

Fare Cultura



Giocare è un'arte

C'è chi scrive e chi mescola strategia, fantasia e grafica. Con un solo obiettivo: mettere tutti intorno a un tavolo...

Tra loro ci sono antiquari e avvocati, chirurghi e professori, bancari e ingegneri, perfino un matematico prestato alla politica, il sindaco di Udine Furio Honsell. Tutti uniti dal desiderio di cimentarsi nella creazione di un *boardgame*. Ovvero di un gioco da tavolo di nuova generazione, la versione 2.0 dei vecchi *Monopoly*, *Risikoi!*, *Pictionary* o *Scarabeo*. «Un tempo gli autori erano oscuri tecnici stipendiati, il cui nome non compariva mai sulla scatola» fa notare il veneziano Leo Colovini, uno dei pochi al

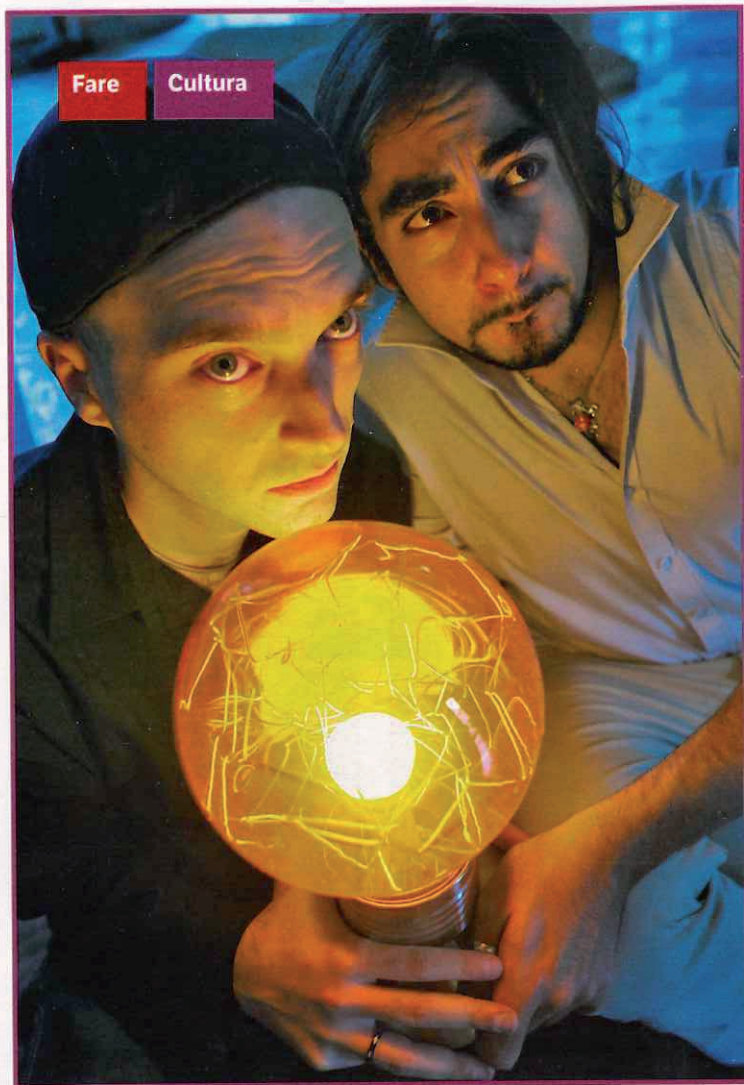
mondo che si guadagni la vita come autore di giochi da tavolo. «Oggi la situazione è cambiata, grazie soprattutto al grande Alex Randolph (1922-2004), americano d'origine ma veneziano di adozione, il primo a insistere che accanto al nome del gioco comparisse anche quello dell'autore». Dietro a ogni gioco, infatti, ci sono uno o più autori. Gente che passa settimane, spesso mesi, a provare ogni situazione di gioco possibile e immaginabile. E senza troppe speranze che le loro creazioni vengano poi lodate, perché soltanto »



Che idea! In alto, il gruppo Cielo d'Oro. Nel loro gioco, i Templari devono salvare la città di Acri. A sinistra, l'autore giapponese Koshu Takahashi. A destra, gli autori di *Per fare un albero*.



