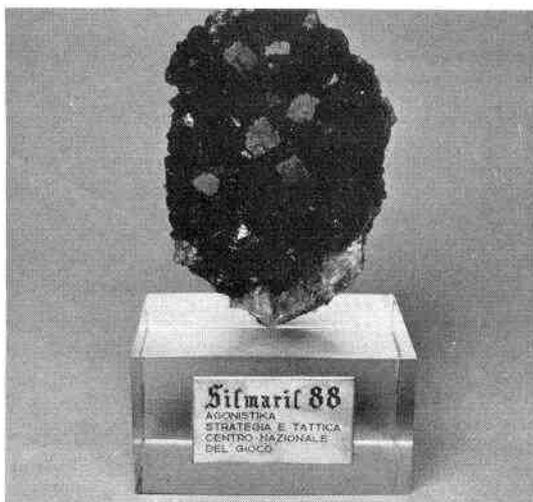
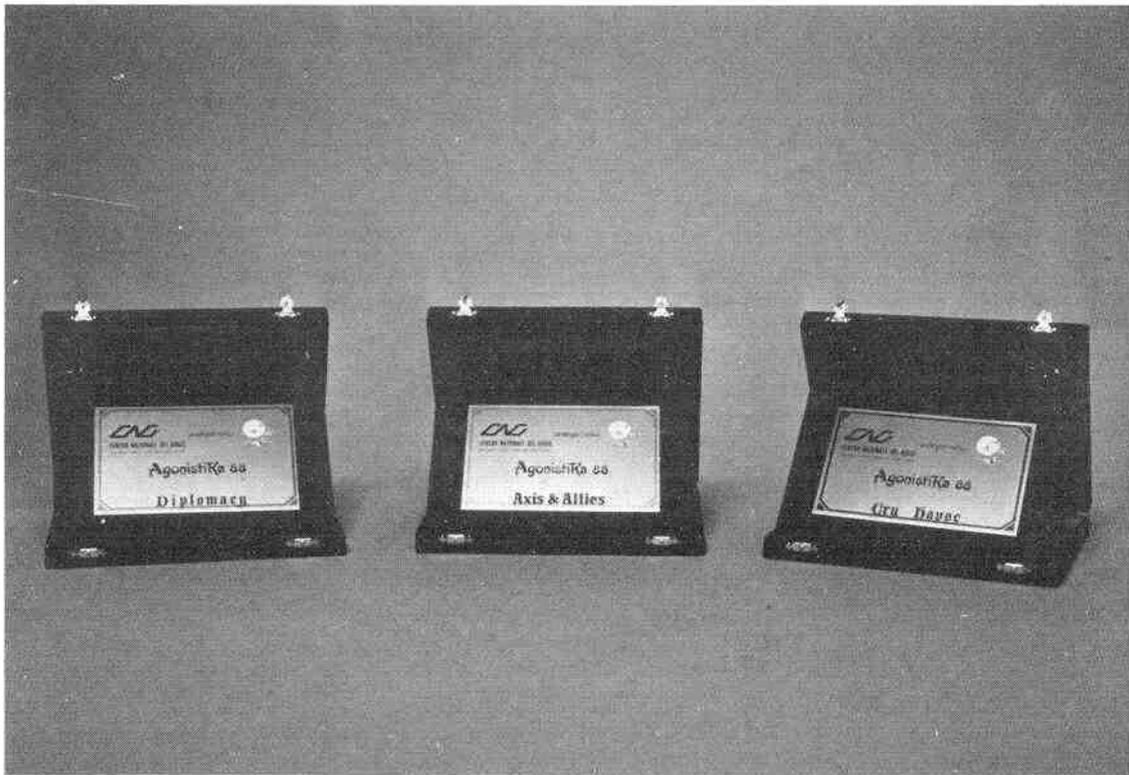


strategia e tattica

Anno 1°

Numero 3

3° Trimestre 1988



Bilanci Agonistika 88

AGONISTIKA 88, primo tentativo di manifestazione torneistica a livello nazionale: ecco i primi risultati. Iscritti complessivamente 799 giocatori, quasi tutti suddivisi tra **D&D** (618) e **Axis & Allies** (126). Gli altri due tornei, **Diplomacy** e **Cry Havoc**, sono stati giocati solo a Roma e a Ravenna ed hanno avuto poco seguito. I tornei regionali, com'è noto, sono stati organizzati in sette città: **Torino, Genova, Milano, Padova, Ravenna, Firenze e Roma**.

A parte una prima reazione d'euforia dovuta a queste cifre, davvero inusuali per l'Italia, dove siamo abituati a tornei giocati da qualche decina di persone, a "bocce ferme" si impongono alcune riflessioni.

