

# Agonistika —news—

Periodico. trimestrale - Anno 1 Numero 2 - Aprile/Giugno 1991 - Sped. in abb. post. gruppo 4/70 (Bologna) - Dir. Resp. Sergio Valzania - Autor. Trib. Roma n. 00554 del 28/9/90 - Dir. & Amm. Roberto Flaibani, Via Pisacane 6, 00152 Roma - in redazione Mauro Cammoranesi - Art Director Antonella Righetti - Impaginazione Carmela Paloschi - Stampato presso Grafiche Galeati, Via Selice 139, 40026 Imola (BO) - Tiratura 7.500 copie

## SALVA LA FLOTTA

Duecentoventisette lettere! Tante ne sono arrivate fino a questo momento presso la redazione. Siamo contentissimi, noi che eravamo presi da angosciosi dubbi morali su quanto fosse lecito inventarsi un paio di lettere per mettere su la "POSTA DEL DIRETTORE". Consideriamo senz'altro stravinta la prima mano del nostro gioco giornalistico. Per buttar giù un paragone diciamo che è come se avessimo salvato la flotta americana del Pacifico dopo la prima mossa giapponese ad Axis & Allies. E sappiamo tutti quanto possa risultare decisivo. Purtroppo al colossale successo di pubblico non ha fatto riscontro un altrettanto sfrenato concorso monetario. Pare che le monete d'oro del mago Ampunex siano difficili da recuperare e chi le ha se le tiene strette. Ad ogni buon conto vi basterà sfogliare questo secondo numero, che abbiamo addirittura arricchito di 8 pagine, per individuare con esattezza le modalità di contribuzione alla nostra iniziativa. Se vi sembra che arrivare alla posta e compilare un modolino non valga la pena per miserabili quindicimila, non abbiate ritegno. Si tratta dell'importo minimo.

SERGIO VALZANIA.

La XLII Fiera Internazionale del giocattolo

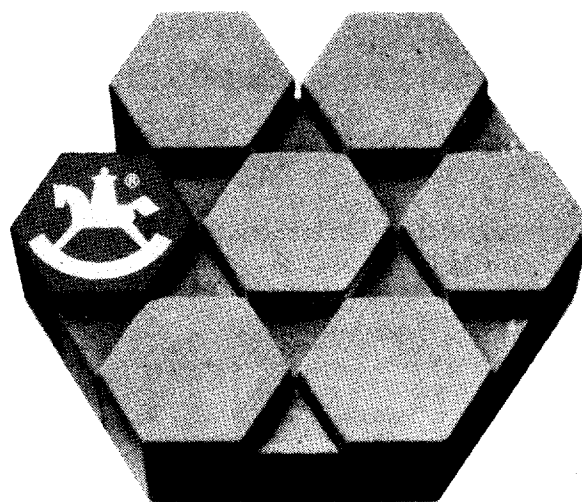
## APPUNTAMENTO A NORIMBERGA

Moltissimi giochi in esposizione, ma purtroppo pochi arrivi previsti sul mercato italiano

La sindrome del golfo sembra aver sfiorato, anche se parzialmente, la 42.ma fiera del giocattolo di Norimberga,

riscontrato il solito affollamento, anche se i 2.078 espositori, giunti da 45 paesi diversi, possono a mio avviso dichiararsi

42. Internationale  
Spielwarenmesse



tenutasi dal 31 gennaio al 6 febbraio '91. In attesa dei dati ufficiali di affluenza, posso anticiparvi di non aver

comunque soddisfatti.

(continua a pag. 31)

LEO COLOVINI

# DA SOLI NON CE LA FACCIAMO...

Perchè AGONISTIKA NEWS continui ad arrivare nelle case di oltre  
7.000 persone non basta la pubblicità.  
E' necessario che i lettori mettano mano al portafoglio.

Vi chiediamo

## 15.000 lire

per AGONISTIKA NEWS!

E a scelta riceverete in omaggio:

- a) Austerlitz, un piccolo saggio storico di Nicola Zotti che sotto forma di test consente di valutare le vostre capacità di stratega. Contiene un gioco, completo di pedine e mappa esagonata, basato sul sistema di *Napoleon Last Battles*, con cui potrete simulare la battaglia a livello operativo.
- b) una bellissima spilla smaltata con il logo di Agonistika.

## CONTIAMO SU DI VOI

Utilizzate il CCP n. 35620004 intestato a Roberto Flaibani  
Via Carlo Pisacane 6, 00152 Roma  
Indicate sul bollettino il dono che volete ricevere.



Franco Cardini ci aiuta ad immaginare un ambiente preindustriale

*Sporcizia, cattivo odore, promiscuità, parassiti, sono presenze che solitamente i master preferiscono ignorare quando creano avventure di ambientazione medievale*

*l'ospite*



homines suoi sudditi: la rocca è un prisma di pietra con all'interno dei ripiani in legno comunicante con ripide scale: come unico segno di lusso, qualche cassapanca, pochi oggetti di metallo, dei rozzi tappeti, qualche cuscino ripieno di paglia, delle armi e dei cani e qualche falcone da caccia. La vita

## IL BORGO MEDIEVALE

Il bel cavaliere entra nel borgo. E' stanco, impolverato, reca sul volto e sul corpo i segni della crociata dalla quale è reduce. Nel borgo - che può essere allegro e lindo come in certi scorci dei cartoons di Walt Disney, o miserabile e impaurito come nel Settimo sigillo di Bergmann, o beccero e neogotizzante come la Frittola di "Non ci resta che piangere" - beve alla fonte, incontra una bella fanciulla, oppure un frate cercatore, o magari un lebbroso; oppure fa la conoscenza col fabbro del villaggio, sorta di sciamano rustico che non manca mai nella letteratura di questo tipo.

Il bel cavaliere entra dunque nel borgo. E, appena entrato, se scende da cavallo ha buona probabilità di scivolare su un bell'escremento di vacca. Il borgo si presenta come un agglomerato di case, di casupole o di capanne separate da strade non lastricate che sono piuttosto dei sentieri di terra battuta quando non piove e delle pozze di fango nella brutta stagione. La pietra e i mattoni sono scarsi: il materiale edilizio è piuttosto il legno, insieme con paglia, fango, terriccio. Si vive in promiscuità con gli animali che, ospitati al piano terra delle casupole, forniscono un

supplemento di calore alle abitazioni riscaldate da focolari a fiamma libera o da bracieri e si teme soprattutto gli incendi, al punto tale che gli statuti sono molto severi con chi lascia accesa qualche fonte di calore durante la notte. Una modesta piazza con chiesa, forno e pozzo o cisterna sono il centro del borgo: chiesa, forno e cisterna - la preghiera, il pane e l'acqua - sono il nucleo della comunità di villaggio e lo definiscono. Il mondo preindustriale produce scarse immondizie, nel senso che poche sono le cose che si "buttano via": tutto viene riutilizzato o riparato. Avanzi di cibo ed escrementi servono come fertilizzanti; frammenti di qualunque materiale combustibile vanno a finir bruciati; le stesse terraglie vengono gettate via solo quando sono ridotte in cocci. Nelle case vivono "famiglie allargate" (padre, madre, figli, figlie, mogli dei figli maschi, nipoti) di rustici ormai non più in grado - a partire dal IX-X secolo circa - di dire se sono in condizione libera o servile, in quanto il non poter né sapere portare armi e quindi il dover soggiacere al "banno" del dominus loci li accomuna tutti. Se il dominus abita la rocca annessa al villaggio, la sua vita non è troppo diversa da quella degli

promiscua, il riposare in tre o più nello stesso letto, producono vita sessuale disordinata (con frequenti casi di incesto) e scambio di parassiti. La poca acqua serve per bere - mista a vino o ad aceto, con una qualche funzione antisettica - o per cucinare; ne resta poca per lavarsi. Noi siamo abituati al medioevo dei libri o dei film, un medioevo inodore: ma in realtà le impressioni più sconvolgenti di quel tempo - sia per le strade dei nuclei abitati, sia nelle abitazioni - dovevano essere quelle olfattive. Il senso comunitario è, con tutto ciò, forte. Scarsamente sviluppato quello individuale e quello di proprietà privata, in una società che manca quasi di tutto. Nel borgo mancano praticamente i medicinali: l'aria di città, che rende liberi, rende anche "poveri" perché sono le differenze e il confronto a fare i ricchi e i poveri. Unici emarginati, i lebbrosi, che vengono espulsi e vivono nelle vicinanze una vita di piccoli lavori agricoli e di mendicizia. Con il Duecento, e con il rafforzarsi della rete stradale, nel villaggio arriveranno anche gli ospizi e più tardi le taverne. Ma il cattivo odore rimarrà.

FRANCO CARDINI

Quarto Campionato Nazionale di D&D

## AGONISTIKA 91

E' ancora presto, al momento in cui andiamo in macchina, per sapere qualcosa di definitivo su come sta procedendo il Quarto Campionato Nazionale di Dungeons & Dragons. Possiamo solo fornire alcuni dati parziali sull'andamento delle iscrizioni: Roma chiude con 504 giocatori, Forlì con 282, Genova e Venezia stanno a 120, Torino a 130, Napoli a 200, Cagliari a 100. Sono dati che confermano, e in alcuni casi incrementano, quelli del 1990. Nel frattempo nell'ambito di Agonistika stanno prendendo corpo nuovi tornei, mano a mano che nuovi giochi si affacciano sul mercato. E' il caso de "Il Richiamo di Cthulhu" e de "I Cavalieri del Tempio" per quanto riguarda il role-playing, mentre tra i boardgames raccoglie sempre maggiore interesse "Blood Bowl", che si affianca ai classici "Blue Max" e "Axis & Allies". Da segnalare, nel settore dei regolamenti per tri' dimensionale, la crescita di

"Warhammer 40.000", uno skirmish in scala 1 a 1 in cui Elfi e Orchi trovano cittadinanza tra raggi laser e cannoni gravitazionali. Su tutti questi giochi, ed altri ancora, si terranno un po' dovunque tornei locali e se i risultati saranno soddisfacenti, forse già dal '92 potremo affiancare a Dungeons & Dragons un nuovo campionato nazionale. In merito alle finali del campionato di D&D si fa un gran chiacchierare. Storicamente Agonistika ha privilegiato forme di organizzazione orizzontale e decentrata rispetto a grandi manifestazioni nazionali quali per esempio le conventions. Riteniamo infatti la costituzione di una rete che colleghi e coordini club e negozi specializzati lo strumento più efficace per la diffusione del nostro hobby. Con l'andar del tempo tuttavia le nostre iniziative hanno raggiunto dimensioni e respiro tali da richiedere una degna conclusione, ma ci rendiamo

conto che un appuntamento nazionale in sintonia con esse è ancora al di là delle nostre possibilità organizzative e finanziarie. Quest'anno però sembra verificarsi un'opportunità nuova, un'occasione in cui Agonistika non puo' non essere presente. Si tratta di **GIOCARE E' VIVERE**, il primo tentativo di una grande manifestazione sul gioco che vede riunite una parte fieristica, una convegnoistica e una di "gioco applicato". Insieme ad organizzazioni come l'ARGO e l'Associazione Romana Scacchi, anche Agonistika ha dato la propria adesione impegnandosi a svolgere in quella sede le finali del campionato di D&D, insieme ad altre attività quali tornei open dei giochi sopra citati e interventi in tema di telematica e di cultura del gioco. Sarà questa la strada buona per dare al mondo del gioco la risonanza che merita? Ce lo auguriamo di tutto cuore.

ROBERTO FLAIBANI

# Rentún Compact

NOLEGGIO  
COMPACT



valido per una  
tessera omaggio

A ROMA

VIA SIMONE DE SAINT BON, 15 - tel. 3250748  
VIA GIOVANNI DA CASTELBOLOGNESE, 49 - tel. 5810543



Labyrinth in cerca della migliore avventura fantasy per il 1991

# GESTIRE L'ONNIPOTENZA

*E' difficile trasportare su carta la ricchezza dell'atmosfera e tutti i particolari importanti che l'autore ha in testa*

Non è impossibile preparare un'avventura per un gioco di ruolo, specialmente dopo aver maturato una certa esperienza.

La situazione è diversa quando, armati di carta e penna o di calcolatore e wordprocessor, si vuole scrivere per altri.

Uno scenario comporta sempre notevoli sforzi creativi, ma, soprattutto, la necessità di essere chiari e scorrevoli nell'esposizione, esaurienti nella descrizione generale degli eventi e puntualmente precisi nei particolari.

Molte sono le cose che possono migliorare la struttura e la forma

di uno scenario e uno scrittore deve, al più presto, entrare nell'ordine di idee di proporre i propri elaborati ad altri Masters, contestualmente a personali e ampie riletture, per una revisione critica che è, come minimo, utile, ma, più spesso, indispensabile; un difetto rilevabile negli autori "solitari" è, infatti, la svista.

E' difficile trasportare su carta tutte le notizie utili, la ricchezza dell'atmosfera ed i particolari importanti che l'autore ha in testa. A volte le informazioni restano impigliate nei meandri imperscrutabili dei pensieri dell'autore e, non concretizzandosi in un'esauriente esposizione, non possono essere colte da altri fruitori dello scenario. Attenti!

Un autore apprezzabile dovrebbe, a nostro parere, dipingere una trama, piuttosto che vincolare le azioni dei giocatori, e, se

possibile, evitare uno dei più grandi difetti di uno scenario, soprattutto nel fantasy, l'EUMATE (acrostico coniato dalla notissima fanzine Spellbook per indicare "entra, uccidi mostro, arraffa tesoro, esci"), creando situazioni che possano evolversi dinamicamente con il contributo dei Giocatori e dei PNG.

Un'avventura investigativa, il cui esito sia legato non solo alla "mazzuolata", ma, soprattutto, alla ricerca e al ritrovamento di indizi, e che permetta l'uso di altre abilità, è molto più gratificante di una sequela di tiri di dado per ammazzare quattro Goblin che, inoltre, sono ormai in via d'estinzione!

Non crediamo di avere detto nulla di originale, ma se lo scenario che state scrivendo corrisponde ai criteri che abbiamo illustrato, sicuramente farete una bella figura al IV Concorso letterario "La migliore avventura fantasy per Dungeons & Dragons" che, anche quest'anno, Agonistika e Labyrinth propongono insieme.