Ecco i ferri del mestiere. Alcune delle componenti usate per i prototipi dei giochi. Ne esistono a centinaia.



Fare Cultura



Creativi in scatola. Qui accanto, il terzetto che ha creato *Porto Belo*, un gioco di navi e corsari. Più a sinistra, gli autori di un gioco "dark" fin dal titolo: *Rintocchi di mezzanotte*. Sotto, da sinistra, David Zanotto (*Sacro Romano Impero*) e il piemontese Davide Rigolone (*Chi dorme non piglia pesci*).



» un gioco ogni cento trova la strada dei negozi. Molti di loro si incontrano a Venezia ogni due anni in autunno per il Premio Archimede, un concorso che dà visibilità internazionale ai 15 titoli che arrivano in finale.

La scintilla. «La nostra storia è cominciata 15 anni fa, quando uno di noi, chiamiamolo "il creativo" decise di inventare un gioco per i suoi bambini» racconta ad esempio Giorgio Villa, di Saronno. «L'esperienza fu così soddisfacente che ci chiedemmo se quel giochino non poteva diventare un prodotto, e così io (il "commerciale" del gruppo) iniziai a muovermi per le varie fiere... Cominciando a ricevere i primi rifiuti». Da allora il gruppo Cielo d'Oro, che comprende

un neuropsichiatra, uno psicologo, un fisioterapista, un paio di imprenditori e un chirurgo (che, data l'abilità manuale, è anche il grafico della combriccola), ha inventato più di trenta giochi, riuscendo finalmente a vendere il primo, *Aquileia*, l'anno scorso.

«Ci vuole una grande passione per continuare» spiega a vendere un gioco guadagna in media solo qualche migliaio di euro, anche se ci sono fenomeni come *Carcassonne*, che in dodici anni ha venduto più di 3 milioni di copie».

Molti inventori sono professionisti che si dedicano ai giochi nel tempo libero, ma succede anche il contrario. «Noi lavoriamo da 10 anni con un ludobus: una ludoteca itinerante che riporta nei quar-

tieri i giochi della tradizione» spiegano Alberto Segale e Marco Montanari di Cassano d'Adda. «Nell'ambito di questo lavoro, abbiamo creato *Per fare un albero*, un gioco in scatola ecologico, ma nel tempo libero facciamo altro: Marco scrive copioni teatrali e io costruisco trottole».

L'idea e i test. Non esiste una regola per inventare un gioco: conta solo l'effetto che fa sui giocatori. «Noi per esempio abbiamo realizzato anche un cd musicale da ascoltare

durante la partita» racconta Stefano Tascone, autore con Giandomenico Martorelli di *Rintocchi di mezzanotte*. «L'obiettivo? Creare un'atmosfera di tensione, mentre i contendenti si muovono nel castello». I colleghi di Tascone, avvocato in uno studio legale, hanno finito per essere travolti dalla sua passione e hanno acconsentito a provare il gioco. Chi meglio di un altro avvocato poteva individuare pecche e punti deboli delle possibili strategie? «Il gioco, parlando in generale, ri-»

Un gioco può rendere all'autore 1 milione di euro. Ma capita una volta su 10 mila

Fare Cultura



Colpo d'occhio. A destra, due ragazze provano *Il gioco di Nala* (sopra), creato dal sindaco di Udine Furio Honsell: vince chi valuta meglio il numero di biglie.

» chiede memoria, fantasia, destrezza intellettuale... è un peccato che in Italia sia considerato solo un'attività infantile» conclude Tascone, che è alla sua prima esperienza come creatore di boardgame. Ma non l'ultima, assicura. Altrettanto determinato è David Zanotto, antiquario di Marostica, finalista per la terza volta. «La cosa più difficile è scoprire gli errori: l'unico modo per riuscirci è giocare e rigiocare con il prototipo, correggendo le regole quando serve. Ma provare un prototipo che ancora non funziona non è divertente, e gli amici dopo un po' scappano appena ti vedono!». Meglio essere in gruppo, quindi. Come i tre tarantini Piero Rubolino, Teodoro Mitidieri e Francesco Sciacqua, amici fin da bambini. «Siamo riusciti a vincere il Premio Archimede nel 2006 con *Clavigola*, e anche a venderlo... peccato che la Hasbro abbia poi cambiato idea, e il gioco non sia mai stato pubblicato».

