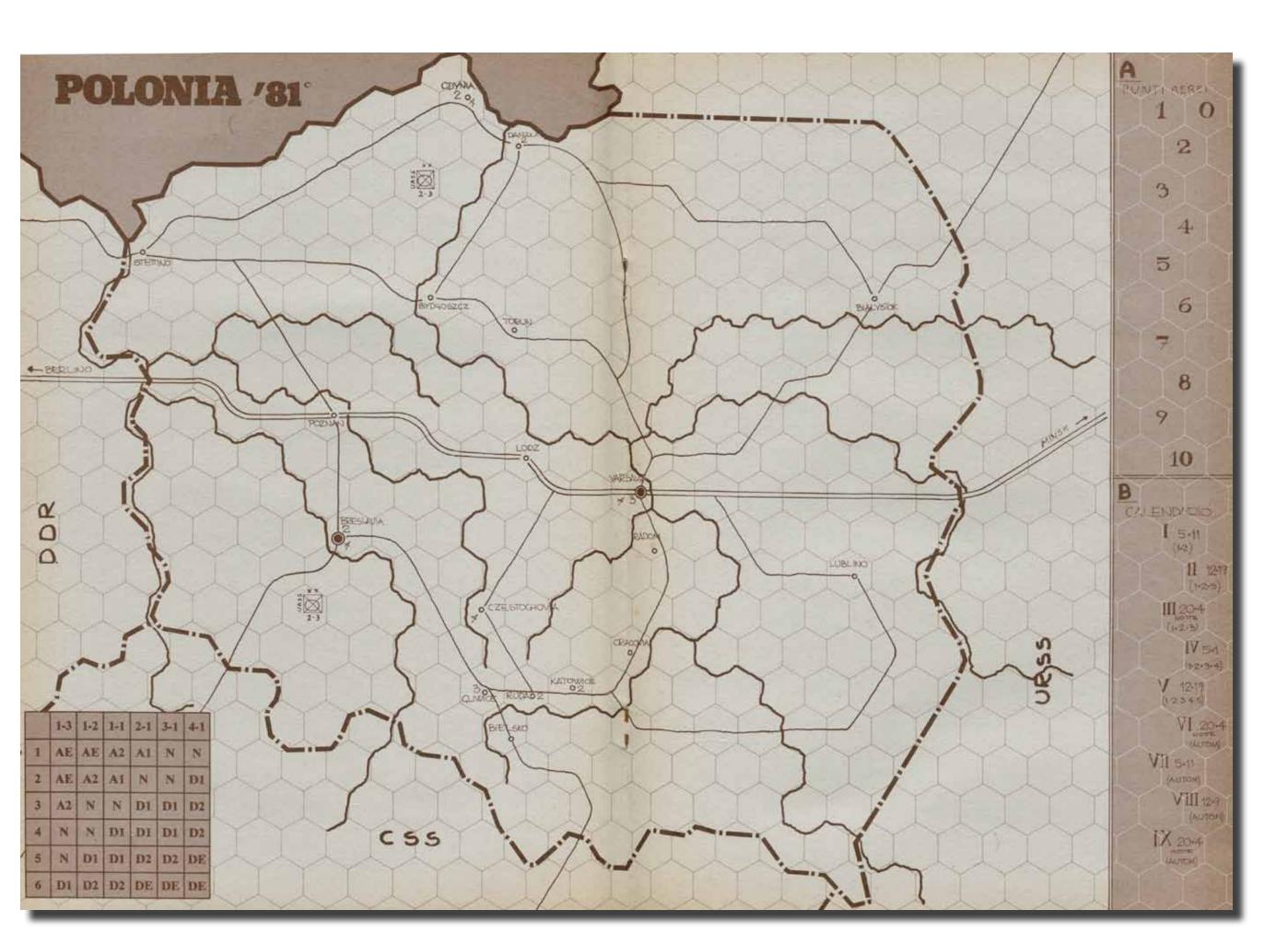
Nata a fine 1980, poco tempo dopo la pubblicazione de Il Golpe, la testata non sfugge alla tentazione di realizzare alcuni giochi di diretta ispirazione cronachistica.