Fate molta attenzione, quest'anno il Concorso si arricchisce di una sezione che premierà uno scenario horror o investigativo per il quale non è necessario costringersi al sistema di Dungeons & Dragons, ma si può spaziare dall'arcinoto Richiamo di Cthulhu, al recentissimo Figli dell'Olocausto, fino ai curatissimi Holmes & Co. e Cavalieri del Tempio.

## *"La migliore avventura fantasy per Dungeons & Dragons"*

L'Ass. Genovese Giochi di Ruolo - Labyrinth, in collaborazione con Agonistika, indice per l'anno 1991 il IV Concorso letterario dedicato agli Autori di avventure per giochi di ruolo fantasy ed investigativi. Il Concorso fa parte del filone culturale del Torneo Agonistika 91. Quest'anno si articolerà in tre sezioni:

- a) Migliore Avventura Fantasy per Dungeons & Dragons
- b) Migliore Avventura Fantasy da Torneo
- c) Migliore avventura horror o investigativa

Il regolamento sarà inviato a tutti coloro che ne facciano richiesta. Gli elaborati vanno recapitati entro il dieci settembre 1991 presso: Associazione genovese G.d.R.-LABYRINTH, Vico S. Antonio 5/3a - 16126 Genova.

CHIARA E PAOLO FASCE

Giochi in scatola con pezzi all'antica

## GUERRE DA EBANISTI

Le pedine di legno sono un sistema semplice e comodo per mascherare le forze in campo

Ricordate le classiche pedine di legno di "Stratego"? robuste, pesanti e soprattutto utili a nascondere all'avversario l'identità delle proprie forze. Un sistema semplice e comodo di rappresentare una battaglia campale valorizzando al massimo l'incognita della forza del nemico. Questo vecchio sistema è l'elemento che caratterizza una serie di giochi della Columbia Games, una casa canadese. Si tratta di war-board-games che fuoriescono per parecchi aspetti dalla norma che omologa i giochi di questo tipo. Anzitutto per la voluta semplificazione degli scenari: le mappe sono più vicine alle carte geografiche da giochi d'ambiente che alle sofisticate griglie esagonali del gioco di simulazione. Poi per alcune particolarità tattiche che derivano dall'utilizzo delle pedine di legno. Ma a questo punto tocca vedere più da vicino alcuni di questi giochi.

"Quebec 1759" è l'esempio più semplice. Si tratta di una ricostruzione della battaglia di Quebec, uno degli episodi culminanti della guerra dei Sette anni (1756-1763) tra Francia ed Inghilterra. La prima guerra combattuta interamente nelle foreste, sui laghi e sui fiumi della zona Nord-Orientale del Nord America. Una guerra vinta dall'esercito anglo-americano che chiuse in modo definitivo la possibilità di espansione francese

in quell'area. Il gioco della Columbia ricostruisce il momento chiave della battaglia intorno a Quebec, dove i francesi hanno una roccaforte molto difesa e controllano il fiume St. Lawrence.

### ROMMEL in the DESERT



Una poderosa flotta inglese si attesta ad Est della città e deve riuscire a sbarcare e a prendere la città. La campagna dura 16 turni per un tempo di gioco di un'ora e mezza al massimo. Un gioco breve dunque ma sufficientemente teso e movimentato. Le pedine di legno consentono infatti di condurre le battaglie con il piazzamento delle unità su tre colonne: un modo semplice per rievocare un modo di combattere tipico della prima metà del '700. Tra le unità ci sono i "decoys", ossia unità senza forza di combattimento che possono però, se usate con accortezza, distrarre o trarre in inganno l'avversario. Inoltre il francese dispone di una unità indiana (per la storia le nazioni Huron e St. Francis) in grado di condurre terribili ed improvvise scorrerie contro gli attaccanti. Il gioco si chiude con una quasi immancabile vittoria inglese, ma se il francese è abbastanza abile da sferrare qualche piccolo contrattacco nel posto giusto, riuscirà a resistere oltre il 16.mo turno di gioco senza capitolare.

"War of 1812" rappresenta invece una fase della guerra tra americani e inglesi nel 1812: lo scontro di frontiera nella regione settentrionale dei grandi laghi. La mappa rappresenta le aree intorno ai laghi Erie, Ontario e Champlain. Gli americani hanno alcuni punti strategici come Pittsburgh, Fort Niagara e



Albany, mentre gli inglesi dipendono sostanzialmente dalle loro basi di partenza di Quebec e Montreal. Nello sviluppo del gioco diventano centrali il controllo dei laghi e di alcuni nodi strategici nelle poche strade o piste che conducono da una città all'altra. Una classica guerra di confine in cui le unità a disposizione sono troppo poche per assicurare una copertura totale delle zone di contatto. Ed allora le pedine di legno che permettono di celare la consistenza delle proprie forze (almeno fino alla fase dello scontro) all'avversario, diventano fondamentali. Le regole invitano alla prudenza e a limitare i rischi. La ritirata in battaglia è disastrosa e gli attacchi anfibi sono molto pericolosi. Gli inglesi dispongono di una unità indiana molto forte (qui sono gli Irochesi a seminare il panico), ma poco adatta ad una guerra di posizione. Gli americani hanno una ulteriore difficoltà: ogni unità americana che supera il

confine ed entra in territorio inglese deve verificare se ce la fa con un tiro di dado. Questa piccola trovata serve a simulare la difficoltà americana dell'epoca a far combattere lontano da casa i coloni impegnati anche nelle attività agricole. E' una campagna più lunga della precedente (il gioco abbraccia 2 anni), ma si termina dopo circa 2 ore con grande difficoltà per il giocatore americano a resistere alle offensive inglesi.

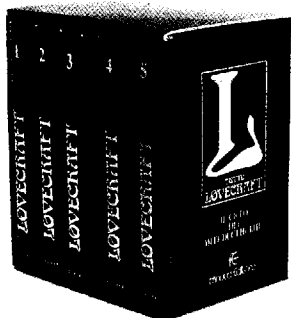
La stessa Columbia ha prodotto un "Rommel in the desert", molto più complesso e intrigante dei primi due giochi. La mappa, con griglia esagonale, rappresenta il teatro di guerra nel deserto fra Alessandria d'Egitto e la Libia. Le regole sono molto vicine a quelle di un classico board-game di simulazione bellica: d'altronde si tratta di Rommel contro Montgomery. E' la guerra di carri armati, dove quel che conta sono la mobilità (sia in attacco che in

difesa) e il controllo delle linee di rifornimento. Naturalmente anche qui si usano le pedine di legno che rappresentano per lo più unità di fanteria meccanizzata e rendono incerta e appassionante ogni fase del gioco.

Una utilizzazione un po' paradossale delle pedine di legno è in "Napoleon" (Avalon Hill 1977), una ricostruzione della campagna di Waterloo. Ma qui siamo dentro una logica quasi simbolica. I francesi hanno 18 unità, i prussiani 16, gli inglesi 14. Le regole sono quelle di un classico napoleonico con la particolarità del combattimento per colonne e della possibilità di fare i quadrati.

Il gioco è veloce e divertente, ma vale più come un passatempo che come un vero gioco di ambientazione bellica. Anche se, a volte, è sicuramente meglio così.

MASSIMO CASA



*Ora puoi "Giocare"  
con il mondo di Lovecraft!*

*per te in OFFERTA SPECIALE  
il ciclo completo dei MITI DI CTHULHU*

*a £. 120.000 (anziché £. 150.000)*

*in uno splendido cofanetto e*

*il testo fondamentale NECRONOMICON*

*a sole £. 16.000 (anziché £. 20.000)*

DESIDERO RICEVERE IN CONTRASSEGNO  
I SEGUENTI VOLUMI (BARRARE CIO' CHE INTERESSA)

COFANETTO COMPLETO L. 120.000  
- I MITI DI CTHULHU -

NECRONOMICON L. 16.000

NOME \_\_\_\_\_

COGNOME \_\_\_\_\_

VIA \_\_\_\_\_ N. \_\_\_\_\_

CITTÀ \_\_\_\_\_

C.A.P. \_\_\_\_\_ TEL. \_\_\_\_\_

FIRMA \_\_\_\_\_



**fanucci editore**

Via delle Fornaci, 66 - 00165 Roma  
Tel. 06 - 3266384 - 6382998 (Fax)

**WAR GAMES  
ROLE PLAYNG  
RIVISTE  
MINIATURE  
ACCESSORI**

Organizzazione tornei  
a cura :

**EVAREF**

Salita Cacciottoli, 8  
Vomero - NAPOLI

# DEFINIAMO GIOCO

**20.30 A CASA MIA ...SI GIOCA!**

80127 NAPOLI - Vomero - Via SOLIMENA, 37 - Tel. 081/5565902 - Fax 081/5564569

Un nuovo torneo nazionale di D&D

## GRANDI MANOVRE

*L'Editrice Giochi, distributrice di D&D per l'Italia, organizza una seconda manifestazione dedicata agli appassionati del più diffuso RPG*

Nel mondo del gioco è tempo di grandi manovre, si muove perfino l'Editrice Giochi, che si propone ora come organizzatore e coordinatore di un nuovo campionato nazionale di Dungeons & Dragons, questo però con un diverso regolamento da quello ben noto di Agonistika. Cosa sta succedendo? Per capirlo facciamo un po' di storia.

Editrice Giochi compra i diritti di Dungeons & Dragons nel settembre 1985 e lo mette sul mercato alla chetichella. Per qualche tempo nemmeno a via Bergamo 12 nessuno ne sa niente. Agonistika invece prende la palla al balzo e propone il primo torneo, solo romano, nella primavera dell'86, ma l'Editrice Giochi lo ignora. L'anno successivo le iscrizioni quadruplicano e finalmente nell'87 comincia la grande avventura che porterà il gioco di ruolo agli onori della cronaca e il campionato nazionale ai 2.400 iscritti del 1990. Editrice Giochi, fedele alla linea, nicchia: non una riga di pubblicità sui giornali e sulla stampa specializzata, non un carosello, niente. La prima tiratura della scatola base di D&D va esaurita nel mercato degli appassionati, mentre l'Expert set entra nella leggenda, prima ancora di venir pubblicato, per i suoi ritardi. Siamo nel 1989 e finalmente il muro

dell'indifferenza cede: l'Editrice Giochi decide finalmente di muoversi e anche Agonistika entra nel giro: dopo estenuanti trattative e senza una riga di contratto arriva la prima sponsorizzazione. Il resto è cronaca recente: la rete di Agonistika si ramifica su tutto il territorio nazionale, gli iscritti raddoppiano per due anni consecutivi, il gioco di ruolo diventa un fatto di costume. A questo punto arriva, come una bomba, la notizia fatale: Editrice Giochi nega ogni contributo ad Agonistika per il 1991, anzi, organizza in proprio un altro campionato nazionale di D&D. Ci preme a questo punto fare alcune riflessioni sull'accaduto. Editrice Giochi è di gran lunga la più grande azienda italiana nel ristretto mercato dei giochi da tavolo e di società, anzi opera in una situazione di quasi monopolio. Ed è infatti alla logica del monopolio che si ispira la sua politica promozionale nei confronti di D&D, dal momento in cui è apparsa la prima edizione italiana fino ad oggi. Al contrario Agonistika, che si regge su una rete formata da negozi specializzati e gruppi di appassionati, strettamente integrati fra loro, rappresenta da vicino l'interesse dei giocatori. Coerentemente Agonistika si è occupata non solo di D&D, ma anche di altri giochi: boardgames, computergames, ecc. prodotti da società spesso in concorrenza con Editrice Giochi, privilegiando le richieste del pubblico rispetto a quelle degli editori. Nella logica monopolistica in cui si muove Editrice Giochi questo è un fatto imperdonabile. Agonistika è stata utile nei primi tempi per





penetrare nel difficile mercato degli appassionati del gioco di ruolo, ma ora Editrice Giochi anela a costruire in proprio una rete di organizzatori, in cui i suoi prodotti possano essere promossi senza timore di essere messi a confronto con altri di aziende concorrenti. In questa logica non c'è spazio per gli indipendenti come Agonistika, non c'è interesse a creare una cultura del gioco. Conta solo che si vendano i prodotti dell'Editrice Giochi.

In merito all'ufficialità di questo

nuovo campionato nazionale di D&D, Editrice Giochi si appella al regolamento della RPGA americana. Evidentemente, per poter avanzare pretese di ufficialità dopo aver firmato per due anni di seguito il campionato organizzato da Agonistika, alla Editrice Giochi non è rimasta altra strada che rifarsi alla TSR. Nell'articolo che segue Luca Giuliano analizza e confronta i due sistemi. La parola ai giocatori.

ROBERTO FLAIBANI

## SQUADRE O INDIVIDUALE?

*La formula a squadre sposta la competizione verso l'esterno, evitando situazioni imbarazzanti all'interno del gruppo*

Un torneo di RPG non è cosa semplice da organizzare. Tra le altre cose vi sono difficoltà nel reperimento degli arbitri e nella preparazione delle avventure adatte ad una competizione. Un torneo mette a confronto giocatori ed arbitri con diversi stili di gioco, con regole che non si prestano facilmente ad una standardizzazione, con lo scopo di graduare i giudizi rispetto ad una attività - il role-playing - che è soggettiva per definizione.

I criteri di valutazione delle prestazioni in un torneo di RPG sono stati al centro del dibattito fra appassionati agli inizi degli anni '80 negli Stati Uniti e in Gran Bretagna. Erano in discussione non solo gli aspetti del gioco da porre sotto giudizio (interpretazione del ruolo, conoscenza delle regole, risoluzione dei problemi,

raggiungimento dell'obiettivo), ma anche la formula stessa del torneo: "individuale" o "a squadre".

In un torneo "a squadre" la valutazione del singolo giocatore è strumentale alla valutazione del gruppo nel suo complesso. I giocatori che si presentano a giocare in squadra si conoscono reciprocamente, prendono insieme le decisioni e la loro prestazione individuale contribuisce alla valutazione di tutta la squadra. Durante lo svolgimento dell'avventura l'arbitro attribuisce i punteggi in corrispondenza di certe azioni chiave. Il confronto finale avviene fra le squadre con una netta prevalenza di un criterio oggettivo: il raggiungimento dello scopo, oppure in un linguaggio più tecnico, il grado di "penetrazione" o "avvicinamento" allo scopo.