La costruzione. C'è un'altra cosa che accomuna i creatori di boardgame. «Il piacere di dare forma a qualcosa con le proprie mani» racconta Davide Rigolone di Moncalieri, ingegnere. «I prototipi si costruiscono con piccoli oggetti reperibili in commercio, per esempio sul sito www.spiel-material.de, ma poi vanno ritoccati e alcune parti si de-



I prototipi vengono spesso disegnati e poi costruiti a mano



vono costruire a mano. Io prediligo il legno». Rigolone lavora alla Lavazza, come mai non ha creato un gioco basato sul caffè? «Il mio gioco finalista quest'anno, *Chi dorme non piglia pesci*, prevede dadi, pedine-pesce e speciali pedine-caffè, per non addormentarsi sul più bello».

Il lancio sul mercato. Carte, segnalini, merci, monete, clessidre, casette, carri armati, banconote, alberelli, fiches, dadi... ogni gioco prevede un meccanismo diverso e una dotazione di oggetti potenzialmente illimitata, che li distingue chia-

ramente dai videogiochi. Ma la rincorsa all'elettronico non finirà per spazzarli via? «Sembra di no, a guardare il mercato» commenta Simone Luciani, marchigiano 35enne, che quest'anno ha trionfato all'Archimede piazzandosi al primo e al secondo posto. «I videogiochi hanno creato uno sconquasso negli anni '80, ma ormai il mercato si è stabilizzato». I due giochi di Luciani, *Marco Polo* e *Romanesque*, sono già stati opzionati: ora dovranno passare attraverso una fase di test, aggiustamenti grafici e correzioni che, se tutto va bene, li faranno arrivare ai negozi (o a siti come www.giochinscatola.it

e www.ready2play.eu) fra un anno. Ma c'è un gioco di Simone Luciani in uscita proprio ora. «Si intitola *Tzolkin - The Maya Calendar*, ed è molto atteso dagli appassionati perché, oltre all'ambientazione maya, che ripercorre lo sviluppo tecnologico e sociale di questo popolo, offre ai giocatori un insolito meccanismo di ruote dentate per seguire i propri progressi». Quindi non c'entra con la fine del mondo? «Speriamo di no, altrimenti ci resterebbero solo poche settimane per giocarlo!».

Mauro Gaffo

La giuria valuta i prototipi in gara e, sotto, i vincitori Daniele Tascini e Simone Luciani

GIOCHI DA TAVOLO

Premio Archimede partecipano in 150 vince "Marco Polo"

Massimo Tonizzo

Il gioco visto non come semplice passatempo, ma, così come in effetti dovrebbe essere: modo di impegnare la mente divertendosi, sia nel momento dell'uso che - in questo caso - nella fase della creazione.

Si è svolta ieri nell'aula magna dell'Istituto d'arte Guggenheim la giornata conclusiva del Premio Archimede 2012, uno dei più importanti riconoscimenti internazionali per inventori di giochi da tavolo, organizzato da Studiogiocchi, ditta veneziana che annovera tra le sue file alcuni tra i principali esperti italiani della materia, e dedicato al grande Alex Randolph, maestro indiscusso del gioco mondiale e veneziano di adozione fino alla sua scomparsa. La manifestazione, giunta alla XII edizione, ha visto già tre prototipi della precedente edizione 2010 arrivare all'ambita pubblicazione con buon successo. Quest'anno sono quasi 150 i gli inediti presentati, provenienti da Stati Uniti, Giappone, Australia e molte nazioni europee, tra le quali per la prima volta Polonia e Turchia. Tra le partecipazioni illustri italiane, invece, da segnalare la presen-