Varsavia, pubblicato a gennaio 1981, è la riambientazione del classico gioco per carta e matita noto come "il fuggiasco" e che vede anchge diverse versioni in scatola, tra cui la più nota è Scotland Yard (Ravensburger). Su Pergioco rimane un passatempo piuttosto astratto in cui l'Armata Rossa invade la Polonia mentre un giocatore-partigiano cerca di sabotarne l'avanzata. Siamo ai tempi di Solidarnosc, primo sindacato libero e indipendente del blocco sovietico nato nell'agosto 1980 in una Polonia già teatro di agitazioni e rivolte operaie contro il governo comunista: il timore è che il suo successo spinga l'URSS all'intervento militare per soffocarlo (collezione A. Angiolino).





Polonia '81, pubblicato a febbraio 1981, è un gioco di simulazione su mappa esagonata che riprende lo stesso tema di Varsavia a distanza di un mese, peraltro utile allo sviluppo di un gioco più complesso, proponendo un'ipotetica invasione della Polonia da parte delle truppe sovietiche. Il giocatore polacco può contare su insurrezioni popolari e ribellioni delle unità dell'esercito, che come ne Il Golpe hanno una versione "fedele" e una "ribelle" (collezione R. Vadalà).



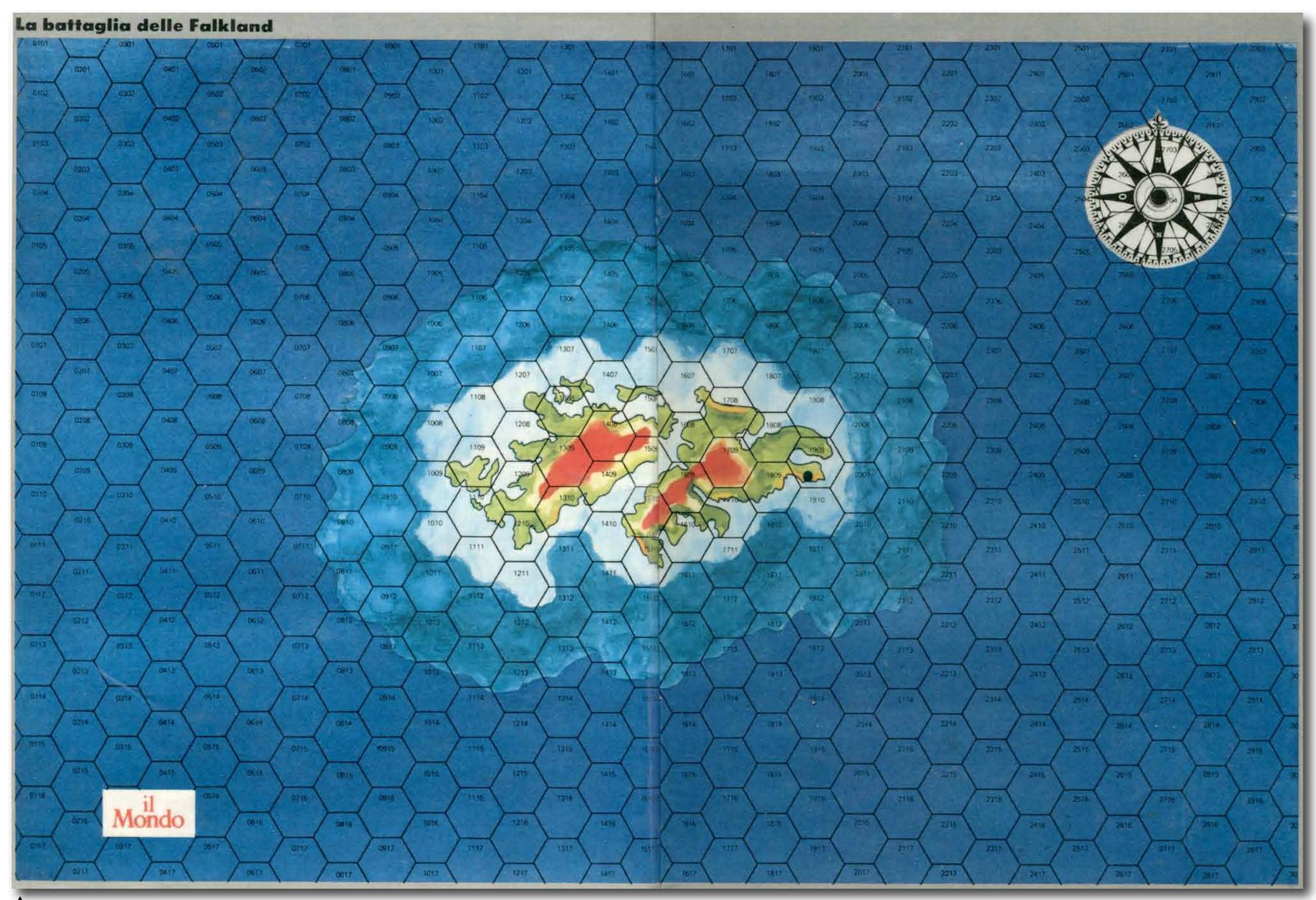


P2 - Le carte segrete della massoneria appare sul numero di luglio 1981. Il nome ammicca al fatto che si tratta di un gioco di carte, le quali guidano però il piazzamento di generali, politici, funzionari e giornalisti su un tabellone cercando di raggiungere "il centro del potere". Il due di picche, o P2, è la carta che determina l'identità segreta del giocatore massone. Il gioco esce a pochi mesi dalla scoperta della loggia massonica eversiva Propaganda 2, in breve P2, nel pieno dello scandalo (collezione A. Angiolino).

Il Mondo

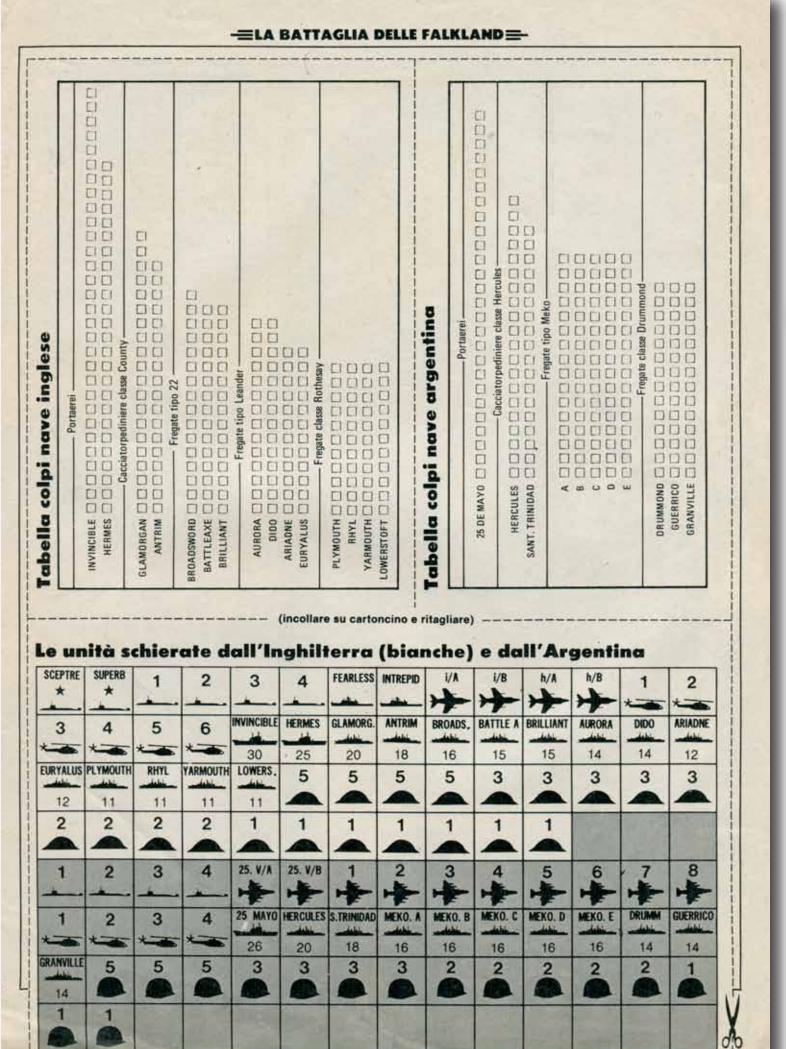
La crisi delle Falkland, nella primavera 1982, vede scontrarsi le flotte aeronavali di Inghilterra e Argentina dopo che quest'ultima ha occupato il piccolo arcipelago di pertinenza della corona britannica. Pienamente sulla scia de Il Golpe, Il Mondo decide di pubblicare un'agile simulazione dello scontro.