La RPGA, il Network fondato nel 1980 dalla TSR per promuovere e garantire l'attività torneistica nelle Convention, decise di adottare la formula del torneo "individuale", proponendo un regolamento di valutazione reciproca fra i partecipanti al gruppo di gioco,

secondo il quale alla valutazione dell'arbitro si aggiunge una valutazione dei giocatori stessi. Il regolamento è ben noto da anni a tutti coloro che si occupano di queste cose ed è accessibile a chiunque facendone richiesta direttamente alla RPGA, oppure acquistando il modulo C& AD&D "The Official RPGA Tournament Handbook", TSR, 1987.

Quando nel 1987 si trattò di organizzare il primo campionato nazionale di D&D, i responsabili di Agonistika optarono per una formula nuova che non condivideva la scelta della RPGA e pertanto proposero una competizione a squadre. Ora l'Editrice Giochi ha scoperto - meglio tardi che mai - il regolamento della RPGA e intende organizzare un proprio torneo "ufficiale" di D&D, presentando la sua scelta come soluzione delle "lamentele" di coloro che non consentono con il regolamento di Agonistika. L'Editrice Giochi però dovrebbe sapere che il regolamento della RPGA è stato messo a punto per i tornei di Advanced Dungeons & Dragons, che non è semplicemente una versione "avanzata" di D&D, ma un gioco diverso come è stato più volte ribadito dagli autori in questi anni.

Appare tuttavia curiosa la clausola imposta agli organizzatori del torneo "ufficiale" per cui "durante le partite eliminatorie non dovranno avvenire presentazioni di giochi prodotti da aziende concorrenti dell'Editrice Giochi" visto che la stessa RPGA ha lo scopo di promuovere la crescita di tutti i sistemi di role-playing game e non solo di quelli prodotti dalla TSR. Oggi, anche in Italia, il RPG ha posto le sue radici: ora fortunatamente i giocatori hanno qualche possibilità di scelta.

LUCA GIULIANO

Agonistika News bandisce un concorso

## IL GIOCO DELL'ANNO

Che il mondo del gioco sia in continuo movimento è indiscutibile e ciò non solo per la vivacità intellettuale e l'entusiasmo di coloro che ne fanno parte (ci si perdoni un po' di bonario patriottismo), ma anche perché, essendo il gioco soprattutto se non esclusivamente il prodotto della fantasia e della immaginazione, esso appunto non ha confini e non conosce limiti. E' dunque giusto che un giornale come Agonistika News presti particolare attenzione alle novità che animano il nostro irrequieto campo di attività e cerchi di contribuire alla loro diffusione. Di qui l'idea di costituire una giuria di esperti che esprima un parere motivato ed autorevole in proposito.

Naturalmente anche questo concorso si muove lungo la linea, che il nostro giornale ha seguito fin dall'inizio, di promuovere al massimo grado la partecipazione e lo scambio di opinioni fra i lettori ed i giocatori, che quasi sempre coincidono. Per questo abbiamo incluso nel numero attuale una scheda che gli interessati potranno compilare, contribuendo così ad orientare i

pareri della commissione di esperti. Scrivete dunque, fateci conoscere i vostri orientamenti poiché essi costituiranno la base delle decisioni della giuria.

Una riflessione ed un invito: si sa che ciascuno di noi ama svisceratamente alcuni giochi e prova rispettivamente un insopportabile fastidio o una sovrana indifferenza per altri. Questo è umano e forse arricchisce le nostre occasioni di incontro. Potrà dunque capitare che il nostro amatissimo gioco venga incomprensibilmente scartato e che un altro, palesemente meno affascinante, arrivi agli onori della nostra cronaca. Nessun problema: non ci sono mosse recondite o manovre sotterranee. Non dimenticate che la base per così dire popolare del nostro concorso può portare a risultati imprevedibili. Proprio per questo ci auguriamo che la partecipazione dei lettori sia massiccia poiché tanto maggiore sarà il numero delle schede pervenute, tanto più l'esito della competizione rispecchierà gli orientamenti e le opinioni di coloro che costituiscono il nostro composito mondo.

### REGOLAMENTO

E' indetto un concorso per il miglior nuovo gioco commerciale per adulti degli anni 1990-1991. A tale fine saranno considerati in concorso tutti i nuovi giochi prodotti e distribuiti in Italia a partire dal primo gennaio 1990 fino al 31 maggio 1991.

Sono ammesse al concorso anche nuove versioni di giochi già diffusi purché contengano innovazioni significative. I giochi in concorso verranno giudicati da una giuria appositamente costituita in modo da rispecchiare i diversi campi del mondo ludico. I nominativi dei giurati sono riportati in calce al presente regolamento. La giuria decide inappellabilmente sulla ammissibilità dei giochi al concorso.

Entro la fine del 1991 la giuria, dopo aver tenuto conto anche delle indicazioni provenienti dal referendum indetto fra i lettori, proclamerà il miglior gioco dell'anno 1991.

La giuria medesima provvederà all'assegnazione dei premi.

I risultati del concorso saranno pubblicati sulle pagine di Agonistika News.

### SCHEDA PER LA SEGNALAZIONE

Quali novità sono a tuo giudizio meritevoli di premio:

---

---

Per quali motivi:

---

---

---

Le risposte devono essere spedite entro il 31 maggio 1991 ad Agonistika, Via Pisciarene 6 - 00152 Roma

La giuria:

Giampaolo Dossena, Presidente

Sergio Valzania

Livio Agostini

Alessandro Castelli

Stefano Fabbri

Fabrizio Luzzatti

Segretario del premio: Mauro

Cammoranesi

Palazzo dei Congressi - EUR Roma

12 - 13 - 14 - 15 - 16 - giugno 1991

1a Mostra-convegno Nazionale

# GIOCARE E' VIVERE

## CONVEGNI

- 12/6 Il gioco della politica  
o la politica come gioco
- 13/6 Funzione terapeutica del gioco,  
il gioco e l'emarginazione
- 14/6 Il gioco e l'economia
- 15/6 Gioco e mass-media
- 16/6 Storia e storie del gioco

## SEMINARI

- Gioco e apprendimento
- Il gioco dell'Uomo Nero per tutti  
gli italiani: la Previdenza integrativa
- Non giochiamo con l'ambiente
- Gioco e Divinazione

## RASSEGNE E MANIFESTAZIONI

1a Rassegna Nazionale del film sul gioco  
Mostra d'arte "Giochi di forme, luci e colori"  
Sala videogame

I plastici nei wargame, ricostruzione commentata della battaglia di Waterloo  
Concorso di modellismo internazionale  
Simultanea di scacchi contro il campione italiano Mariotti e le tre regine Pollgar  
Simultanea di dama contro il maestro Borghetti bendato  
Grande Caccia al tesoro enigmistica in 5 giornate

## TORNEI & FINALI FEDERATIVI

Active chess A30 FIS-ARS  
Internazionale di bridge FIB-ARB  
Dama FID - Othello FIO

## CAMPIONATI NAZIONALI

Wargame, giochi di ruolo, Dungeons & Dragons  
Tutti i giorni tornei open di bridge, gin-rummy, scacchi, boardgame, computergame  
applicazioni della telematica al gioco

**4000 Mq di esposizione**



**GIOCARE È VIVERE**

By Technoesis

I regolamenti del wargame medievale

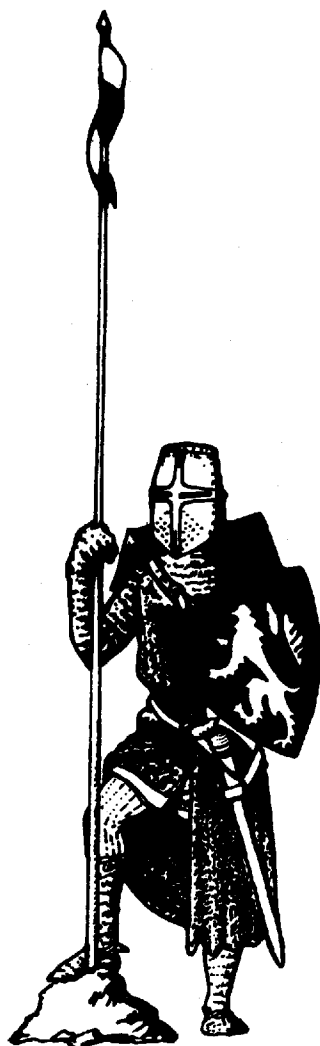
## A LANCIA E SPADA IN CAMPO

*Giochi eminentemente tattici, dove anche il basso livello di cooperazione fra i reparti non consente manovre elaborate*

Il Wargame medioevale è ricco di regolamenti. Le caratteristiche del periodo sono molto precise: in particolare le battaglie sono di norma fra eserciti relativamente piccoli e la qualità delle truppe molto diversificata e con un notevolissimo scarto fra i combattenti migliori e quelli peggiori. La scala di gioco è molto ridotta: generalmente una battaglia viene simulata col rapporto 1 figura = 20 uomini e una mossa oscilla tra i 30 e 90 secondi di tempo reale. Le figure in 25 mm sono da considerare le più adatte: la grandezza del pezzo consente di riprodurre al meglio gli elaborati simboli araldici e gli altri dettagli caratteristici dell'epoca. I 15 mm sono ormai tanto perfezionati che vanno quasi altrettanto bene e per di più fanno anche risparmiare. Sconsiglio le scale minori, ovvero 1/300 perché - lasciatevelo dire da uno che ha qualche migliaio di soldatini - il gioco non vale la candela: si dipingono molto più in fretta, ma per questo periodo storico danno molta meno soddisfazione.

Il primo regolamento da citare non può che essere il mitico *Medieval Warfare Rules* di Slim Mumfors, che data 1969, e deriva

dal primordiale sistema di Tony Bath - di cui è conservato un unico esemplare alla Miskatonic University. Nella sua semplicità, 16 paginette comprese regole navali, assedi e regole per campagne, ha singolari raffinatezze, ad esempio prevede



un rallentamento per l'unità che attraversa un branco di maiali (4 pollici) e invita a riflettere sulla artificiosità e l'inutilità di una gran parte delle norme complesse inserite nei regolamenti più moderni. Tanto per non fare nomi, ad esempio, "Warfare Through the Ages" della Newbury, nella sua estensione "A Thousand Years of Medieval Warfare" è decisamente esagerato in quanto a complessità arbitraria e fittizia: eppure in Gran Bretagna è molto diffuso ed è il regolamento ufficiale per tornei prestigiosi. Non l'ho giocato abbastanza volte per poter giudicare quanto la sua complessità sia digeribile: dovermi applicare su circa 100 pagine formato A4 fitte di regole, mi è sembrato eccessivo.

Decisamente più abbordabile è il "Lance" della Tabletop giunto alla 3a edizione. E' un regolamento molto specialistico e preciso, ed è venduto con l'Army List connesso. Forse non è adattissimo ai principianti, benché molte persone di mia conoscenza abbiano cominciato con il Lance. In Italia è molto giocabile, perché tradotto in modo sufficientemente preciso e leggibile. Lo consiglio, anche se per i miei gusti è di concezione un po' vecchiotta.

Se ve la sentite di affrontare un livello di complessità solo un po' maggiore, c'è per voi il glorioso "War Games Rules 3000 BC to 1485 AD WRG" (6th ed.) di Phil Barker. Dal lontano 1969, anno in



cui Barker iniziò l'attività con il primo regolamento, molta strada è stata compiuta. La 6a edizione del regolamento è un gioco articolato e collaudatissimo, probabilmente il più giocato in Italia. Vale veramente la pena, una volta ogni tanto, riprovare l'ebbrezza del gioco decisamente pirotecnico tipico di questo regolamento.

Ho detto una volta tanto, perché dal 1985, ormai, è uscita la settima edizione, che è un deciso passo avanti rispetto alla edizione precedente e merita di essere giocata. E' a mio parere il regolamento di concezione più moderna e con i maggiori pregi oggi in circolazione, a patto che si affrontino fra loro eserciti avversari storicamente. Gli Army List WRG sono molto completi forse troppo, considerando le

scarse nozioni storiche che abbiamo sul periodo e c'è una corrispondenza abbastanza bilanciata fra costo in punti di una figura e il suo effettivo valore di combattimento. Ciò ha incentivato la pratica torneistica, ma ha un po' snaturato l'hobby consentendo ad un esercito Inca di fare a pezzi un'Ordinanza borgognona. A parte tutto, i vantaggi dei regolamenti WRG, per chi se la sente di studiarli, sono dovuti alla loro diffusione e alla caratteristica di essere validi anche per il periodo antico.

Tra l'uscita del "WRG 7th ed." e quella di "Tactica" di Art Conliffe sono trascorsi 5 anni: sono stati 5 anni spesi male perché "Tactica" - un regolamento che nella sua ultima espansione inizia ad occuparsi dell'Alto Medioevo - è veramente molto povero ed

estremamente antiquato nell'impostazione. Ottima invece la veste grafica, la ricchezza di immagini e in particolare l'organizzazione generale dell'opuscolo che ha il pregio della chiarezza.

Alcune idee interessanti possono essere trovate in "Feudal Wars" della MOD Rules, ma voglio concludere con un accenno a "Medieval Skirmish" (Active Service Press), "Retinue" (Tabletop) e "Battle Axe" (Newbury) che sono i migliori regolamenti medioevali "skirmish" - ovvero uomo contro uomo - almeno finché il mio amico Riccardo "The Rulemaker" Affinati non si deciderà a sviluppare e ad ampliare le sue idee e a metterle per iscritto.

NICOLA ZOTTI

1983 la BLACK-OUT presenta il primo gioco di ruolo italiano di fantasy:  
**I SIGNORI DEL CAOS**

1989 la BLACK-OUT presenta la prima rivista di fantasy e simulazione:  
**CROM**

1990 la BLACK-OUT presenta il primo gioco di ruolo italiano di fantascienza:  
**FIGLI DELL'OLOCAUSTO**

**Entra nel mondo della fantasia entra nel mondo BLACK-OUT**



**BLACK-OUT EDITRICE**  
Via delle Suore 113  
41100 Modena  
Tel. 059/315510

## FIGLI dell' OLOCAUSTO

NEI MIGLIORI NEGOZI SPECIALIZZATI -

Diventa un cittadino del 2028, immagina di vivere in un mondo dove la vita umana è sotto una costante minaccia, dove i generi alimentari o di prima necessità, valgono tanto quanto l'oro. Immagina di non potere chiudere occhio per più di poche ore di seguito a causa dei continui attacchi dei nemici e pensa che forse non vi può essere uscita da questa schiavitù. Se riesci a immaginare tutto ciò avrai una visione abbastanza simile alla realtà del 2028. Ora stai per entrare in questo mondo, ora puoi essere un abitante di questa "TERRA" devastata, una terra diversa da quella in cui sei abituato a vivere. La vita e la morte sono divise da una barriera impalpabile.....Infrangere questa divisione vuole dire non tornare più indietro! Attenti.....il confine è dietro l'angolo.