» Gran lavoro per la giuria, premiato anche il sindaco di Udine: «Giocare è fondamentale nella vita di una città»

za di un prototipo - Il gioco di Maia, con le pedine - che si porta a casa il premio "Izzo" ed la firma di Furio Honsell, sindaco di Udine, che spiega la sua scelta di "mettersi in gioco" come: «Fatto quasi dovuto alla mia origine di matematico. Il comune di Udine lavora anche sui giochi, e penso che l'aspetto ludico sia fondamentale nella crescita non solo di una persona singola, ma dell'intera vita della cit-

tà». Impegnativo dunque il compito della giuria, presieduta da Niek Neuwahl e che annovera i responsabili delle principali case editrici internazionali oltre a Mauro Gaffo, vicedirettore della testata Focus, che ha provato, giocato, valutato e colto il lato originale di tutti i giochi pervenuti e ne ha ammessi 66 alla fase finale. Tra le curiosità dell'anno, la moda del momento delle api, con ben 3 gio-



chi presenti su un tema così particolare, un gioco basato interamente sul linguaggio dei sordi (Giocosegni), il curioso e innovativo Terra4MArs, una semisfera magnetica su cui vanno attaccate pedine metalliche, e Toilette, nome decisamente curioso che, in effetti, appare un poco "azzardato" per un gioco.

Il Premio Archimede gode del patrocinio del Comune di Venezia e viene organizzato

con il supporto della fondazione J.P. Halvah, creata dallo stesso Randolph, che offre un contributo ai vincitori, sotto forma di rimborso di qualsiasi spesa legata al gioco; il Premio ha inoltre la collaborazione del Musée Suisse du Jeu (Museo Svizzero dei Giochi) che organizzerà un'esposizione con i giochi finalisti.

Quest'anno, la vittoria è andata a "Marco Polo", gioco ba-

sato sulle avventure in Oriente del viaggiatore veneziano e realizzato da Daniele Tascini e Simone Luciani, coppia di autori marchigiani trentacinquenni che ora si preparano al grande balzo nella produzione ufficiale: oltre al vincitore, infatti, Luciani presenterà alla fiera del gioco di Essen in Germania, patria del mondo ludico, altre due sue produzioni.

Premio Archimede tra i vincitori anche il gioco di Honsell

La ludoteca di Udine ritira un riconoscimento a Venezia
Il sindaco: è un passatempo che allena la mente alle stime

La ludoteca di Udine premiata alla XII edizione del premio Archimede 2012, a Venezia. Ieri, nella giornata conclusiva dell'evento internazionale, la giuria, presieduta da Niek Neuwhal, ha assegnato il premio "Izzo" al "gioco di Nala" presentato, nelle scorse settimane, dal sindaco Furio Honsell. Giunto tra i 66 finalisti dell'iniziativa organizzata da Studiogiocchi, il gioco creato da Honsell con la collaborazione di Paolo Munini e Flavio Rigo, si traduce in una gara di sapienza.

«E' il gioco della divinazione, la sola a mettere l'uomo sullo stesso piano» spiega il sindaco prima di ricordare che si tratta di un gioco antico, ma ancora attuale. «Lo giuocano - continua il primo cittadino - i dimostranti e i questurini, entrambi tesi ad affermare risultati opposti: il successo della manifestazione, i primi, il suo fallimento, i secondi».

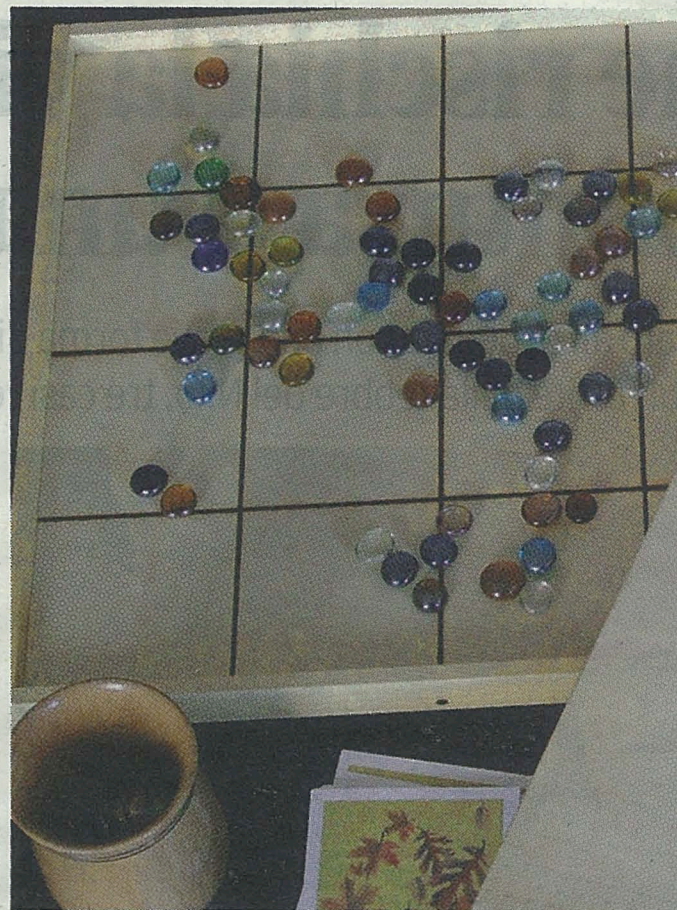
Calandosi negli eroi del passato Archimede 2012, a Venezia. Ieri, nella giornata conclusiva dell'evento internazionale, la