La battaglia delle Falkland è un gioco di Alex Giordana ed Enzo Coniglione; il primo dei due realizzerà due mesi dopo anche la simulazione Supermundial per Panorama. Il gioco "ipotizza un possibile scontro" fra le due flotte; la rivista che lo allega, datata 4 maggio, esce nei giorni stessi in cui la battaglia si ingaggia.



Il gioco propone i classici esagoni e contrassegni quadrati di tutte le simulazioni belliche del periodo, benché i meccanismi risultino piuttosto semplificati (collezione A. Angiolino).







La copertina strilla in grande evidenza la presenza del gioco all'interno.



Il trafiletto accanto all'indice della rivista rivendica il gioco di simulazione come strumento per approfondire il fatto di cronaca più caldo del momento, studiando le dinamiche e le conseguenze del probabile conflitto.

Il Bel Paese

L'unione fra testata giornalistica e gioco di attualità porta nel 1985 all'uscita di un mensile interamente costituito da un gioco da tavolo. La grafica è piuttosto spartana: le regole consistono in un paio di pagine dattiloscritte e le carte sono in cartoncino fustellato da staccare a cura dell'acquirente, ma comunque i materiali di gioco abbondano e i tabelloni sono grandi. Lo spunto è spesso una notizia di cronaca, anche quando il gioco si allarga a temi più ampi.



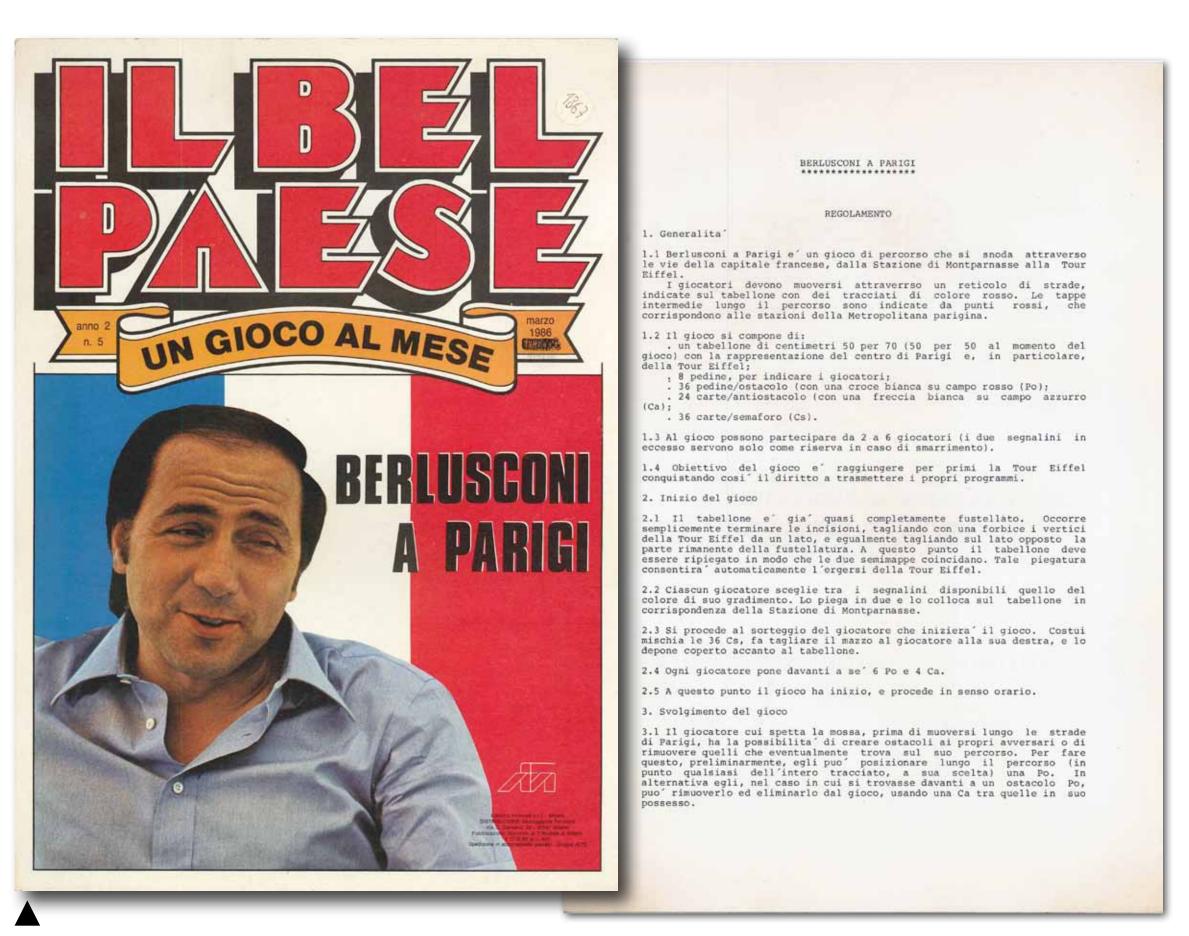
Andreotto - il gioco dell'8 è dedicato alla diplomazia internazionale nel momento in cui Giulio Andreotti è Ministro degli Esteri. Esce il mese successivo alla Crisi di Sigonella, in cui lui e il Presidente del Consiglio Bettino Craxi si oppongono agli USA nella gestione di alcuni terroristi palestinesi catturati dopo il dirottamento della nave Achille Lauro e l'uccisione di un passeggero (collezione R. Vadalà).