## VINCERE MEGLIO

*Raramente le partite di torneo terminano con la caduta delle capitali. Sorge allora il problema di assegnare i punti vittoria.*

Come grandi appassionati di Axis & Allies ci siamo trovati a giocare tornei di Axis & Allies a Genova, a Padova e a Roma.

E' però interessante osservare come in questi tre contesti l'applicazione del regolamento è stata differente. Pur restando valido il fatto che, e questo è l'evento più frequente, nel caso di una vittoria per i due contendenti passa il turno quello che "vince meglio", è proprio il modo di interpretare la qualità di una

vittoria che fa sì che due scontri (su andata e ritorno= identici, possano vedere vincitori diversi a seconda della sede in cui si gioca. La finale del II campionato italiano di Axis & Allies è finita con un prevalere degli Alleati, tenuti dai fratelli Argentina, per 13 CPI al 7 turno, contro una vittoria per 12 CPI, sempre al 7 turno, ottenuta nel ritorno da parte nostra. Quindi per un punto beffardo, ma pesantissimo, i nostri avversari si sono aggiudicati il torneo.

Ma con quali criteri?

All'andata la Germania fu completamente annientata mentre il Giappone, comportatosi egregiamente, finì a 44 CPI con un incremento del proprio livello di produzione nazionale del 76% al quale sottraendo l'incremento

degli USA e quello dell'UK (che ricordo solo nell'ordine di grandezza peraltro contenuto dalle vistose perdite in Asia) ci avrebbe assegnato una non del tutto esigua vittoria nella partita di andata.

Il ritorno ha visto una contrazione della Germania (stavamo minacciando Berlino) e una totale assenza in Asia del Giappone.

Insomma l'Asse perdeva con entrambi gli eserciti e gli Alleati si espandevano con tutti e tre.

Conclusione, con i criteri adottati a Padova e a Genova, che tengono in gran considerazione l'incremento di produzione nazionale descritto dal regolamento a pagina 22, avremmo ottenuto due vittorie a zero e, conseguentemente il titolo finale al II Campionato italiano di Axis & Allies bissando la nostra affermazione ottenuta alla PadCon, VII convention nazionale dei giochi di simulazione, tenuta nel settembre del 1989 a Padova.

GIORGIO CASTELLANO  
PAOLO FASCE

**Entrate nel mondo della telematica**

**Regalate un modem al vostro computer**

**ESSEGI**  
*informatica*

**Modem Hayes compatibili a selezione automatica della velocità. Full o half duplex. Autodial e autoanswer. Manualistica in italiano. Dodici mesi di garanzia.**

- |   |            |
|---|------------|
| * Mod. 24P portatile alimentabile da rete o con batteria. 300 - 1200 - 2400 bps               | L. 280.000 |
| * Mod. 24EM 300 - 1200 - 1200/75 - 2400 bps con correzione di errore MNP5. Riceve il Videotel | L. 480.000 |
| ** Mod. 24EV 300 - 1200 - 1200/75 - 2400 bps. Riceve il Videotel                              | L. 380.000 |
| ** Mod. 24E 300 - 1200 - 2400 bps   | L. 280.000 |

**Per informazioni chiamate Proxima Sas al numero 06/5899287**

..



In Italiano l'RPG basato su Lovecraft

# L'OMBRA DI CTHULHU

---

*Gli autori del gioco sono riusciti a sintetizzare le suggestioni e la complessa mitologia partorite dal maestro dell'orrore gotico*

---

Si è colmata, negli ultimi mesi, con l'uscita del regolamento "Il Richiamo di Cthulhu" e del suo Companion, un'importante e grave lacuna nel panorama del gioco di ruolo edito in lingua italiana: quella di un'ambientazione horror, o, nella fattispecie, dell'orrore gotico.

Lo spazio che viene a riempire questa attesa traduzione è tale che si possono tacere, almeno in questa sede, alcune critiche che pur si potrebbero fare all'edizione italiana. Un'edizione, comunque, fedele all'ottimo regolamento della Chaosium che, pur essendo articolato in modo tale da soddisfare anche il giocatore più esperto, non snatura né opprime la splendida ambientazione.

Mi sembra il caso, proprio per la sua ricchezza, di spendere qualche riga sull'ambientazione lovecraftiana, cui si ispira "Il Richiamo di Cthulhu", e sulle sue atmosfere fatte di case misteriose, tortuose vie immerse nell'oscurità ed orrori provenienti dagli spazi siderali o dalle profondità degli oceani. E questo non per aggiungere altre pagine alla già vasta letteratura su Lovecraft e i suoi epigoni, ma per esaminare come il ricchissimo materiale dei racconti del "Solitario di Providence" si adatti in modo straordinario all'aspetto ludico, che interessa la nostra rivista.

Gli autori del gioco, Sandy Petersen "e amici", come cita la copertina delle regole, sono riusciti a sintetizzare, senza per questo mortificarle, tutte le suggestioni e la complessa mitologia partorite dalla mente e dalle immagini oniriche di H.P. Lovecraft.

Certo anche il Master, "Keeper" nell'edizione originale e curiosamente "Custode" in quella italiana, deve impegnarsi a fondo per trasmettere ai propri giocatori tutta la potenzialità emotiva de "Il Richiamo di Cthulhu" e creare così, fra una villa misteriosa ed una soglia da non varcare, il terrore e la paura che sono il fine catartico di questa ambientazione.

Questa è un'arte che il Custode apprenderà pian piano, grazie alla chiarezza delle regole e agli azzeccati scenari che vi sono presentati.

Le avventure del Companion sono poi particolarmente indicate per i Custodi che, appresi i primi rudimenti del gioco, vi potranno trovare tutti gli spunti e le informazioni per un gioco piacevole e... terrorizzante.

Finora ho parlato di sensazioni e di atmosfere, ma non dell'ambiente reale in cui si svolgono le avventure dei personaggi giocanti: un'America, fra gli anni venti e trenta, dove si aggirano loschi sacerdoti, malvagi stregoni e orrori innominabili, ma anche degli investigatori, gli alter-ego dei giocatori, che sono pronti a tutto pur di far fallire i loro piani diabolici.

Ho indicato che i giocatori vestono i panni di investigatori, ma non degli indagatori

dell'incubo di professione; piuttosto si tratta di professori, archeologi, scrittori o solo di gente comune, sfortunatamente troppo curiosa, che presto incontrerà gli adoratori di Cthulhu e i loro orribili servitori.

Per quanto riguarda le meccaniche di gioco de "Il Richiamo di Cthulhu", senza scendere in inutili tecnicismi, c'è da notare che qui si abbandona l'ottica delle classi chiuse, ben nota ai giocatori di D&D, per il più funzionale e divertente sistema delle abilità in percentuali.

Questo concede al giocatore una maggiore libertà nella creazione del proprio personaggio: si può infatti scegliere quali abilità il personaggio predilige e quelle che ignora completamente.

Il regolamento inoltre fornisce una lista di occupazioni e di abilità a queste correlate che permettono al giocatore inesperto o a quello che per la prima volta si avvicina ai giochi di ruolo, di non perdersi fra le innumerevoli possibilità che il gioco offre.

Per concludere ritengo che l'uscita in lingua italiana de "Il Richiamo di Cthulhu" apra ai nostri giocatori nuove prospettive, nel senso dell'ambientazione come in quello di regole più avanzate.

Spero inoltre che la Stratelibri di Milano, migliorando sempre più la qualità delle sue traduzioni, continui a pubblicare regolamenti e ambientazioni di buona qualità come queste.

MARCO PEREZ

## IL WARGAME PUO'

sia fisica

Sensibilizzati a questo inquietante problema da numerose lettere di madri di wargamers, giustamente preoccupate per le trasformazioni fisiche e mentali avvenute nei loro figli da quando si sono avvicinati a questo pericoloso hobby, pubblichiamo volentieri, a monito delle future genti, alcuni estratti dal libro "Der pathologischen und physiologischen Konsequenzen von aberranten Passatempen wargamistischen" del Professor Dottor Arthur von Loriolen dell'Università di Dresda. Speriamo che queste agghiaccianti testimonianze, rese da un così illustre cattedratico, contribuiscano a tenere i giovani lontani da questo hobby, dalle braccia del quale, una volta provato, sappiamo bene che non è più possibile staccarsi.

**DADI:** questi malevoli piccoli oggetti sono, secondo il parere di numerosi giocatori, dotati di vita propria e spiccata personalità. I wargamers più suggestionabili ricorrono, al momento del lancio, ai più svariati e coloriti scongiuri, tra cui spiccano bacetti, soffi, o un numero fisso di "scuotimenti". La caratteristica più saliente dei dadi è comunque la loro innata abilità nel travolgere i soldatini dei tavoli da wargame e scompaginare le pedine di quelli da boardgame, ciò indipendentemente da quanta attenzione si ponga nello scongiurare questi cataclismici eventi. Se proprio tutto manca, i dadi riusciranno comunque a cadere dal tavolo perlomeno nel 37,5% dei tiri, costringendo infelici giocatori a penose ispezioni a quattro zampe sotto tutti i mobili della stanza. Riguardo agli effetti matematici

dei dadi, vedasi il paragrafo seguente.

**TIRI DI DADO:** la funzione dei dadi è quella di fornire una ragionevole casualità alla risoluzione dei combattimenti. Secondo la Legge dei Grandi Numeri la percentuale di dadi favorevoli e sfavorevoli dovrebbe, a fine partita, risultare bilanciata. Come però già sanno i lettori più versati alle scienze matematiche, la suddetta Legge si applica, per l'appunto, ai Grandi Numeri (leggasi milioni) e non certo alle poche decine di tiri che si effettuano durante una normale partita. Si assiste quindi di sovente alle indecenti performances di alcuni repellenti individui, che definiremo per pudore come "baciati in fronte" dalla Dea bendata, i quali sono in grado di sovvertire con irritante facilità le leggi della statistica ed inanellare una serie strepitosa ed ininterrotta di dadi favorevoli. Addito qui al pubblico ludibrio il mio buon amico Vittorio L. che riuscì a produrre da un dado ovviamente stregato ben 11 "6" su 15 tiri, ma è solo un esempio tra tanti. Alcuni giocatori sono invece succubi dei loro dadi, che gli riservano delusioni ininterrotte. I tapini sono tanto consapevoli di disporre di mani jellate da accogliere con sospettosa paranoia perfino i loro rari tiri favorevoli, convinti che il destino beffardo ordisca chissà quale futura orrida macchinazione ai loro danni.

**MAPPE:** in un numero sproporzionato di giochi i numeri di riferimento indicati sulle mappe non corrispondono a

quelli indicati sulle regole per il posizionamento delle unità: si assiste quindi a incresciose situazioni con unità sparse ovunque tranne dove dovrebbero essere.

Sproporzionato è anche solitamente il numero di caselle di cui non è facilmente riconoscibile il tipo di terreno rappresentato: si assiste a cruenti e feroci duelli rustici per una minuscola sbavaturina verdastra che potrebbe trasformare una bella casella di pianura in una impenetrabile foresta.







# NUOCERE ALLA SALUTE...

che mentale

**PEDINE:** le pedine dei boardgames fanno parte di un oscuro disegno criminale volto allo sterminio (mediante suicidio) dei giocatori dotati di dita grosse. Cito qui l'amico Bruno S. che dall'alto dei suoi m.1,96 di statura e kg.110 abbondanti di ferocia e crudeltà è stato più volte ridotto in lagrime per la comprovata e comprensibile incapacità fisica di maneggiare quadratini di cartone di mm.12,5 di lato per mm.1 di spessore. Alcuni pericolosi maniaci ricorrono ad apposite pinzette per lo spostamento delle

pedine sulla mappa, e sinceramente non vorrei mai rimanere chiuso in ascensore con uno di loro (e badate che non sono un vile). A dimostrare poi che la tecnica moderna non è ancora in grado di risolvere i problemi fondamentali dell'uomo, sta il fatto che sembra impossibile acquistare un gioco in cui le pedine siano stampate e fustellate a registro: la parte della pedina contenente l'informazione più vitale è regolarmente tagliata fuori.

**REGOLE:** chi dispera nella sopravvivenza della cultura classica deve guardare con fiducia alla grande diffusione di regolamenti da wargame e da boardgame, solitamente scritti in sarmata arcaico, samoano aulico o boemo dialettale. Le normali capacità di comprensione di qualsiasi giocatore anche esperto, se non supportate da notevoli capacità divinatorie, sono scientificamente insufficienti alla comprensione del guazzabuglio di regole, sottoregole, postille, eccezioni, riferimenti, tabelle, schemi, paragrafi e sottoparagrafi concepiti con perversa lucidità per fornire per lo meno 3 pretesti di rissa ogni 7 righe di testo. Le possibilità poi per un principiante di comprendere subito un regolamento di anche solo media difficoltà sono sensibilmente inferiori a quelle di tradurre all'impronta ed in rima baciata i Manoscritti del Mar Morto.

**GIOCATORI:** non esiste giocatore che entro 6 mesi dalla sua entrata nell'hobby non sia convinto di essere il più grande

genio militare che il mondo abbia mai conosciuto dai tempi di Napoleone Bonaparte. Questa convinzione si forma solitamente più forte negli individui totalmente privi di cultura storico-militare, o che la hanno interamente demandata ad autorevoli strumenti didattici quali telefilm e fumetti di guerra. Non ne sono scevri comunque neppure giocatori storicamente e militarmente competenti che spesso però, davanti ad un tavolo da gioco, perdono completamente la testa e tentano di giustificare con vaneggiamenti storici le loro più allucinanti corbellerie, o ricorrono a pazzesche forzature dei regolamenti pur di vincere la partita. Questa sindrome è anche detta della "pipa linguacciuta", e comprende anche la più totale e feroce intolleranza per opinioni storicamente divergenti. Potrei citarne alcuni luminosi e prestigiosi esempi ma, benevolo, mi trattengo (capito N.Z.?). Altra categoria di giocatori, totalmente impregnata del più spregiudicato spirito ludico, è quella dei bari, non, badate bene, semplici imbrogliatori, ma raffinati artisti che riescono comunemente a incasinare la situazione al punto da manipolare surrettiziamente pedine, dadi e tabelle a loro totale vantaggio. Un riverente omaggio va al più grande e geniale di questi acrobati del wargame, l'amico Pino d'A. Ultima, e veramente riprovevole categoria, è per finire quella di chi scrive di wargame, che con saccenza e perfidia "castigat ridendo mores" di tutti, fuorchè i propri.