sato, infatti, il sindaco con i suoi collaboratori ha voluto far rivivere la vertigine della divinazione, riscoprendo le strategie indiziarie e quelle scom-

messe.

Ecco come si gioca: i giocatori si spartiscono in parti uguali le gemme dopodiché ogni giocatore distribuisce sul tavoliere un quantitativo di gemme a suo piacimento, utilizzando i contenitori in legno forniti e avendo l'accortezza di non far vedere all'avversario il numero delle gemme rimaste. A questo punto, infatti, partono i 20 secondi a disposizione prima di nascondere le gemme e di invitare i giocatori a indovinare quante gemme sono sul tavolo. Una volta raccolte le stime si passa alla verifica, ovviamente vince il giocatore che si è avvicinato di più alla realtà.

«E' un gioco dovuto alla mia origine di matematico. Il comune di Udine lavora anche sui giochi, e penso che l'aspetto ludico sia fondamentale nella crescita non solo di una persona singola, ma dell'intera vita della città» ha dichiarato il sindaco nel corso della torni si spariscono in parti uguali le gemme dopodiché ogni giocatore distribuisce sul



Ecco il gioco presentato dal sindaco Honsell al premio Archimede, a Venezia

premiatura. Fin dal suo insediamento, il sindaco ha puntato sulla ludoteca pensata inizialmente per i bambini e che ora, nell'edificio di via del Sale, può ospitare anche gli adulti. Qui, la passione per i giochi da tavolo di Honsell ha contagiato anche il cassintegrato della Safilo, Flavio Rigo, il coautore del gioco, diventato in poco tempo un esperto di rompicapo. Mai avrebbe pen-

sato, però, di partecipare a una competizione internazionale vinta quest'anno da "Marco Polo", il gioco basato sulle avventure in Oriente del viaggiatore veneziano e realizzato da Daniele Tascini e Simone Luciani, coppia di autori marchigiani trentacinquenni che ora si preparano al grande balzo nella produzione ufficiale.

Il Gazzettino 3 ottobre 2012

PREMIO ARCHIMEDE Consegnati i riconoscimenti alle migliori invenzioni

Vince il gioco sulle rotte di Marco Polo

Una giornata per celebrare la creatività è andata in scena sabato all'Istituto d'Arte Guggenheim dove alcuni tra i più originali inventori di giochi da tavolo provenienti da tutto il mondo si sono dati appuntamento per l'assegnazione del Premio Archimede. 140 giochi si sono sfidati nel concorso biennale ideato dalla società veneziana Studio Giochi che ha decretato i vincitori dell'edizione 2012. Ad aggiudicarsi il primo premio sono stati Daniele Tascini e Simone Luciani inventori di «Marco Polo» nel quale ciascun giocatore impersona un mercante veneziano impegnato nell'impresa di accaparrarsi i migliori contratti navali per aumentare il proprio patrimonio viaggiando sulle rotte di Marco Polo. Al secondo

posto «Romanesque» nato ancora una volta dal genio Simone Luciani. Terzo posto per «Beekeeper» di Nestore Mangone. Anche quest'anno Studio giochi ha voluto ricordare Sebastiano Izzo assegnando il premio a lui dedicato a «Il gioco di Nala» del sindaco di Udine Furio Honsell che ricevendo il premio ha ricordato come il gioco possa rappresentare uno stimolo a promuovere creatività e ingegno: «Elementi essenziali per uscire dalla crisi in cui versa il nostro Paese». La giuria ha poi assegnato il premio Focus Brain Trainer a Terra4Mars di Giuseppe Roncari e LordMax. Il premio speciale Carta Mundi per il miglior gioco di carte a «Buio» di Luca Bellini.