Prima di tutto va segnalata la prova di professionalità ed efficienza data da tutti i responsabili dell'organizzazione. Escluse Roma e Ravenna, dove esistevano precedenti di grandi tornei, in tutte le altre città gli organizzatori hanno dovuto

(segue a pagina 2)

Quando i nostri nonni giocavano alla guerra

Una delle meno note, ma di certo una delle più divertenti conseguenze della guerra franco-prussiana del 1870-71 vi fu che le alte sfere delle forze armate del giovane Regno d'Italia cominciarono a lambiccarsi il cervello per capire come mai il modello militare francese, a cui fino ad allora venivano cercati di ispirarsi, aveva fatto così clamorosamente cilecca di fronte agli eserciti tedeschi. Da questi angosciosi interrogativi scaturirono una serie di riforme, più o meno opinabili; ma il dato che ci interessa più da vicino fu la scoperta del "Kriegspiel", o gioco di guerra, come strumento per addestrare gli ufficiali. Così, nel *Giornale Militare*, raccolta di disposizioni e regolamenti delle forze di terra, in data 16 dicembre 1872, n.263, pag. 614, il Ministro della Guerra generale Ricotti annunciò l'introduzione del "gioco di guerra" nell'esercito italiano, pubblicandone la relativa "istruzione" e avvertendo che i vari comandi dovevano dotarsi delle apposite "segne" (cioè le pedine), beninteso attingendo dai magri fondi a loro disposizione. Le conseguenze furono spesso esilaranti. Racconta Emilio De Bono, generale e poi "quadrumviro" fascista, "silurato" alla fine da Mussolini: "Ricordo da bambino di aver sentito dire fra gli ufficiali del reggimento di mio padre che in Prussia gli ufficiali, anziché agli scacchi, o alla dama, giocavano coi soldatini sulla carta topografica. Al che i vecchi ufficiali piemontesi aggiungevano: "E noi giugiamo a taroc!" (A questo punto, lo stimabilissimo Giampaolo Dossena direbbe che avevano perfettamente ragione, perché i tarocchi sono un gioco spietato, adattissimo alla mentalità militare; ma torniamo a De Bono). "Notate che la manovra sulla carta, per molti anni aveva per denominazione ufficiale "gioco di guerra"; e la si faceva proprio con appositi segnetti rappresentanti le truppe che si disponevano sulla carta topografica. La preoccupazione principale finiva con esser quella di mettere a posto i segnetti ed il profitto che se ne ricavava era ben piccolo". Può anche darsi che ben pochi degli ufficiali avessero il tempo, la pazienza e, perché no? la capacità di memorizzare le complicate istruzioni del Kriegspiel tedesco, codificate dai von Reisswitz tra il 1811 e il 1828. Fatto sta che si preferiva ricorrere alle manovre sul terreno per capire fino a che punto fosse valida la preparazione dei comandanti e delle truppe. Qui però cominciarono altri guai. Fare le grandi manovre era dannatamente faticoso e costoso; anche nell'Italia post-risorgimentale era difficile trovare terreni sufficientemente desolati per far muovere grossi reparti, senza contare i costi dell'equipaggiamento, delle munizioni e delle razioni: l'imperativo era di

risparmiare. Così dagli anni '70 in poi, si fece sempre più spesso ricorso alle "manovre con i quadri", ossia si confrontavano sul terreno compagnie che simulavano interi reggimenti, o addirittura brigate o divisioni. Lo spirito epico aleggiava ugualmente nei resoconti di queste scaramucce fra canneti e sterpaglie, che volevano rappresentare grandi battaglie. Racconta il generale Eugenio De Rossi: "Ecco che B... comincia a narrare le sue operazioni, presenti tutti gli ufficiali dei due reggimenti, ed a poco a poco secondo il suo costume, esaltandosi ed infiammandosi, si lasciò trascinare a dire che al momento decisivo dell'attacco i suoi bersaglieri erano balzati dal bosco come tigris sugli avversari. Il comandante dell'altro partito, che era una persona di spirito, giunto alla sua volta con l'esposizione del suo operato, al momento critico, imitando il tono enfatico del suo avversario gridò: "Allora i bersaglieri si lanciarono è vero come tigris, ma i miei leoni imperterriti, non ebbero che a dimenare le code, perché l'impeto dell'attacco cadde". Ridemmo tutti di cuore, salvo B..., che prese un cappello formidabile. Bastò da quel giorno agitare orizzontalmente l'indice in sua presenza, per farlo andare in bestia".