ARTURO LORIOLI



Continuano discussioni e battibecchi

## CASUALITA' E SPAZIO

*La definizione di tridimensionalità porta ad una classificazione dei giochi di guerra fondata cartesianamente su due assi. Un lettore risponde a Poldo.*

Nella migliore delle tradizioni polemiche voglio esordire criticando il taglio che hai dato alla tua domanda: la "tridimensionalità", limitata come tu fai all'uso del soldatino, è un feticcio: il vero fulcro della discussione è il Wargame.

Per incominciare restringiamo il campo dell'analisi alle simulazioni che richiedono innanzitutto, se non esclusivamente, abilità intellettive. Un ambito enorme, ma due criteri su tutti valgono per classificarne le realizzazioni: Casualità e Spazio. La guerra ruota attorno a questi due assi e i tentativi di simularla si definiscono rispetto ad essi: sono Deterministici o Probabilistici; a Spazio Libero o Razionalizzato.

Ho scelto questi elementi per il loro grande valore esplicativo, ma naturalmente non sono gli unici. Non c'è bisogno di citare von Clausewitz per dimostrare che la casualità è insita nella natura della guerra: tanto l'efficacia delle armi quanto la reazione degli uomini al loro effetto, dipendono in misura anche grande dal caso. I giochi operano una radicale scelta di campo quando decidono di essere più o meno casuali, oppure se non esserlo del tutto; quest'ultima opzione è normalmente giustificata

dall'ambizione di essere giochi "più intelligenti degli altri", ovvero discriminare i giocatori rispetto alla loro abilità e non alla loro fortuna. Intenzione rispettabilissima che tuttavia riduce la "simulazione" a vantaggio del "gioco". Certo, va ricordato che il peso assunto dal caso nei vari regolamenti di gioco è spesso assolutamente arbitrario: ne fa fede l'enfasi diversissima che viene dedicata a questo fattore fra un regolamento e l'altro. D'altra parte le prime statistiche attendibili sull'efficacia delle armi risalgono solo al XIX secolo: ammesso che possano essere definite attendibili persino quelle attuali.

Più complesso il problema della variabile Spazio. La guerra è un evento dinamico, che implica lo scontro degli elementi del conflitto nel teatro delle operazioni: qualsiasi situazione statica, infatti, deriva da un equilibrio di forze contrapposte, che si annullano a vicenda. Gli elementi si muovono e proiettano la propria "forza" l'uno contro l'altro. Sia i giochi tattici che quelli strategici regolano il movimento delle unità e le distanze efficaci delle armi; stabiliscono che un'unità muova ad una data velocità e compia certe manovre tattiche in una data unità di tempo e sia pericolosa ad una certa distanza.

Rispetto a ciò, lo spazio sul quale si agisce viene in alcuni casi "razionalizzato" con quadrettature o esagonature, oppure, al contrario, lasciato libero. La differenza è tutt'altro che secondaria: le quadrettature vincolano in modo rigido il

movimento, il campo libero lascia aperte infinite soluzioni. L'indeterminatezza del gioco subisce un salto qualitativo che lo trasforma radicalmente. Una differenza che diventa macroscopica quanto più il gioco è tattico: ovvero quanto più diversificati e sofisticati sono i movimenti delle truppe, la loro capacità di schierarsi e di manovrare sul campo di battaglia.

Ecco quindi delineate in modo che ritengo sufficientemente significativo quattro tipi di giochi di simulazione bellica.

1) Deterministici a Spazio Razionalizzato: tutti i giochi su scacchiera che non prevedono casualità, come ad esempio gli scacchi o il tuo giocare sulla "scacchiera". 2) Probabilistici a Spazio Razionalizzato: i Boardgame, ovvero Axis & Allies o Blue Max, ecc., giochi nei quali ci si muove in incrementi costanti stampati sul campo di gioco ma che hanno una componente casuale. 3) Probabilistici a Spazio Libero: il wargame vero e proprio che è la simulazione bellica per eccellenza senza perdere le caratteristiche del gioco. 4) Deterministici a Spazio Libero: esistono, e sono anche giochi molto ben riusciti, come ad esempio il monumentale "The Complete Brigadier", e sarei tentato di farli rientrare tra i wargame.

Questa mia ultima affermazione ha il sapore di una presa di posizione ideologica e forse suggerisce che lo "Spazio" sia più caratterizzante rispetto alla "Casualità". Argomento per il prossimo dibattito?

GIP

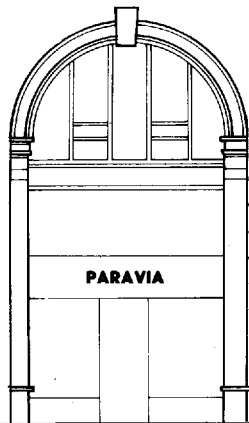


# LIBRERIE MESSAGGERIE



*N*on c'è giocatore che non legga libri,  
non c'è libro che non possiamo procurare.

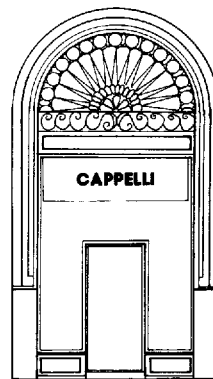
Venite a trovarci. Sconto del 10% su qualsiasi acquisto presentando *Agonistika*.



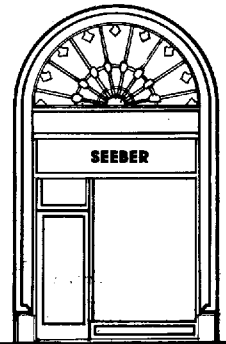
Milano  
Corso Matteotti, 3



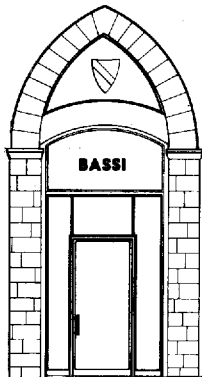
Milano  
Via Solferino, 22



Bologna  
Via Farini, 6



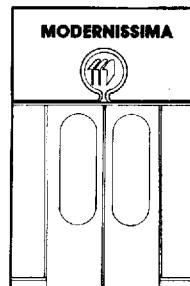
Firenze  
Via Tornabuoni, 70r



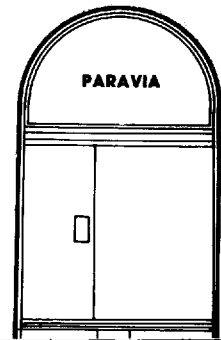
Siena  
Via di Città, 6/8



Roma  
Piazza di Spagna, 86



Roma  
Via della Mercede, 43/45



Roma  
Piazza S.S. Apostoli, 59/65



NOME

COGNOME

INDIRIZZO

CAP.

TELEFONO

PRINCIPALE INTERESSE LIBRARIO

PROFESSIONE

Compilate questo coupon e speditelo in busta chiusa a:  
Messaggerie Libri s.p.a., Direz. Librerie, Via Giulio Carcano 32, 20141 Milano  
riceverete periodicamente i nostri bollettini informativi.

In cassetta un ottimo film cinese

## CARISSIMI FANTASMI

*Una delle più interessanti pellicole di cinema fantastico degli ultimi anni ora disponibile in home video*

Stavo sfogliando il catalogo delle videocassette quando l'attenzione mi è caduta su un titolo piuttosto indicativo: "Storie di fantasmi cinesi"

La cosa mi ha stupito in quanto non ritenevo probabile l'uscita in videocassetta di un titolo che nelle sale cinematografiche di Roma è durato una settimana, 10 giorni al massimo.

Il film in questione (A chinese ghost story) è probabilmente una delle più interessanti pellicole di cinema fantastico degli ultimi 2-3 anni. La trama è presto detta: un esattore delle tasse imperiali (l'azione si svolge nell'antica Cina in un imprecisato periodo storico) giunge in un paese con i suoi registri contabili bagnati dalla pioggia dei giorni precedenti.

Preso continuamente a calci dalla gente e dai negozianti, egli si dirige per passare la notte in un vecchio edificio abbandonato fuori città.

L'edificio, abitato da strane presenze, è anche scena di un duello tra due maghi guerrieri. Una serie di vicende coinvolgerà l'esattore in uno scontro con un enorme demone, fino ad entrare nel regno dei morti per poter dare riposo allo spirito di una ragazza prigioniera del demone di cui il nostro eroe si era infatuato.

Se da una parte la storia può sembrare banale (ma quante trame sono oggi giorno del tutto originali?) dall'altra sia lo svilupparsi delle vicende e soprattutto il caleidoscopio di immagini d'azione, magia, avventura rende lo spettacolo gratificante per gli occhi e lo spirito (e con quello che costa oggi un biglietto del cinema non è soddisfazione da poco).

I condimenti per un buon film del genere ci sono tutti: si passa da scene ad alta tensione a scene morbide, con un andamento che rende la vicenda simile ad un buon romanzo più che ad una giostra di colori ed azione del tutto ridicola.

Il film è speziato da una continua vena ironica che rende plausibili persino le scene dei duelli tra guerrieri, omaggio a tutti quei film di arti marziali tanto in voga negli anni '60 e '70, con tanto di salti e balenare di spade.



Riesce così a mischiare horror, azione, sentimento e chi più ne ha più ne metta, in un cocktail (giusto per rimanere in un ambito gastronomico) che offre promesse sul futuro cinema fantastico cinese.

Il prodotto viene infatti dall'estremo oriente ed è forse per questa ragione che ci giunge come una fresca ventata nel panorama dello stantio cinema occidentale.

Due appunti: innanzi tutto vorrei segnalare il film ai giocatori di role-playing che potrebbero trovare nell'opera spunto su come gestire un'avventura, ma soprattutto uno stimolo ad interessarsi ad una cultura tanto distante dalla nostra, profonda, ricca e indubbiamente affascinante.

In secondo luogo segnalo la dolcezza della trama (la lotta per una donna amata) e la bellezza degli spiriti femminili per noi giocatori dai cuori romantici che non potrà fare altro che accrescere la bellezza del film.

Segnalo infine che qualche mese fa è stato presentato al MIFED, il mercato cinematografico più importante d'Europa, "A chinese ghost story 2". Siamo in attesa di ulteriori notizie.

Chiudo con una nota triste: la succitata videocassetta è, ahimè, in commercio ad alto prezzo (circa 120.000 lire) ed è quindi improponibile ad un pubblico medio; cercatevi possibilmente un noleggiato.

A quando la lieta novella di una serie in economica?

RAFFAELE MATONE

*METTERE PIEDE IN AVALON  
SIGNIFICA ENTRARE NEL MONDO DELLA  
FANTASIA.*

## *AVALON*

Ci sono negozi che dedicano ai giochi di ruolo, ed alle miniature qualche scaffale, altri invece dedicano un intero reparto, infine alcuni si specializzano....

### **Avalon**

è il negozio interamente dedicato ai giochi di ruolo, alle miniature fantasy, ai giochi di simulazione e a tutto ciò che è "teenage entertainment" (libri, fumetti, spillette, dadi ecc.).

### **Avalon**

significa 100mq dedicati esclusivamente al giocatore esigente.

#### **I numeri di Avalon**

- 5 vetrine dedicate alle miniature fantasy sfuse o dipinte.
- 12 metri quadrati di miniature in blister
- 16 metri lineari zeppi di giochi di ruolo e moduli relativi.
- 22 metri lineari di giochi di simulazione e di società



Avalon - Via Paisiello, 4 - Milano - Tel. 02/29400410

Recensioni:

## PENDRAGON CHAOSIUM

Tutti sappiamo qualcosa del cosiddetto ciclo arturiano, non fosse altro che per aver visto "La spada nella roccia" di Walt Disney. In fondo volendo riassumerne velocemente i fatti potremmo dire: Artù, figlio del re Uther Pendragon, cresce sotto falso nome come figlio adottivo di sir Ector e allievo prediletto del mago Merlino; diventa re giovanissimo estraendo dall'incudine in cui è conficcata una spada apparsa per magia, si batte con i baroni, unifica la Britannia, sposa Ginevra, fonda la città di Camelot e l'ordine cavalleresco della Tavola Rotonda in cui accoglie il fior fiore della cavalleria europea dell'epoca compreso Lancillotto, il miglior cavaliere del mondo e futuro amante della regina, promuove la cerca del Santo Graal e muore ucciso da Mordred, figlio suo e di Morgana la fata nella battaglia di Camlaan. Tutto qui più o meno. Ma su questo più o meno da 700 anni si versano litri di inchiostro. Dalla raccolta di leggende gallesi del Mabinogion in cui Artù è personaggio minore, alla profezia di Merlino di Goffredo Monmouth, ai romanzi cortesi di Chretien de Troyes, a Thomas Malory che nel 1451 dà un assetto alle storie unificandole nella "Storia di Artù e dei suoi cavalieri", le storie della tavola rotonda si dilatano e si aggrovigliano, si frazionano e rinascono in una continua reinvenzione che arriva fino ai giorni nostri. Da lì nasce il romanzo di Tristano e Isotta, Dante cita "Lancillotto e come amor lo strinse", Marion Zimmer Bradley racconta ne "Le nebbie di

Avalon" la storia vista dalla parte di Morgana (ah, finalmente una Ginevra odiosa!) e così di mano in mano il racconto arriva alla Chaosium e diventa un gioco di ruolo. Per coloro che abbiano letto il ciclo della tavola rotonda, è una piacevole immersione nel mondo delle proprie letture, per chi non conosce l'argomento è una stimolante iniziazione alla vita della cavalleria: "Pendragon" edito dalla Chaosium si propone come gioco di ruolo sui cavalieri. Tutti i personaggi giocatori sono cavalieri, le vicende sono storie di cavalieri e ogni aspetto del gioco è accuratamente mirato alla ricostruzione dello spirito che anima il ciclo arturiano. Operando fin dall'inizio una scelta di verosimiglianza letteraria, il prodotto della Chaosium non mira ad uno stretto realismo storico come appare evidente dalla scheda del personaggio: poche caratteristiche fisiche (manca, non a caso, l'intelligenza ritenuta inessenziale ad un cavaliere), ampio spazio per le abilità ma soprattutto spazio per notizie biografiche e, fondamentale, uno specchietto per i tratti di personalità che definiscono virtù e difetti del cavaliere. Coraggioso o codardo, prudente o impetuoso, casto o lascivo nella combinazione di altrettanti poli opposti, espressi per inciso in punteggi ventesimali, nasce ogni volta un diverso cavaliere che muta il passare degli anni temperando la sua personalità e crescendo in valore cavalleresco. Nel frattempo amori nascono, odii si accendono e ogni vicenda viene registrata. Così Pendragon, munito di un semplice ma

raffinato sistema di combattimento e di una meccanica di gioco facile da apprendere, prende vita in campagne di lungo respiro che si snodano negli anni e in cui il giovane scudiero guadagna la sua investitura, attraversa battagliando il mondo, conosce l'amore e la magia e accumula punti gloria. Tirando le somme, se amate le lunghe serate di inverno dense di racconti, se vi piace l'idea di calarvi nei panni del prode cavaliere per riscrivere pagine eroiche e tenere, ilari e drammatiche, non esitate: Pendragon è il gioco per voi.