Business - Il gioco del potere riguarda il controllo trasversale di aziende di vario genere, dalle banche all'informazione pubblica e privata. Dal punto di vista dei meccanismi ludici, echeggia il Go come il dilemma del prigioniero; in copertina Gianni Agnelli (collezione R. Vadalà).



L'editoriale del primo numero rivendica il ruolo del gioco di cronaca paragonandolo a quello degli instant book e dei pamphlet realizzati "a caldo" per documentare e commentare gli avvenimenti (collezione R. Vadalà).



Berlusconi a Parigi "è un gioco in chiave simbolica" ove ogni partecipante è un Silvietto o Silvietta che arriva alla stazione di Montparnasse e deve raggiungere per primo la Torre Eiffel. Può così piantarvi sopra la propria antenna e guadagnarsi il diritto a trasmettere. Il gioco esce a marzo 1986: il 20 febbraio aveva iniziato la sua breve e travagliata esistenza La Cinq, prima televisione privata gratuita francese fondata appunto da Berlusconi sul modello di Canale 5 (imm. D. Zaccariotto).

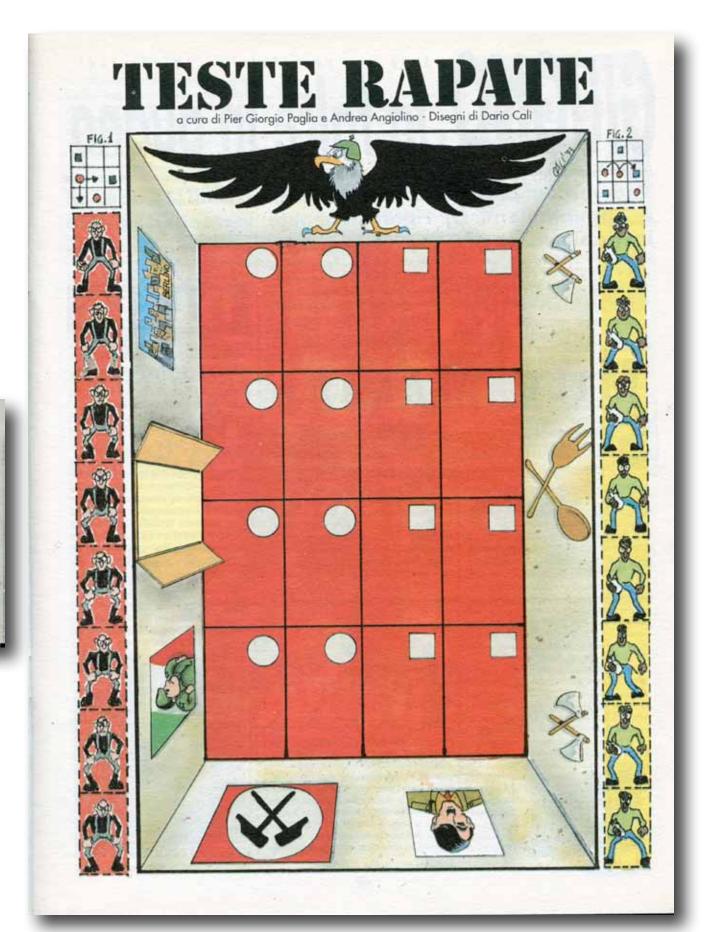
Totem Comic