Ma il meglio doveva ancora venire. Qualcuno pensò che sarebbe stato ancora più economico far giocare alla guerra, in scala 1 a 1, i soli ufficiali, lasciando la truppa in caserma. È ovvio che a questo punto gli interessati si organizzavano, e, come racconta a sua volta il generale Nicola Marselli, "Gli ufficiali dei reggimenti, che non sogliono prendere molto sul serio cosiffatta manovra, cominciano per considerarla come una scampagnata. La prima posizione che occupano è spesso un'osteria, la quale elevano a quartier generale, e fra le disposizioni tattiche preparatorie pigliano un posto non poco importante quelle che concernono la colazione. Volere o volare, l'obiettivo finale della manovra è l'attacco formidabile che alle vivande dovrà darsi. E però le osterie esercitano un'attrazione notevole in tutte le fasi della manovra: l'inimico ha un bel venire da una parte opposta e miacciare la ritirata con i suoi immane aggiramenti, il conflitto deve risolversi in un punto determinando... In una manovra con i quadri, che dresi nei dintorni di Roma, mi accorsi sin dalla prima ispezione che i battaglioni di seconda linea si erano lasciati attrarre soverchiamente dall'osteria del ponte Nomentano". Il Marselli era un vero erudito; ha lasciato studi di grande valore sull'arte della guerra. Era, per quei tempi, persino un po' "di sinistra": era convinto che l'esercito dovesse essere una struttura educativa dello Stato, prima ancora che uno strumento

bellico. Durante le grandi manovre, con i quadri "pieni" di truppe, si trovava a mal partito, tanto che il suo superiore generale Pianell, napoletano come lui, una volta gli gridò: "Marselli, 'ncoppa ai libri voi, scriete bbuono assai, ma 'ncoppa 'u terreno facite 'll'anima è fissarie!!" Con i quadri "vuoti" il suo istinto di professore e, diciamo noi, di wargamista incosapevole lo faceva sentire indubbiamente più a suo agio. Così, il brano appena citato prosegue raccontando come il suddetto generale-intellettuale, poco sensibile al fascino di un bel piatto di bucatini all'amatriciana, sconvolse sadiamente le aspettative delle truppe, ovvero del gruppetto di ufficiali che partecipavano a questa curiosa esercitazione, ordinando dei movimenti offensivi che li costrinsero a rimandare il pranzo di qualche ora. Di certo, in quei tempi così poveri di divertimenti, doveva essere uno spettacolo spassoso vedere dei serissimi signori in divisa, completamente isolati, mettersi a correre all'improvviso, un po' prima di mezzogiorno, da un punto all'altro dei prati e dei boschetti su cui poi doveva sorgere il quartiere di Montesacro; e ci si domanda che cosa doveva succedere quando due "reggimenti" nemici fra di loro venivano a contatto. Si mettevano a discutere? Tiravano fuori un paio di dadi? Gli ufficiali più giovani si sfidavano a duello? Più probabilmente, si mettevano seduti a fumare sull'erba, in attesa che arrivasse il generale a decidere chi aveva vinto. E quell'osteria sul ponte Nomentano diventava sempre più invitante...

SERGIO MASINI

Bibliografia:

Nicola Marselli — *La vita del Reggimento* — Firenze 1889 (ristampa: Roma 1984); Eugenio De Rossi — *La vita di un ufficiale italiano sino alla guerra* — Milano 1927; Emilio De Bono — *Nell'esercito nostro primo della guerra* — Milano 1931; Sergio Masini e Claudio Nardi — *I giochi di guerra in Prussia nel 1855* — "Rivista Militare" n. Settembre/Ottobre 1984.

LE ISCRIZIONI AD AGONISTIKA 88

Città	Dungeons & Dragons (squadre)	Axis & Allies (squadre)
Torino	48 (8)	24 (12)
Milano	102 (17)	8 (4)
Genova	72 (12)	16 (8)
Padova	24 (4)	12 (6)
Ravenna	60 (10)	16 (8)
Firenze	72 (12)	---
Roma	240 (40)	50 (25)
Totali	618 (103)	126 63

TOTALE ISCRITTI DIPLOMACY: 40.
TOTALE ISCRITTI CRY HAVOC: 15.
TOTALE GENERALE ISCRITTI: 799.

(segue da pagina 1)

partire da zero: reperire le sedi e gli sponsor, raccogliere le iscrizioni, stabilire contatti con gli organi di stampa, coordinare gli arbitri, preparare le avventure, in alcuni casi perfino registrare "ad hoc" un'associazione culturale. A Roma ci siamo invece trovati di fronte al grave problema di far giocare ben 50 partite di D&D in poco più di un mese, oltre a quelle di A&A, Diplomacy, Cry Havoc... Vogliamo quindi approfittare dell'occasione per ringraziare tutti coloro

che hanno collaborato alla realizzazione di questo grande exploit.

Dungeons & Dragons ha raccolto da solo oltre i tre quarti delle iscrizioni, un dato che fa riflettere. A voi, inguaribili ottimisti, o scontenti, pensare a quanti sono ancora i possibili giocatori che potremmo raggiungere in futuro. Abbiamo la sensazione che i prossimi anni saranno rosei per il gioco di simulazione e per il role-playing in particolare. Se l'affluenza dei giocatori seguirà nelle altre città

l'andamento che ha avuto negli ultimi tre anni a Roma, non c'è dubbio che per contare le iscrizioni ad AGONISTIKA 89 non basteranno le tre cifre!