GLORIA SADUN  
MARCELLO PANI

Barbara Hambly  
Il tempo del buio  
Fanucci editore

Di Barbara Hambly avevo letto "La congiura di Mandrigin" e avevo pensato che mi sembrava ancora immatura come autrice, ancora legata agli stereotipi classici della Sword and Sorcery Fantasy classica ma nel complesso godibile e con delle buone idee. Il trovarmi in mano il primo volume di questa trilogia mi ha perciò piacevolmente confermato la crescita stilistica della scrittrice. "Il tempo del buio" è un ottimo libro, inquietante e pervaso da una atmosfera horror, insolito per il panorama della Fantasy classica, godibile ed avvincente. Lo consiglio vivamente formulando due desideri: che la qualità sia costante anche nei due romanzi che devono ancora essere pubblicati e che l'editore Fanucci li pubblichi velocemente; odio aspettare tre anni per sapere come finisce una storia.

G. S.

## LO SAPEVATE CHE....

a Roma c'è un centro di informatica organizzatissimo su: computer games strategici, d'avventura e role playing?

**PIX COMPUTER S.r.l. Via F.d'Ovidio 6/C 00137 Roma.**

Simulazioni aeree, militari, navali e giochi di ruolo per Amiga, Ms-Dos e CBM-64!!

Vendita per corrispondenza in tutta ITALIA. Ordinanze telefoniche al nr. 8293507. Spedizioni in c/assegno al postino Lit. 5.000!

TITOLO	CATEGORIA	Amiga	Ms-Dos	CBM-64	TITOLO	CATEGORIA	AMIGA	Ms-Dos
Carriers at War	Wargame			59.000	Hostages	Avventura		50.000
Battles in Norman.	Wargame			59.000	Interceptor	Sim.spaziale		79.000
Americ.Civil War	Wargame		72.000	59.000	Europ.space sim.	Sim.spaziale		69.000
Mac Arthur's War	Wargame			55.000	Emanuelle	Avventura		39.000
Panzer battles	Wargame		69.000	45.000	Berlin 1948	Strategico		49.000
The Bard's tale III	R.P.G.Fantasy		69.000	39.000	Phm Pegasus	Sim.navale		45.000
Dragon Wars	R.P.G.Fantasy		72.000	39.000	Hardnova	Sim.spaziale		59.000
Mars Saga	R.P.G. Spaziale	69.000		39.000	Blitzkrieg	Wargame		69.000
Sentinel worlds	Strateg. Spaziale			39.000	Operation neptune	Avventura		59.000
Battle of Napoleon	Wargame			58.000	Action service	Avventura		50.000
Ring Wars	Strat.spaziale			22.000	Purple saturday	Sim.spaziale		50.000
Demon's Winter	R.P.G.Fantasy			48.000	688 Attack sub	Sim.sottomar.		72.000
Ultima V	R.P.G.Fantasy			49.000	Geisha	Avventura		59.000
War in middle earth	R.P.G.Fantasy	69.000		25.000	Fountain of dreams	R.P.G.Fantasy		49.000
Kings bounty	R.P.G.Fantasy			49.000	Murders in space	Avventura		59.000
Star flight	Strat.spaziale			25.000	Legend of sword	R.P.G.Fantasy		49.000
Blue Angels	Simulatore volo	38.000		20.000	Thunderstrike	Sim.spaziale		39.000
Centurion	Strategico		49.000		Gold of americas	Strategico	72.000	72.000
Galactic empire	Strateg.spaziale		49.000		Elvira	Avventura		69.000
Serch for King	Avventura	59.000	59.000		Neuromancer	R.P.G.spaziale		39.000
Thudridge	Simulatore volo		59.000		Harpoon	Strategico		79.000
Chuck yeager's	Simulatore volo		40.000		Altered destiny	Avventura		65.000
Skyfox II	Simulatore volo		49.000		Balance of planet	Ecologico		69.000
Powerdrome	Simulat.spaziale		49.000		Keef the thief	R.P.G.Fantasy	59.000	59.000
Sim city ancient c.	Simulaz.urbanist		33.000		Gunboat	Guerra		59.000
Drakken	R.P.G.Fantasy		59.000		The bard's tale	R.P.G.Fantasy		45.000
Apollo 18	Spaziale		45.000		Faery Tale	R.P.G.Fantasy	39.000	
Imperium	Strateg.spaziale		48.000		Dungeon master	R.P.G.Fantasy	49.000	
Snowstrike	Simulatore volo		38.000		Chaos strike back	R.P.G.Fantasy	59.000	
Gunship	Simul.elicottero		69.000		Mig-29	Simulat.volo	59.000	79.000
A10 Thank killer	Simulatore volo		69.000		Uninvited	Poliziesco	69.000	
Starfleet I	Strateg.spaziale		59.000		UMS	Strat.militare	59.000	
Red Baron	Simulatore volo		39.000		UMS II	Strategico		
Carthage	Strateg.militare	49.000			Supremacy	Action game	59.000	
Power monger	Role Playing	59.000			Airborne ranger	Wargame	59.000	
Heroes of Lunch	Role Playing	59.000			Austerlitz	Wargame	49.000	
Buck Rogers	Role Playing	59.000			Ogre	Wargame	89.000	
Sim city	Sim.urbanistico			30.000	Withe death	Wargame	45.000	
Immortal	R.P.G.Fantasy	59.000			Murder!	Poliziesco	59.000	
The final battle	Strategico	49.000			Deja Vu II	Poliziesco	59.000	
Dragon's lear I	Avventura	99.000			Cougar Force	Poliziesco	39.000	
Dragon's lear II	Avventura	99.000	99.000		<b>SERIE AD &amp; D.:</b>			
Space Ace II	Avventura	109.000			War of lance	R.P.G.Fantasy	59.000	
Rebel charge	Strategico	89.000			Heroes of lance	R.P.G.Fantasy	59.000	
Freedom	R.P.G.Fantasy	69.000			Curse of azure...	R.P.G.Fantasy	59.000	
Temple of f.sauc.	R.P.G.spaziale	29.000			Champions of k.	R.P.G.Fantasy	59.000	
Passeggeri vento	Romanzesco	45.000			Sword of twilight	R.P.G.Fantasy	28.000	
Borrowed time	Avventura	40.000			Damocles	Sim.spaziale	39.000	
Hall of montezuma	Wargame	33.000		59.000	Indianapolis 500	Sim.formula 1	49.000	59.000
Deathlord	R.P.G.Fantasy			30.000	Mystical	Avventura	49.000	
The bard's tale I	R.P.G.Fantasy	39.000			Lhx attack Chopper	Sim.elicottero		109.000
Rommel	Wargame	38.000		59.000	Sim city future c.	Sim.urbanistico		33.000
Earth orbit stations	Simul.spaziale			22.000	Seven cities of gold	Strategico		59.000
Russia	Wargame			58.000	Stratego	Gioco da tav.		69.000
Lords of conquest	Strategico		45.000	22.000	Test drive III	Sim.guida auto		65.000
Battle chess	Scacchi 2/3D			28.000	Lord of rings	R.P.G.Fantasy		59.000
Final conflict	Strategico	38.000			Full metal planet	Strat.spaziale		39.000
Quest for time bird	Avventura	39.000	39.000		Populous	Strategico		58.000
Breach II	Strat.spaziale	38.000			Pop.promised land	Supporto pop.		24.000
Magic Fly	Simul.spaziale	49.000			Chess simulator	Scacchi		49.000
Hound of shadow	R.P.G.Fantasy	49.000			Legend of Djal	R.P.G.Fantasy	28.000	28.000
Raffles	Avventura	48.000			North e South	Strategico		38.000
Krystal	Avventura	42.000	59.000		Captain Blood	Strat.spaziale		58.000
Eye Beholder	R.P.G.Fantasy		69.000		ADS	Sim.navale	49.000	
Silent service II	Sim.navale		79.000		Operation combat	Sim.guerra	59.000	

La lettera di un lettore sulle prime mosse nel Risiko.

## IL QUINTO A RISIKO

WARHAMMER-  
D&D - AD&D  
SHADOWRUN-  
MERP-TORG-  
CTHULU-GURPS  
MARVEL-D.C.  
STARWARS-ECC.

+

GIOCHI DI  
SIMULAZIONE  
MINIATURE  
ACCESSORI  
GIOCHI DA  
TAVOLO

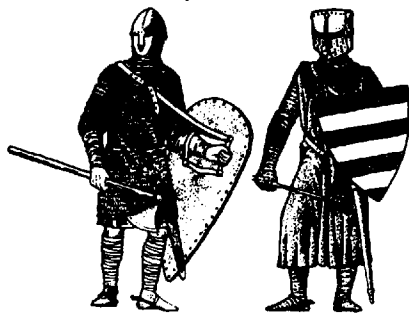
=

IL  
MASSIMO  
PER CHI  
VUOLE  
GIOCARÉ

**Centro Gioco Educativo**  
C.SO BUENOS AIRES 3R GENOVA TEL.(010)592691

### STRATEGIOCHI

di Stefano Polloni  
Giochi di ruolo,  
wargames, giochi sportivi  
e di società. Miniature,  
colori e accessori. Libri  
fantasy e riviste



Via S.Francesco 205  
Viareggio  
tel. 0584-46360

*Uno dei problemi del gioco più diffuso in Italia sta nello svantaggio, spesso decisivo, per chi muove ultimo. Alcuni piccoli accorgimenti possono rendere più equilibrata la partita.*

Il direttore mi ha passato la lettera che Gabriele Valentini da Roma gli ha scritto a proposito di alcune variazioni apportate da lui e da alcuni suoi amici alle regole relative alle fasi iniziali del Risiko.

Dato che tutti noi frequentiamo questo tabellone classico ci è sembrato giusto segnalare e commentare i suggerimenti che ci giungono in proposito. Quelli di Gabriele possono essere sintetizzati così:

- 1) nel gioco a quattro e a cinque sono gli ultimi di mano ad avere un territorio in più, anziché i primi come suggeriscono le regole ufficiali.
- 2) la disposizione delle armate è segreta e contemporanea. Ogni giocatore ne piazza una su ogni territorio e mette le altre sotto le carte territorio coperte che pone di fronte a sé. Così tutte le armate sono posizionate senza che gli avversari sappiano dove possono essere trasferite in simulatanea sul tabellone.
- 3) Al primo giro si attribuiscono nuove armate per i territori.

Veramente interessante mi sembra soprattutto il punto 2, che risolve in modo semplice ed efficace il problema dello schieramento delle armate.

Questa tecnica lascia anche spazio ad imprevisti, impossibili quando si mettono in campo le armate in successione, una per volta, seguendo il giro.

In questo caso infatti ad ogni concentrazione di armate è possibile opporre una difesa adeguata.

Sui punti 1) e 3) invece ho qualche perplessità. Spesso l'aver un numero di territori maggiore si risolve per l'ultimo di mano in una maggiore vulnerabilità degli stessi, mentre il ritardo di una mossa nell'arrivo dei rinforzi non cambia la successione del loro intervento sul campo, che continua ad essere favorevole al primo di mano.

Per garantire un equilibrio di gioco è forse più efficace attribuire al quarto e al quinto di mano un maggior numero iniziale di armate o consentire loro di accedere per primi ai rinforzi, magari solo ad una parete di essi.

L'argomento merita senz'altro di venire approfondito. Aspettiamo dei contributi sull'argomento da parte dei nostri lettori.

Perché a nessuno piace fare il quinto a Risiko.

POLDO





Un lettore che ha capito tutto

# GIOCATORE E GENTILUOMO

*Con il puro intento di divertirsi si sperimentano nel gioco aspetti del proprio carattere che nella realtà sono interdetti dal tono della competizione e dal suo valore reale*

Prima di tutto vorrei dare il mio modesto contributo in merito al quesito che viene posto nel primo editoriale e cioè "che ci sta a fare" una pubblicazione come questa nel panorama editoriale italiano?

Ebbene l'attività ludica, a mio avviso, costituisce una delle fondamentali espressioni della personalità: giocando con il puro intento di divertirsi si sperimentano aspetti del proprio carattere che nella realtà sono interdetti dal tono della competizione e dal valore della posta in gioco. Il rolegame, in particolare, consente di trasferirsi in una sorta di dimensione parallela dove dare espressione ad un personaggio che è una intima combinazione di ciò che si è e di ciò che si vorrebbe essere. Se, come qualcuno ha detto, all'origine della comicità c'è proprio questa irriducibile distinzione, come meravigliarsi nel fare la constatazione che questo modo di giocare risulta oltremodo divertente? Devo precisare che, in qualità di neofita, non ho ancora avuto modo di sperimentare tutti gli aspetti di questa multiforme attività, ma credo che nessuno tra

quelli che l'hanno intrapresa almeno qualche volta possa negarne l'efficienza come valvola di sfogo per l'aggressività o come incitamento alla collaborazione tra personalità anche radicalmente diverse. Largo dunque al gioco ed in particolare a quello in cui sulla competizione fra giocatori prevale quella fra realtà e finzione, fra giocatori e personaggio. A mio avviso il vero giocatore dovrebbe adoperarsi principalmente affinché il gioco prevalga perfino sul proprio personaggio.