Il trinomio fumetto, satira e gioco porta il quindicinale Totem Comic a pubblicare per un paio d'anni una serie di giochi di attualità: spesso riambientazioni di classici, ma talvolta anche giochi originali. Si inizia con il Brigitte, gioco carta e matita in cui vanno collegati pallini bianchi e neri: quelli di un giocatore diventano "Il vispo Di Pietro" che con un retino cerca di bloccare un Craxi farfallone le cui ali sono tappezzate di simboli del dollaro. La metafora richiama Mani Pulite, una serie di indagini che rivela la corruzione a tutti i livelli della politica italiana.

Teste rapate vede il testimonial di un trattamento per il cuoio capelluto assai celebre all'epoca, Cesare Ragazzi, alla guida di un plotone di extracomunitari armati di lozione per capelli in un'incursione contro un covo di inermi naziskin (Numero 119, 15 giugno 1993).

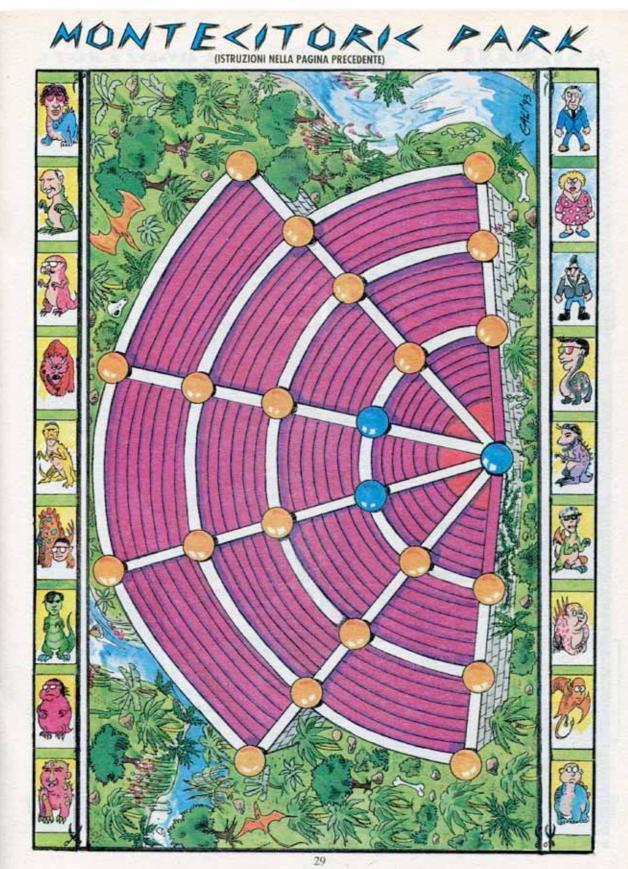
i vediamo costretti a malincuore a proporvi un gioco violento. Del resto il nostro dovere di cronisti, sia pure giocosi, ci impone di non tacere davanti alla realtà. In questo gioco ricostruiamo dunque un raid di spietati extracomunitari che, armati di potenti lozioni per capelli e guidati dall'impietoso Cesare Ragazzi, effettuano una crudele incursione in un covo di poveri naziskin allo scopo di far loro ricrescere a forza i capelli.