Axis & Allies, 126 iscritti. Certo, a fianco dei 618 di D&D sembrano pochi, ma è un'impressione sbagliata. In realtà la proporzione tra iscritti e confezioni vendute è la stessa che per D&D. Siamo convinti che questo gioco ha tutte le carte in regola per diventare un grande classico: fin ad oggi anche la ditta produttrice, la MB Italy, ha dato prova di crederci ed ha dimostrato fiducia in AGONISTIKA come nuova formula promozionale. Non è poco in un paese dove i più importanti editori si contraddistinguono per il totale disinteresse verso gli appassionati e dove il gioco di simulazione è ancora agli inizi. Speriamo che la MB non tradisca le nostre speranze proprio ora che ci avviamo verso la finale nazionale di Axis & Allies.

Cosa dire di Diplomacy e di Cry Havoc? Il primo forse sente il peso degli anni e il cambiare delle mode, ma resta a nostro avviso uno dei più grandi giochi di società mai creati. Non siamo ancora del tutto convinti che la

sua sorte si segnata. Il deludente risultato del secondo (e quello analogo di Saud Leader l'anno prima) confermano la sostanziale crisi in cui versa oggi il wargame puro in "Formato" torneo: troppi prodotti, poca cultura del gioco, pochissima fantasia da parte delle organizzazioni dei giocatori specializzate in questo settore. Ma i wargamers non temano, l'edizione italiana di Blue Max è alle porte...

Ma AGONISTIKA 88 non è ancora conclusa, stiamo lavorando per darne un degno coronamento. A chi si è iscritto abbiamo garantito il regolare svolgimento dei tornei regionali, e l'impegno è stato mantenuto. Purtroppo le finali nazionali hanno invece un costo difficilmente sopportabile dalle casse di una manifestazione per buona parte autofinanziata. Per quanto riguarda Axis & Allies non vediamo comunque difficoltà insormontabili. Una finale di D&D a Roma è invece del tutto impraticabile, a causa dell'elevato numero di giocatori che dovrebbero riunirsi nella nostra città a spese dell'organizzazione. Ma se la montagna non va da Maometto, Maometto andrà alla montagna...

LEGENDA: I giudizi -  per i giochi e  per i libri- riportati accanto al titolo si riferiscono alla qualità del prodotto nel suo complesso; quelli accanto a mappa e pedine alle loro qualità estetiche; quello accanto al prezzo al rapporto con la qualità del prodotto.

/  mediocre - /  buono

/  ottimo - /  eccellente

La "T." significa "Tradotto". La "F." che le istruzioni sono in francese.

Titolo

Fury of Dracula   

Editore

GAMES WORKSHOP

Prezzo Lit. 54mila

Lungo le strade della vecchia Europa corre una lugubre carrozza nera. A bordo siede un vecchio aristocratico vestito di scuro, alto e pallido. Il manto di una terribile leggenda lo avvolge. Strane dicerie, eventi incomprensibili e terrificanti segnano il suo cammino... Lord Godalming, il Dottor Seward e il Professor Van Helsing lo inseguono instancabilmente. Devono raggiungerlo prima che egli riesca a seminare nelle nelle città che attraversa un certo numero di suoi fedeli servitori. Se ci riusciranno, il mondo sarà salvo, altrimenti l'Umanità diverrà preda delle creature della notte. LA FURIA DI DRACULA è il nome di questo bel gioco di società edito dalla Games Workshop di Londra, giocabile da due a quattro persone. Medio livello di difficoltà, tradotto in italiano, una veste grafica eccezionale. Costa 54.000 lire. (G. F.)

Ecco qui, rivisitato e corretto, un vecchio asso delle EON Games, ora riproposto in una belle veste grafica della ben più pimpante **West End Games** di New York. Si tratta di un gioco di società evoluto, che starebbe bene al fianco di Diplomacy e Junta, ambientato però in uno scenario di fantascienza, dove ciascuno dei quattro giocatori rappresenta una razza aliena dotata di strani e specifici poteri. Volete conquistare un pianeta che appartiene ai Chronos e credete di avere la vittoria in tasca? Niente da fare: il vostro avversario può letteralmente cambiare le carte in tavola! Volete condurre l'attacco finale contro i vili Minder? Peggio per voi, dovrete rivelare tutti i vostri assi segreti. E non parliamo poi dei viscidì Trader che possono obbligarvi a scambi e commerci quanto mai vantaggiosi... per loro! Dovete sapere inoltre che in Cosmic Encounters non ci sono dadi, la vittoria si ottiene con le conquiste territoriali, il meccanismo di gioco è rapido e imprevedibile, c'è molto spazio per l'abilità diplomatica del giocatore e sono previste vittorie multiple: è molto meglio vincere in tanti che perdere da soli! (G. F.)