Probabilmente, esibendo una patente di serietà, qualcuno bollerà con l'attributo di "inutile" il giocatore stesso e quindi tutto il lavoro che ad esso si collega, ma siamo proprio sicuri che si tratti di un'offesa? O piuttosto l'accezione con cui quell'attributo sarà usato non lo rende un titolo nobilitante? Il grande matematico G. H. Hardy si vantava dell'inutilità del suo lavoro consistente nello studio delle proprietà dei numeri: ebbene la matematica, in quanto attività essenzialmente creativa, è molto più vicina al gioco di quanto la maggioranza non creda, abituata com'è alla aberrante identificazione tra matematica e calcolo. Se un'attività è inutile in quanto intrapresa al solo scopo di trarne piacere ne conosco diverse alle quali non sarei affatto disposto a rinunciare e mi pare superfluo sottolineare che il principio continua a valere anche limitandosi al "solo" piacere intellettuale.

GIOVANNI BRUNI



MIRLITON S.G.

Soldatini di piombo 25 mm. per collezioni e wargame.

**Antico:** Etruschi, Romani, Sanniti

**Medioevo:** Italiani, Catalani, Tedeschi, Francesi, Inglese, Ungheresi

**Rinascimento:** Italiani, Svizzeri, Lanzi

**Napoleonico:** Francesi, Russi, Austriaci, Inglese, Prussiani, Italiani

**Risorgimento:** 1859-1870: Piemontesi, Austriaci, Pontifici, Napoletani.



Richiedete il catalogo e le condizioni di vendita inviando L. 7.500 in francobolli a:

Mirliton S.G., Via Barducci 5/a  
50029 Tavarnuzze (FI)



**CITTA'  
DEL  
SOLE**

... per giocare  
... anche fantasy!

Cagliari, via Abba 21 A - B

Tel. 070 - 669387

Sassari, via Usai 31

Tel. 079 . 231095

# RUNE

LA PRIMA  
RIVISTA ITALIANA  
DI GIOCHI DI RUOLO,  
FANTASY E FANTASCIENZA

SETTEMBRE 1990  
NUMERO 1

**IN EDICOLA  
OGNI DUE MESI:**

**Avventure**

**Recensioni**

**Notizie  
da tutto il mondo**

**Anteprime  
e novità**

**ABBONATI SUBITO  
INVIANDO 35.000 LIRE  
A SINTAGMA-EDITRICE  
VIA GIOBERTI, 75  
10128 TORINO  
OPPURE UTILIZZANDO  
IL CCP 33692104**

**OGNI NUMERO  
UN GRANDE INSERTO:  
CON SCENARI ORIGINALI  
PER D&D, AD&D, H&C,  
E TUTTI I PIU' NOTI GIOCHI  
DI RUOLO ITALIANI E STRANIERI**

**PER LA POSSIBILITA' DI PARTECIPARE A GIOCHI POSTALI  
ORGANIZZATI DALLA REDAZIONE**



Nostalgia per il Patto di Varsavia

# Col computer fra cielo e mare

*Tre mappe sul video di Harpoon: una generale, una particolare della zona di battaglia e una più dettagliata del gruppo navale in azione*

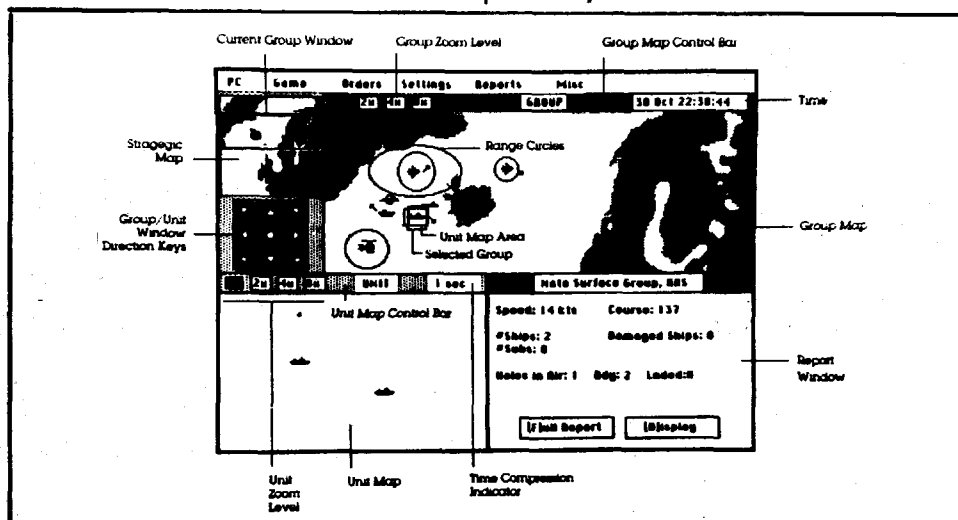
Di simulazioni aeree e terrestri ce ne sono a volontà, ma giochi di simulazione e tattica navale veramente belli sembra che ce ne sia - almeno in Italia - soltanto uno. Si tratta di "Harpoon" della Three-Sixty, video-gioco che, nonostante l'età, (ha solo un anni di vita ma nel campo dei video-games è già molto), rimane l'unico in commercio. E' senza dubbio il più sofisticato, esaltante e completo gioco di simulazione aereo-navale per il computer. La battaglia - in tempo reale o accelerato - si svolge sullo scenario del mare del Nord, fra l'Islanda, l'Inghilterra, la Norvegia e la Groenlandia. Si fronteggiano le flotte della Nato e quelle del Patto di Varsavia. Gli scontri possibili sono 13, in un crescendo di sofisticazione e realismo. Ma andiamo con ordine. Vale la pena, infatti, conoscere più profondamente questo "gioiello", realizzato, peraltro, con la consulenza di Tom Clancy, romanziere di guerra, noto per la sua profonda conoscenza delle armi e dei mezzi militari. Si può giocare servendosi esclusivamente della tastiera del computer, ma risulta certamente più agevole utilizzare il "mouse". Prima si decide da che parte stare (Nato o Patto di Varsavia) e se la battaglia deve essere del tutto realistica. Si può, ad esempio,

escludere l'opzione nucleare, oppure eliminare l'eventualità che alcuni sistemi d'arma delle navi risultino "fuori servizio" per un determinato periodo di tempo. Poi si deve scegliere uno degli undici scenari, illustrati da un breve "briefing" che riporta le notizie delle ultime manovre e le "soffiate" dei servizi segreti. Quindi si parte. Sul video compariranno tre mappe. Una generale dell'area, una particolare della zona di battaglia, un'altra - ancora più dettagliata - del gruppo navale o aereo alleato o nemico. Il gioco è veramente appassionante. Si può intervenire infatti sul gruppo navale o sulla singola unità, dando comandi di direzione, di velocità o di profondità. E' possibile decidere quali sistemi di radar attivare permanentemente, quali spegnere o accendere ad intermittenza. Sarà opportuno, all'inizio del gioco, alzare in volo uno o più aerei radar che consentiranno di scovare con vogli nemici o stormi aerei in avvicinamento.

Diverse e un po' meno sofisticate, ma comunque molto appassionanti, le due simulazioni

di un sottomarino "Silent Service" e "688 Attack Sub". Il primo è ambientato nel Pacifico, ai tempi della seconda guerra mondiale. Ci sono diverse singole missioni con un crescendo di difficoltà ed una intera campagna, un po' lunga e forse noiosa. A differenza di "Harpoon", con "Silent service" si può dirigere e comandare solo il sottomarino. Poche le sofisticatezze, data l'anzianità del mezzo, ma molta suspense. I comandi sono facili - direzione, profondità, armamento - ma la vittoria non lo è altrettanto. Anzi facilmente si viene affondati dalle bombe di profondità sparate dai caccia giapponesi. Sullo stesso stile è "688 Attack Sub". Gli scenari sono diversi, ma il metodo di guida e di intercettazione degli obiettivi è pressoché uguale. E' giocabile tutto con il mouse, attraverso una serie di schermi che spostano il protagonista dalla sala radio a quella macchine, dalle mappe di navigazione al periscopio. Tre giochi che possono portare qualche ora di divertimento.

GIANLUCA COMIN



Fantasy e horror creano nuovi mondi

## QUANDO UN LIBRO NON BASTA

*Gli scrittori hanno bisogno di molto spazio a disposizione: non più un semplice romanzo ma trilogie, tetralogie, pentalogie*

Il collegamento fra giochi di ruolo e narrativa soprattutto fantastica è qui: entrambi provocano uno spaesamento in positivo del fruitore (giocatore, lettore), entrambi fanno penetrare in una realtà alternativa rispetto alla quotidianità, in cui vigono spesso regole e valori diversi. Si capisce quindi perché, oltre ai giochi che si rifanno al mondo così come lo conosciamo soprattutto nei suoi episodi bellici, sono sempre più diffusi i giochi di tipo fantastico, dalla heroic fantasy alla science fiction e, ultimamente, all'horror.

E' ovvio: in essi le possibilità di creazione e di azione divengono praticamente infinite ed inesauribili, poste che siano le premesse (regole) iniziali entro cui è possibile muoversi. Ed ecco anche spiegato perché fra i giochi di maggior successo e larga diffusione vi siano quelli derivati direttamente o che traggono spunto dagli Universi Immaginari di autori di grandi saghe fantastiche (come Tolkien) o dell'orrore (come Lovecraft), o che semplicemente si ispirano ad essi e alle loro mitologie.

Ed ecco perché, per tornare sul versante letterario che qui più ci interessa, gli scrittori per creare

questi loro mondi alternativi hanno bisogno di molto spazio a disposizione: non più di un semplice romanzo, ma di trilogie, tetralogie, pentalogie. Infatti una nuova realtà si crea (si subcrea) in modo compiuto e completo soltanto descrivendone ed esaminandone i molteplici aspetti: storia, geografia, usi e costumi, religioni, miti, politica, sociologia e non soltanto il carattere dei personaggi.

Tutto ebbe inizio 25 anni fa negli Stati Uniti, quando la Ace Books stampò, senza averne avuto il permesso ma con grande successo di pubblico, "The Lord of the rings" in edizione tascabile. Da qui è nato il boom ininterrotto della narrativa fantastica che si è riverberato in Italia una decina d'anni dopo e che ha influenzato il settore dei "giochi per adulti".

Ed ecco anche il motivo per cui oggi tante opere si presentano sotto forma di trilogie o di cicli narrativi e perché ricorre così spesso a sproposito sulle copertine, nei risvolti editoriali o nelle fascette il magico richiamo a Tolkien, a "Il signore degli anelli" (o, su un altro versante, a Lovecraft e ai suoi "Miti di Cthulhu").

Naturalmente ci sono lavori che meritano la più grande attenzione per la bravura stilistica e innovativa dei loro autori. Segnaliamo dunque l'avvio della traduzione italiana di almeno cinque nuove serie di heroic fantasy. Due ci sembrano le più originali come concezione ed

entrambe sono dovute al fiuto di Alex Voglino, curatore della Fantacollana Nord: la trilogia di Deverry di Katharine Kerr che inizia con "La lama dei druidi", e la trilogia dell'Uomo di Gerusalemme di David Gemmel che inizia con "Un lupo nell'ombra". Per entrambi si può veramente parlare di fantasy post-tolkieniano, nel senso che gli autori portano avanti l'insegnamento di Tolkien, innovandolo, aggiornandolo, ma restandone nel solco.

C'è poi la trilogia del Destino di Piers Anthony, uno scrittore cresciuto alla distanza, con "Sul destriero immortale" (Mondadori), incluso però - chissà perché - nella ibrida collana Mystbooks invece che nella Fantasy, accanto a Donaldson e Shea, come sarebbe stato logico. La nuova casa editrice Interno Giallo che si va specializzando solo nella narrativa "di genere" (non solo poliziesco, per fortuna, come poteva apparire dal suo nome) parte con altre due serie, minori a mio parere, rispetto alle precedenti: il ciclo di Death Gate (ma perché non della Porta della Morte?) formato da ben sette romanzi dovuti a Margaret Weis e Tracy Hickman, fortunati autori dei due cicli di Dragonlance derivati da un gioco di ruolo, che inizia con "L'Ala del drago"; e la trilogia di Landover di Terry Brooks con Il magico regno di Landover.

GIANFRANCO DE TURRIS



La XVII Italcon ospita i giochi di ruolo fantastici

# Nel Dungeon di San Marino

*La convention italiana di Letteratura fantastica e dell'immaginario ospita quest'anno un'iniziativa dedicata alla diffusione dei role-game*

Un anno a Cormayeur e quello dopo a San Marino. Così si alternano gli appuntamenti annuali degli appassionati italiani di letteratura non-mimetica, ossia dedicata a raccontare avventure ambientate in mondi diversi da quello che conosciamo. L'Italcon del 1991 si svolgerà a San Marino. La data è fissata: dal 15 al 19 maggio. In redazione è arrivato un comunicato stampa dal quale abbiamo capito due sole cose. La prima è che se ne vedranno delle belle.

Tutte le sere, alle 20,30, un film fantastico, che speriamo significhi anche bellissimo, mostre di tutti i tipi: Fumetto e illustrazione fantastica, Modellismo aerospaziale e di fantascienza, Libro, poster e portfolios, e poi Spazio fanzine e fandom organizzato. Leggiamo anche che ci sarà una Rievocazione storica della Battaglia di Marignano. E queste sono solo le manifestazioni collaterali. Al convegno vero e proprio partecipano un sacco di ospiti importanti che parlano di tutto e mostrano un sacco di materiale. Ma il meglio sta nella seconda cosa che abbiamo capito.

Nel corso della manifestazione si svolgerà anche la I Convention Nazionale di Giochi di Ruolo Fantastici. E questi siamo sicuri che sono bellissimi. Nell'ordine Star Wars, Dungeons & Dragons,

il Richiamo di Cthulhu e il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli.

L'Organizzazione dei Giochi è curata da Tommaso d'Alessandro, Barbara Giurasante e Luigi Sbaffi, con la collaborazione della Stratelibri di Milano.