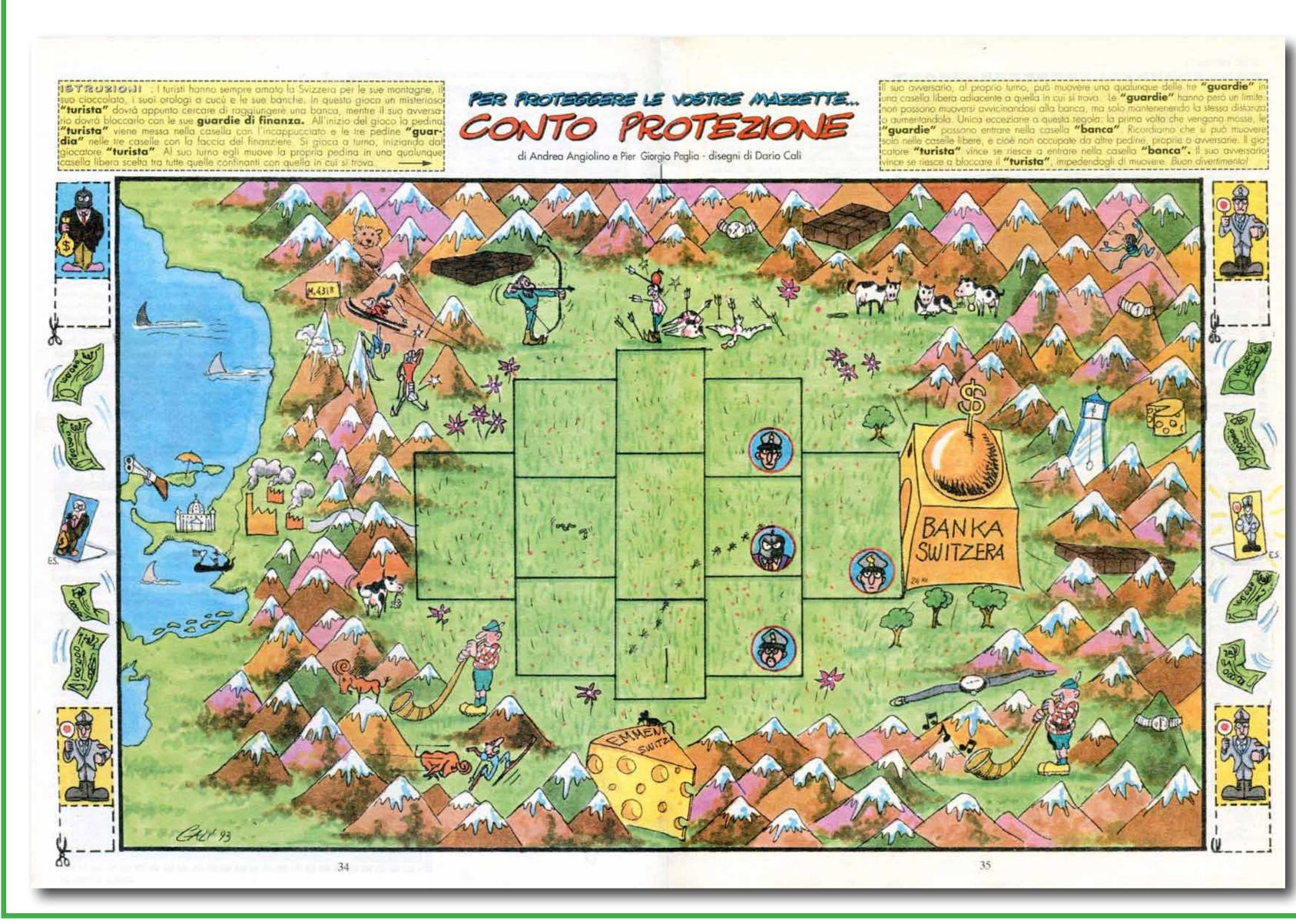
Un giocatore mette le otto pedine degli "extracomunitari" nelle caselle col tondino. Il suo avversario colloca invece le otto pedine dei "naziskin", nelle caselle col quadratino. Si muove a turno: iniziano gli "extracomunitari". Al proprio turno il giocatore, per mangiare l'avversario, deve saltare con una sua pedina sopra una sua altra pedina che occupa una casella adiacente in orizzontale o in verticale, raggiungendo la pedina avversaria che così viene eliminata (vedi figura 2). Attenzione: le pedine possono essere spostate solamente in senso orizzontale o verticale (vedi figura 1).). Vince chi elimina tutte le pedine avversarie. Buon divertimento!