Molti libri sono stati scritti e molti giochi di simulazione sono stati creati traendo ispirazione dalla Battaglia d'Inghilterra. John Butterfield, molto noto agli appassionati come autore di "Ambush", ci propone, per i tipi della **West End Games** di New York, questo **R.A.F.**, il primo tentativo di gioco in solitario sull'argomento. Nella simulazione il giocatore controlla i caccia della Royal Air Force e deve cercare di impedire o almeno di contrastare le incursioni dei bombardieri tedeschi contro il suolo inglese. Le incursioni vengono programmate con un inedito e geniale sistema basato su tre mazzi di carte. Si possono selezionare così, in modo casuale ma coerente, gli obiettivi delle incursioni, la consistenza numerica e la composizione delle squadriglie dei bombardieri e dei caccia di scorta. Una serie di tabelle consente inoltre di determinare il tempo atmosferico, di stabilire l'entità generale dello sforzo bellico tedesco, e soprattutto di determinare l'apporto dei sistemi di allarme dei Britannici, basato su radar e sistemi ottici. Il gioco è articolato in tre scenari e prevede regole opzionali sulle incursioni notturne.

Nel complesso **R.A.F.** ci è sembrato molto equilibrato e non particolarmente difficile una volta assimilati gli automatismi indispensabili al gioco in solitario. La complessità e l'imprevedibilità del sistema di programmazione delle incursioni garantiscono partite sempre diverse e abbastanza impegnative per non sentirsi demotivati e sicuri della vittoria (o della sconfitta!) prima della fine del gioco. Per concludere, un consiglio amichevole: giocate **R.A.F.** leggendo contemporaneamente "La Battaglia d'Inghilterra" di Len Deighton (Longanesi, 1982). Avrete una piacevolissima lettura e la possibilità di confrontare mossa per mossa le vostre scelte tattiche e strategiche con quelle dei veri protagonisti storici. (R. F.)

Titolo

RAF   

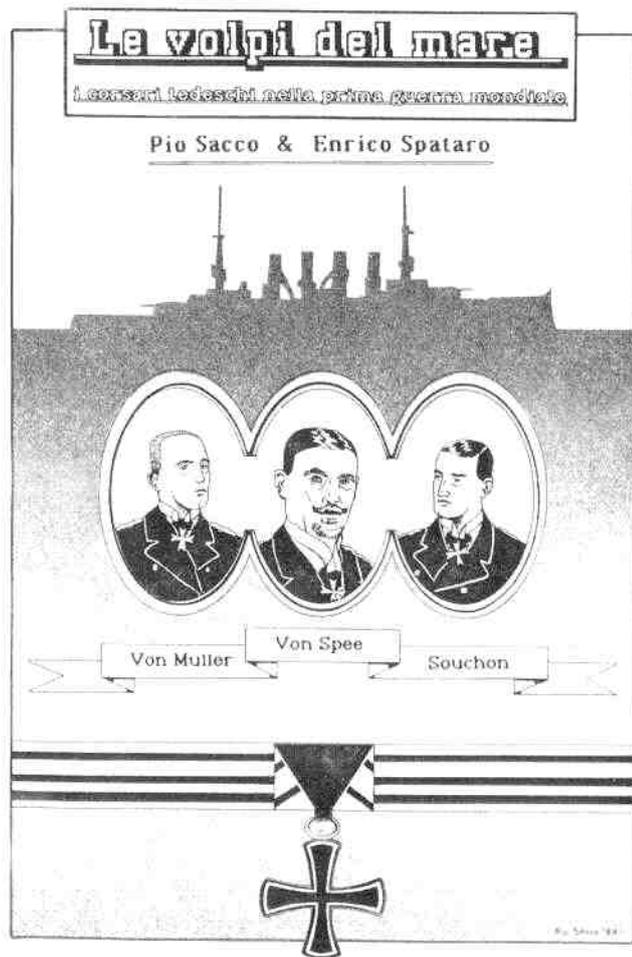
Editore

WEST END

Prezzo Lit. 44mila

LE VOLPI DEL MARE

le imprese dei corsari tedeschi nella prima guerra mondiale



È un gioco di simulazione per 2 giocatori ispirato ai corsari della Marina tedesca che, all'inizio della Prima Guerra Mondiale, furono protagonisti di audaci imprese su tutti i mari. Quelli della SPI lo avrebbero definito un tri-game e la struttura ricorda i classici della gloriosa casa editrice. Anche qui ci sono un set di regole generali standard ed un set di regole esclusive, con la relativa mappa, per ognuno dei tre scenari presentati.