Valeria Turolla

La nuova 28 settembre 2012

PREMIO ARCHIMEDE

Giochi da tavolo 66 nuove idee

Si svolgerà domani a Venezia nell'aula magna dell'Istituto d'arte Guggenheim ai Carmini la giornata conclusiva del Premio Archinmede 2012, bandito da Studiogiocchi, uno dei più im-



portanti riconoscimenti internazionali per ideatori di giochi da tavolo. In dodici edizioni, il Premio ha finora consentito a più di 30 autori di coronare il sogno di vedere pubblicata la propria opera. Quest'anno, i prototipi arrivati sono stati 150 e 66 i giochi esposti a partire dalle

ore 11 e potranno essere provati dal pubblico. Premiazione alle 16, in giuria i responsabili delle principali case editrici internazionali oltre a Mauro Gaffo, vicedirettore della testata Focus. (m.t.)

Il Gazzettino 29 settembre 2012

VIII

VE

Venezia

PREMIO ARCHIMEDE Il sindaco di Udine in gara per ideare un nuovo gioco

Una giornata di giochi. Questa mattina, dalle 11, e al pomeriggio con la premiazione a partire dalle 16, nell'aula magna dell'istituto d'arte Guggenheim si terrà la giornata conclusiva del "Premio Archimede", bandito dalla società veneziana StudioGiochi, giunto alla sua 12. edizione, per ideatori di giochi da tavolo. A rendere ancora più curiosa la manifestazione sarà anche la presenza del sindaco di Udine, Furio

Honsell, che illustrerà un gioco nato dalla sua fantasia. Saranno presenti anche rappresentanti degli Stati Uniti, del Giappone, Australia, e per la prima volta anche Polonia e Turchia. Il premio Archimede ha il patrocinio del Comune di Venezia e viene organizzato con il sostegno della Fondazione Halvah, creata da una personaggio illustre come Alex Randolph, celebre ideatore di giochi, scomparso da alcuni anni.



HONSELL
Il sindaco di
Udine

Messaggero Veneto 6 ottobre 2012

Apertura serale della Ludoteca c'è anche il gioco inventato dal sindaco



Ritorna il consueto appuntamento serale per gli appassionati del gioco sano e divertente. Come accade ogni primo sabato del mese, anche oggi, nell'orario che va dalle 20.30 alle 23.30, la Ludoteca comunale di via del Sale 21 sarà aperta al pubblico con le sue centinaia di proposte. Tra queste ci sarà stavolta anche il gioco di Nala, che è stato ideato dal sindaco Furio Monsell e recentemente insignito di un

riconoscimento al concorso internazionale premio Archimede di Venezia. I locali di via del Sale ospitano tantissimi giochi da tavolo, per tutti i gusti e per tutte le età, in grado di divertire un pubblico dai sei anni in su, dai giocatori occasionali a quelli più esperti. L'ingresso alla Ludoteca comunale è libero e gratuito. Per avere ulteriori informazioni si può contattare l'ufficio Ludobus (tel. 0432 271677-756) o il PuntoInforma (tel. 0432 414717-718) del Comune di Udine.

Messaggero Veneto 21 settembre 2012

 **IL PREMIO**

Il gioco di Honsell ammesso alla finale

C'è anche un gioco presentato dal sindaco, Furio Honsell, tra i 150 prototipi arrivati alla dodicesima edizione del premio Archimede, bandito da studiogiocchi, uno dei più importanti riconoscimenti internazionali per ideatori di giochi da tavolo. Impegnativo, quindi, il compito della giuria, presieduta da Niek Neuwahl, che ne ha selezionati 66. Di questi solo 15 saranno ammessi alla finale. Tutti, fino alle 11 del 29 settembre, quando nell'aula magna dell'istituto d'arte Guggenheim di Venezia prenderà il via la cerimonia di consegna del premio, restano a disposizione del pubblico che possono provare a giocare.