Montecitorik Park racconta il ritorno dai tempi della Prima Repubblica di antiche mostruosità come il Demitodonte e il Tyrannosaurus Crax. cui tre elettori cercano di opporsi. Si allude al rinnovo della politica dopo la stagione di Mani Pulite, tutt'altro che totale visto il permanere di molte vecchie figure (Numero 120, 1° ottobre 1993).

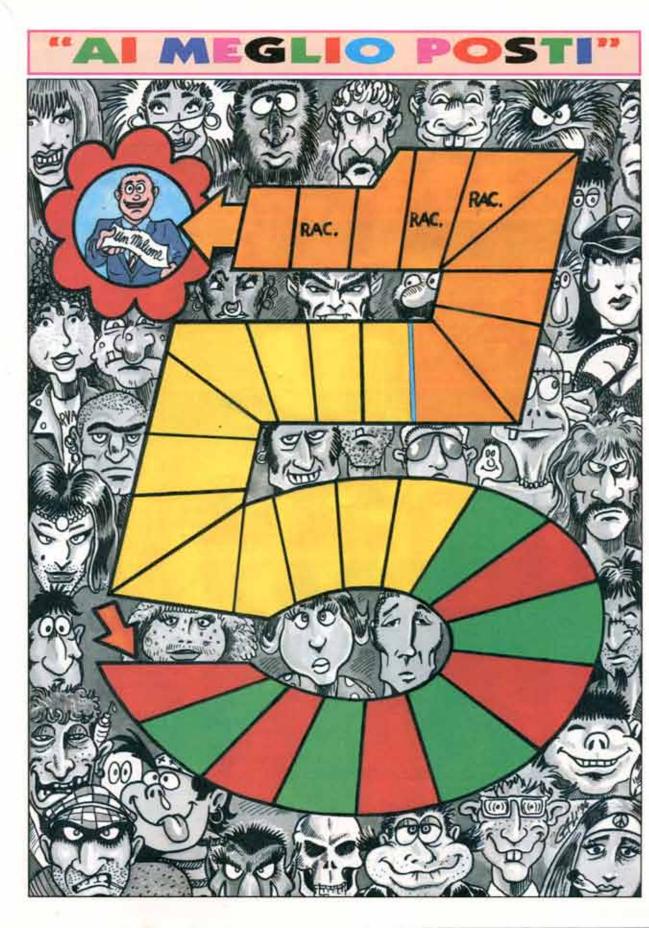






Conto protezione vede un povero quanto anonimo turista fronteggiato da tre minacciosi finanzieri mentre cerca di raggiungere la Svizzera, e più in particolare una banca. Prende nome da un conto di Lugano su cui Craxi e Martelli ricevettero un finanziamento da Roberto Calvi, del Banco Ambrosiano, su spinta di Licio Gelli della P2: la scoperta della vicenda porterà alle dimissioni di Martelli da ministro e di Craxi da segretario del partito (Numero 120, 1° luglio 1993).





Ai meglio posti ironizza su una promessa elettorale di Silvio Berlusconi, che alla sua entrata in politica all'inizio del 1994 garantì un milione di nuovi posti di lavoro nel caso fosse stato eletto. "Invece, nel giro di un anno, sono venuti meno circa cinquecentomila posti di lavoro e la disoccupazione totale è salita al 12%, la più alta tra le principali nazioni europee", commentò a dicembre il suo ex alleato Umberto Bossi (Numero 144, 1° luglio 1994).