Essenza di tutti e tre i giochi è una caccia senza tregua dove si esaltano l'abilità e l'astuzia dei contendenti.

Le situazioni di base degli scenari sono analoghe: i corsari tedeschi devono sfuggire alla caccia delle navi inglesi. Questo non vuol dire però che i ruoli siano predefiniti o immutabili; anche il corsaro può colpire l'avversario, magari quando meno se l'aspetta.

Il livello è semplice e consente una grande giocabilità sia per la durata delle partite che per la facilità dei meccanismi di gioco. Entro certi limiti, gli autori hanno cercato di bilanciare i fattori in gioco rispetto a quelli reali, per aumentare la giocabilità pur a scapito di un poco di realismo. Il bilanciamento si nota soprattutto nel sistema di

combattimento dove l'inferiorità tedesca per numero e potenza di fuoco è stata in qualche modo ridotta nella assegnazione dei valori. In questo senso va anche il meccanismo di possibile fine improvvisa dei combattimenti dovuta a causa naturali che può permettere al più debole di salvarsi.

Originale ed interessante il sistema di mossa contemporaneamente alternato e segreto.

Le scale di riduzione spaziale e temporale variano da scenario a scenario. Le pedine rappresentano sempre singole navi che sono di vari tipi e nazionalità (inglesi, tedesche, australiane, russe, giapponesi e francesi), con molto colore d'insieme.

L'elemento più "colorato" è però la fase degli eventi, che caratterizza in maniera specifica ognuno degli scenari. In questa fase possono accadere le cose più imprevedibili ed emozionanti: partenza o arrivo di rinforzi, ordini superiori, comparsa di prede all'orizzonte ecc.

L'esiguo numero di pedine (100) e la ridotta dimensione delle mappe (cm 21x29) potranno all'inizio sconcertare qualcuno ma, avendolo provato, dobbiamo dire che proprio questo è il punto di forza delle Volpi del mare.

Gli scenari presentati prendono il nome dai Comandanti tedeschi protagonisti degli episodi.

Il primo in ordine cronologico, Souchon, ripropone una impresa poco nota ma molto interessante: l'entrata nei Dardanelli dell'incrociatore da battaglia tedesco Goeben che nei primi giorni di guerra eluse nel Mediterraneo l'inseguimento della flotta inglese. Il secondo, Von Muller, ricrea l'epoca dell'incrociatore leggero Emden, la nave corsara tedesca più famosa di tutti i tempi, protagonista di leggendarie imprese nell'Oceano indiano. Il terzo, Von Spee, presenta la fase finale della crociera dello Scharnhorst e del Gneisenau nell'Atlantico Meridionale, culminata nella battaglia delle Falklands.

Va notato che gli episodi presentati sono tra quelli meno trattati dalla produzione corrente.

Ci risulta che esistono solo due casi precedenti al riguardo: uno dei primissimi giochi della SPI, pubblicato su Strategy & Tactics, "Flight of the Goeben", dell'inizio anni '70 ed ormai introvabile, sull'impresa di Souchon; e "War in the Falklands" della Mayfair Games che ripropone sia le gesta di Von Spee del '14 che la recente guerra anglo-argentina dell'84.

Non abbiamo notizie di giochi che si ispirino al leggendario Von Muller e al suo Emden. Ma forse qualcosa potrebbe dirvi Corto Maltese se vi prendete la pena di sfogliare le pagine da "la battaglia del Mare Salato".

Ben vengono dunque queste "Volpi del Mare" a colmare una così grave lacuna.

In conclusione, un gioco veloce, imprevedibile e divertente (strano ma verificato) anche per chi perde.

(G. F.)

Titolo

Enemy in sight ☼☼☼

Editore

AVALON HILL

Prezzo Lit. 26mila

Vi ricordate del vecchio "Wooden Ships & Iron Men" della Avalon Hill? Peccato! Ma potete sempre rimediare acquistando direttamente il nuovo nato della casa di Baltimora che si preannuncia già a chiare linee come uno dei best Seller della stagione.

Quante volte noi vecchi giocatori ci siamo trovati in difficoltà per la manifesta impossibilità di giocare in treno o sul sedile posteriore di una macchina a causa delle proibitive dimensioni delle mappe; scagli il primo counter colui che non è impazzito per almeno un quarto d'ora a cercare una maledetta unità americana confusasi tra l'erba durante un Picnic sul prato!

Oggi abbiamo **Enemy in Sight** che ricrea scontri navali sia tra nave e nave che tra piccole flotte del periodo napoleonico o "Early American" con carte da gioco disegnate alla bisogna. Essenziale è la scelta del vascello mostrato sui due lati come "prima e dopo la cura" (ovviamente a base di ferro e polvere da sparo!) Importantissima è la sequenza di ordini che darete alle vostre navi e basilare è l'importanza della prima scarica, la prima carta di fuoco che giocate. In effetti, con una grafica più da una collezione che da gioco da tavolo, l'autore vi propone una divertente partita che difficilmente dura più di un'ora. (G. F.)