Per saperne di più bisogna rivolgersi ad Adolfo Morganti, viale Cappellini, 14, 47037 Rimini (FO). Di numeri telefonici il comunicato stampa non dice nulla, né fornisce date precise per lo svolgimento dei giochi. Ma riteniamo la caccia alle informazioni costituisca una prova di ammissione alla manifestazione e non ci preoccupiamo affatto per i nostri lettori.

Sapranno superarla.

POLDO

VIA GIUSEPPE GIUSTI

Se ami il gioco di ruolo  
 Se sei un appassionato wargamista  
 Se cerchi il gioco di società più strano  
 Se sei miniaturista per hobby  
 Se ti interessano tornei  
 Se vuoi un punto d'incontro con chi,  
 come te, coltiva la passione del gioco  
 ... cosa aspetti a  
 venirci a trovare?!?

**Stratagemma** Via Giusti 15 a/b Firenze  
 role-playing & c. Tel. 055 2477655

Il più vasto assortimento in Firenze di giochi di simulazione, miniature, dadi, riviste, accessori, giochi di società.

Purtroppo le monete in oro del Mago Ampunex mi furono rubate a suo tempo da una banda di Orchi, mentre con la mia carovana attraversavo le desolate distese del deserto del Tomjon, quindi vi invio un modestissimo contributo in banconote dello Stato italiano (vili, ma di solito sempre e comunque gradite).

Adriano (Roma)

*Il tuo gesto munifico ti fa avanzare molto lungo la via della perfezione e ti segnala al nostro cuore come un esempio eroico. Noterai in questo numero una pagina destinata a stimolare i buoni ed i giusti a seguire con entusiasmo il cammino luminoso che hai tracciato.*

Vorrei fare una proposta: visto che anche in un articolo si accenna alla difficoltà di trovare compagni per giocare, perché non dedicate un paio di pagine per gli appelli di chi li cerca? Appelli del tipo:

Cerco amici per giocare a: Adeptus Titanicus, Space Marine, Axis & Allies, e sarei felice di conoscere anche altri giochi: telefonatemi o scrivetemi

Narciso Battellocchi - Piazza Valentini 4, 0101 Canino (VT) - tel. 0761/437809

## La posta del direttore

La beffa più atroce è stata di venire a conoscenza a Roma di un gruppo avviato di D&D in Fermo, un paese a 7 km dal mio, di cui non conosco i membri. E così ho ripiegato sulle avventure in solitario, perdendo molto dell'entusiasmo iniziale.

Sarebbe d'aiuto per i "solitari" come me una rubrica di informazioni a notizie che possa rispondere a tutte le nostre domande.

Giuseppe (Porto San Giorgio A.P.)

*Narciso è accontentato. Quanto a Giuseppe non ho capito se mi autorizza a pubblicare il suo nome per esteso e il suo indirizzo, ma sono pronto a fare da tramite fra lui e il gruppo di giocatori di D&D in Fermo.*

*Quanto prima istituiremo una vera e propria rubrica di Cuori Solitari. L'unico problema è decidere con il direttore amministrativo se possiamo permettercela gratis o se dobbiamo esigere un piccolo pedaggio.*

Devo complimentarmi con voi soprattutto per aver messo in atto ciò che avevo ritenuto spesso utopico: una BBS tutta dedicata al gioco. Soprattutto mi ha affascinato la possibilità di svolgere partite dei vari giochi di ruolo "in parallelo" fra vari giocatori.

Massimo (Impruneta FI)

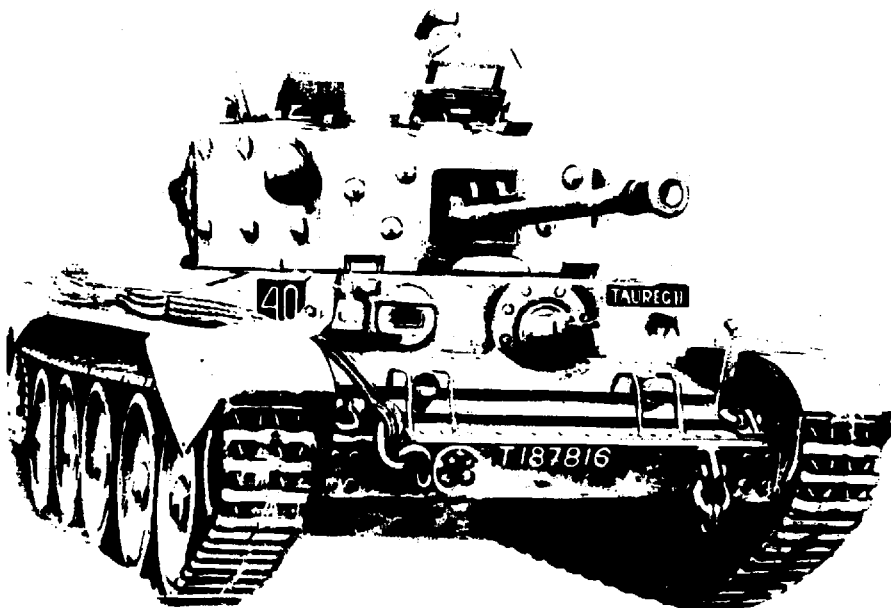
*I complimenti ci fanno impazzire, grazie.*

Vorrei proporre la mia opinione a proposito del Wargame Tridimensionale, di cui all'articolo di Poldo: Wargame Tridimensionale può essere definito ogni gioco con argomento bellico che utilizzi tecniche e tecnologie di rappresentazione del gioco a tre dimensioni, vale a dire wargame da tavolo muniti di pedine e tabelloni in rilievo o che rappresentino distinzioni fra diverse "altezze", oppure wargame al computer che visualizzino e prendano in considerazione fra le regole la terza dimensione.

Michele (Lignano, UD)

*Caro Michele, ho parlato della tua lettera con Poldo e lui è sostanzialmente d'accordo con te. Con l'unica eccezione dei giochi per computer, per i quali sostiene la bidimensionalità assoluta dello schermo. Altri però non sono affatto dello stesso parere, come puoi leggere in questo numero di Agonistica N.*

*Ivan Bonanno ci comunica che per diventare soci dell'Old Dragon basta scrivere mandando la propria adesione e magari anche qualche commento a: "OLD DRAGON CLUB", C/O Fonema Edizioni, casella postale n. 76, 30038 Spinea (VE).*





*continua da pag. 1*

Rilevante la presenza italiana, i cui 158 stands hanno costituito la più grossa pattuglia straniera della fiera.

Veniamo però ai giochi, quelli che più ci interessano, iniziando subito con la considerazione amara che soltanto una piccola parte delle molte novità proposte varcherà le Alpi e sarà a disposizione degli uomini ludentes italiani. Gli amanti dell'horror dotati di senso dell'humour potranno comunque gustare il ketchup insieme ai divertenti "vampiri in salsa rossa" (Ravensburger), un gioco made in Italy, accattivante e realizzato con una grafica d'eccezione. Potremo divertirci inoltre a scoprire l'America grazie alle caravelle di "Columbus" (Ravensburger) e seguire Indiana Jones alla ricerca del "Tesoro del tempo" (MB).

Per gli amici di Hero quest è in arrivo inoltre "Star quest", una versione MB di Space Hulk.

La lista delle nuove proposte interessanti sul mercato italiano è purtroppo breve e non solo per motivi di spazio. Sono molti infatti i giochi degni di nota (tenete presente però che a Norimberga in genere non si ha tempo di provarli) che potranno divertire soltanto i nostri fortunati amici tedeschi.

E' un vero peccato, per esempio, che la Noris (Waldstrasse 38, D-8510 FURTH - Germania) non esporti bellissimi giochi come "Das Heheimnis der 7 raben", "Die 3 Magier" e "Der feuer-salamander".

Per quel che riguarda la "franckh Kosmos" (Pfilzerstrasse 5-7 D-7000 Stuttgart 1 - Germania) il catalogo è talmente zeppo di buoni giochi che varrebbe la pena di averli tutti, ma mi soffermo soltanto su Muller & Sohn che ha vinto il premio per il gioco più bello. Segnalerei poi due giochi

della Waddington (Castle gate, Oulton, Leeds LS26 8Hg, England) che hanno il pregio fra l'altro di essere in inglese: "The key of the kingdom" e "Ghostly galleon".

I gioielli del catalogo F. X. Schmid (Bachstrasse 17, D-8210 Priem am Chiemsee - Germania) ci sembra "Adel Verpflichtet" (gioco dell'anno 1990), "Hexentanz", "Auf achse" (gioco dell'anno 1987) e "Casanova".

La "Sala Spiele" (Sudring 47 D-4980, Bunde) offre invece "Kalahan" e "Pompeii", inventato a quanto pare da due italiani.

Sempre interessanti "Dino" e "Drachelachen" della Hexagames (Robert Bosch Strasse 30, D-6072 Dreieich - Germania), mentre l'ambientazione petrolifera della novità '91, "Mc Multi", non sembra in grado di suscitare grossi entusiasmi.

"Casablanca" dell'Amigo (Messnhauser Strasse 65 D-6074 Rodermark - Germania) sembra avviato a vincere l'edizione '91 del gioco dell'anno. La Mattel (An dei trift 75 D-6072 Dreieich - Germania oppure Meridian west, Leicester LE3 2WT, England) offre invece giochi di pregio come "Lancelot" e l'ottimo "Cafè internazionale" (gioco dell'anno 1989).

La nostra panoramica sul mercato tedesco potrebbe continuare per molte pagine, si potrebbe parlare della grafica eccezionale dello "Sguardo nel buio" targato Schimdt spiele o del "Midgard" della Klee (gli interessati provino ad interpellare la Artigrafiche Ricordi di Milano), ma temo che il senso di frustrazione che ne potrebbe derivare sarebbe forse eccessivo. Se vi interessasse comunque qualche gioco introvabile qui da noi potreste provare a scrivere agli indirizzi che vi ho fornito.

LEO COLOVINI

## CRESCE

### AGONISTIKA BBS

Il primo sistema telematico italiano interamente dedicato al gioco sta raccogliendo un successo crescente: oltre ad un buon numero di utenti romani, sono molti ormai coloro che affrontano la spesa di una chiamata interurbana per mettersi in contatto con noi da località lontane. L'esperienza di Agonistika BBS ha dimostrato che il gioco a distanza, nel nostro paese sempre difficile da praticare a causa del disservizio postale, esercita sui giocatori un richiamo notevole. Nei nostri programmi futuri prevediamo un potenziamento delle aree dedicate al gioco giocato (sta per partire infatti un'area per "Il Richiamo di Cthulhu") ma anche delle conferenze (che ne direste di un'area "fumetti"?). Nel frattempo stiamo facendo, di concerto con i nostri sponsor della SETA SrL, ogni sforzo per adeguare l'hardware di Agonistika BBS al volume di lavoro che i nostri utenti ci richiedono. Entro il 30 aprile contiamo di aver completato la migrazione ad un computer più potente e veloce, basato su un microprocessore 80286, con un hard disk da 40 mega. Gli attuali 20 mega, infatti, sono completamente pieni, con conseguente grave rallentamento nell'uso di alcune funzioni. Installeremo inoltre due linee telefoniche con modem a 2400 bps, dedicate esclusivamente alla BBS che sarà quindi accessibile tutti i giorni 24 ore su 24. I numeri telefonici saranno il 6279617 e 6290441. E altre importanti novità si prospettano per il futuro...

**TELEMATIZZATEVI!**

## AGONISTIKA 91 la rete

### TORINO

-Game Centre, Via Lagrange 15, TEL. 011-512576  
-Lords of Dragons (Pierandrea Saraco 011-7711696,  
Ciro Sacco 011- 835009)

### MILANO

-Coordinamento reg. lombardo:  
Ass. Cult. Darkover "D & D Network" % Alessandro  
Zeminian, via Martiri di Belfiore 2, Monza tel.  
039/732460 (province di Milano, Como, Sondrio,  
Varese, Brescia, Pavia)

### VENEZIA

-Homo Ludens c/o Antica Osteria da Codroma,  
Dorsoduro 2540, tel. 041-5204161. Leo Colovini  
041-5344619.

### TRIESTE

-Massimo Brelich, Via Catalani 4, tel.040-810800.

### GENOVA

-Labyrinth, Vico S. Antonio 5-3/a, tel. 010-295610  
(aperto lun-mar-gio-ven 21,30-24,00/ sab 13.30-19,00)  
Paolo Fasce tel.010-887969.

Centro Gioco Educativo, Corso Buenos Aires 3R,  
tel.010-592691

### LA SPEZIA

-Associazione Masters Spezzini, c/o Oratorio  
salesiano "Don Bosco", Via Roma 128. Marco Tabini  
tel.0187-23720 - Simone Carozzo tel.0187-511636.

### FORLÌ

-Centro Giovanile "Lo Specchio", Via Palareti 1,  
tel.0543-60526

PTB Giocattolo, Corso Repubblica 134, tel.0543-32435

### FERRARA

-Hobbit Club c/o Gianluca Roncati, Via Carducci 11  
tel.0532-95549.

### FIRENZE

-Lo Stratagemma, Via Giusti 15, tel.055-2477655  
Alessandro Ivanoff tel. 055-352858.

### VIAREGGIO

-Strategiuchi, Via S.Francesco 205, tel.0584-46360  
Simone Peruzzi, tel.0584-66582

### FALCONARA (AN)

-Circolo Pickwick, Via Fiumesino (ex scuola  
materna), tel.071- 914209. Luca Di Noto  
tel.071-910536

### ROMA

-Strategia e Tattica, Via del Colosseo 5,  
tel.06-6787761/6789400  
Associazione Culturale Agonistika, tel.06-5899287

### PESCARA

-La Città del Sole, Viale Regina Margherita 30,  
tel.085-295356

### NAPOLI

-Diego Di Dato, III Traversa D.Fontana 41,  
tel.081-5467559

### BARI

-OB-BIT Club, via Benedetto XIII, 3 tel. 080/512844 -  
Alessandro Cingolani, tel. 080-5227128

### PALERMO

-Circolo Oscurità, Via S.Martino 12  
Giuseppe Siino tel.091-6257664

### CALTANISSETTA

-Giacomo Sanguedolce, Via Redentore 39

### CAGLIARI

-La Città del Sole, Via Abba 21/a, tel.070-669387  
Giovanni Pasini tel. 070-572707  
Christian Salas tel. 070-581210