Titolo

La lega dei mondi ribelli ☼☼☼

Autore

Carolyn J. Cherryh

Editore

EDITRICE NORD serie Oro

Prezzo Lit. 15mila

La stazione spaziale PELL è un enorme manufatto dove vivono migliaia di persone, un sistema completamente autosufficiente dotato di serre, fabbriche, quartieri residenziali, luoghi di ristoro, laboratori di ricerca. Il mondo intorno al quale la stazione orbita, chiamato "La porta dell'infinito", possiede un'atmosfera irrespirabile, molte ricchezze minerali e una popolazione autoctona di pacifici mammiferi umanoidi fermi apparentemente all'età della pietra. Esistono molte stazioni simili, in altri sistemi stellari, che insieme costituiscono un complesso sistema socio-economico ormai indipendente dalla Terra.

Com'è prevedibile le stazioni più lontane, con l'andar del tempo, dimenticano i sempre più labili rapporti con pianeta natale e si organizzano nella Lega dei Mondi Ribelli. Questo romanzo narra della stazione PELL e dei suoi abitanti, collocati dalla Storia nella zona di frontiera tra la Lega e la Terra, ad un tempo vittime e protagonisti di una strana guerra.

Si tratta senz'altro di una delle più belle opere di fantascienza tecnologica scritte negli ultimi tempi, ed ha meritatamente ricevuto nel 1982 il prestigioso premio Hugo. Il libro è apparso da poco in edizione italiana, nella colonna Cosmo Oro della **Editrice Nord**, che ha pubblicato precedentemente, dello stesso autore, "La Porta di Ivrel" (e i due volumi successivi che completano la serie), una magnifica saga di heroic fantasy. (R. F.)

Titolo

I draghi del crepuscolo d'Autunno ☼☼

Autori

Margaret Weiss e Tracy Hickman

Editore

ARMENIA

Prezzo Lit. 18mila

Gli appassionati del fantasy e di D&D soprattutto possono esultare! Già molti di voi hanno acquistato questo volume pubblicato dall'Armenia che vi offre quasi 400 pagine di avventura, battaglia, intrigo e terrore. Sebbene a prima vista non sembri discostarsi molto da altre opere di narrativa fantastica, leggendolo vi accorgete con crescente stupore che si tratta della trascrizione romanzata delle sedute di gioco degli autori impegnati in una campagna di "Dragonlance", con tutte le situazioni tipiche del gioco di ruolo. Certo, il libro non possiede né la finezza narrativa né lo stile di un Tolkien, ma si tratta di un esperimento interessantissimo di letteratura "giocata" che voi stessi potrete ripetere, se ne avrete lo sfizio, a casa vostra con i vostri amici. Per Natale sarà in libreria la seconda parte. (G. F.)

CHI È IL PIÙ RICCO DEL MONDO?

giocatevi il potere economico mondiale con "POWER"



Non è facile costruire una variante intelligente di un grande classico del gioco. Se il classico in questione è addirittura il Monopoli, allora la faccenda si fa davvero difficile. Questo **Power**, ultimo nato della scuderia **Editrice Giochi**, mi sembra un tentativo dignitoso e ben riuscito.

In **Power**, i principi base del Monopoli sono applicati al mondo della finanza internazionale e il sistema viene sviluppato ampliando fino a 144 i titoli acquistabili dai giocatori, 6 per ognuno dei 24 prodotti strategici dell'economia mondiale. **Power** è un gioco essenziale, dove non c'è posto per i fronzoli. Via quindi le casette di legno e gli alberghi rosso mattone, via le stazioni e le aziende municipalizzate. Al loro posto una mappa del mondo intero e i titoli azionari che rappresentano i più importanti prodotti di un paese o di un'area geografica: acciaio, oro, caffè, petrolio, grano, automobili, riso, uranio, e molti altri. La dura logica del monopolio si esprime qui in cifre nude: controllare il 50% del mercato dell'acciaio, per esempio, garantisce una rendita di 5,5 milioni, il 70% di 11 milioni, il 90% di 22 milioni. Il malcapitato giocatore che incontrerà la casella corrispondente all'acciaio dovrà ovviamente sborsare in contanti l'intera cifra prevista al proprietario dei titoli, oppure liquidare le sue partecipazioni, oppure anda-

re fallito ed uscire così dal gioco. Coerentemente, la grafica è spartana ma efficace: colori nitidi, caratteri chiari, simboli stilizzati. Il tutto costituisce un insieme molto gradevole e facilmente interpretabile dal giocatore. I materiali, come sempre nelle produzioni dell'**Editrice Giochi**, sono di buona qualità.

Una partita di **Power** sarà di solito abbastanza breve, tre, forse quattro ore al massimo, e si deciderà senz'altro nella prima fase, cioè fino a quando ci saranno abbastanza titoli da comprare, per costruire forti concentrazioni. Una volta spartiti i 6 gruppi che consentono le maggiori rendite la partita acquista man mano velocità e le mosse diventano più rapide. A questo punto la parola passa ai dadi e la Fortuna deciderà la partita senza che i giocatori possano ormai cambiare significativamente le loro scelte iniziali.

Di **Power** mi ha colpito favorevolmente la geometria semplice e lineare, un metodo matematico efficace e ben studiato, mentre a sfavore segnerei il fatto che con il procedere della partita il gioco tende fatalmente a diventare meccanico, monotono. Nel complesso si tratta di un buon prodotto, diretto ad un pubblico di adolescenti o di adulti non attratti dalle raffinatezze del wargame o del gioco di ruolo.

(R. F.)

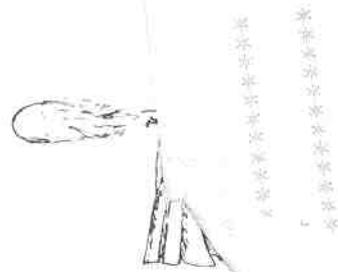


DIGITAL

DILEMMA[®]



FINALMENTE UNA COLLEZIONE DI MINIATURE FANTASY ITALIANA!



Strategia e Tattica è lieta di proporre al pubblico degli appassionati di giochi di ruolo, dei modellisti ed anche dei collezionisti una serie di miniature realizzate da Luca Onesti. La prima serie di trenta pezzi sarà disponibile entro aprile, ma presto verranno aggiunti altri soggetti fino a formare un catalogo -solo iniziale però!- di circa ottanta personaggi.

L'UNIONE FA... I GIOCHI

L'Italia è un paese di esterofili, e i giocatori della simulazione non fanno certo eccezione: per anni sono stati snobbati ottimi prodotti nostrani, a cui sono stati preferiti, spesso acriticamente, i giochi dell'Avalon Hill, della SPI, della TSR. Ma il tempo passa, e anche qui da noi il gioco di simulazione non è più una cosa per pochi eletti. È venuto il momento, quindi, di tentare un'operazione a cui pensavamo da tempo e che ci sta molto a cuore: dare spazio a nuovi autori italiani e proporli ad un pubblico che speriamo abbastanza maturo ed esperto per poterli apprezzare senza i vecchi pregiudizi provinciali. Non abbiamo, sia chiaro, nessuna pretesa "industriale": le tirature saranno ridottissime (all'inizio non più di 1.500 copie), e la produzione non raggiungerà, almeno per l'89, i dieci titoli l'anno.

Anche la distribuzione è una scommessa: siamo convinti da sempre che i normali negozi di giochi siano i meno adatti ad ospitare un prodotto che non ha nulla a che fare con i trenini e i puffi. D'altra parte la rete di negozi specializzati è ancora

troppo ristretta e insufficiente a garantire l'assorbimento anche di una piccola tiratura. Il posto giusto per i giochi di simulazione è la libreria, dove si reca il pubblico colto e dove il personale è in genere più preparato. I nostri prodotti saranno quindi realizzati in modo che le librerie possano agevolmente riceverli, a cominciare dall'opera prima di **Pio Sacco** e di **Enrico Spataro**, che vi andiamo a presentare.

Ma da soli non potevamo comunque farcela. Per realizzare il nostro progetto ci servivano degli alleati, che puntualmente abbiamo trovato in **Gino Jacobelli** ed **Ennio Peres** e nella **Malvarosa Editrice**. Eccoci quindi al nastro di partenza con **Le Volpi del Mare**, un tri-game che ricorda come impostazione il glorioso modello SPI, ma che si rivolge, grazie alla semplicità e alla velocità del gioco, anche al pubblico dei neofiti.

I programmi per il futuro? Altri giochi, certo, ma anche avventure e (chissà...) intere campagne per RPG. Avventure compatibili con vari sistemi di gioco, soprattutto con quelli disponibili in italiano. E sempre, comunque, ad un prezzo buono per tutte le tasche.

AGONISTIKA

È

una struttura di servizio, aperta, federativa, decentrata, non permanente perché esiste solo fino a quando serve. Detesta la burocrazia, non costa nulla. Per i piccoli gruppi che vogliono diventare grandi, è un'occasione di crescita, per i giocatori a cui giocare non basta, un'occasione di approfondimento.

AGONISTIKA ha bisogno di arbitri, di masters e di organizzatori a Roma e in tutta Italia. Esci dall'isolamento, entra nel network!

TELEFONA: 06/5899287