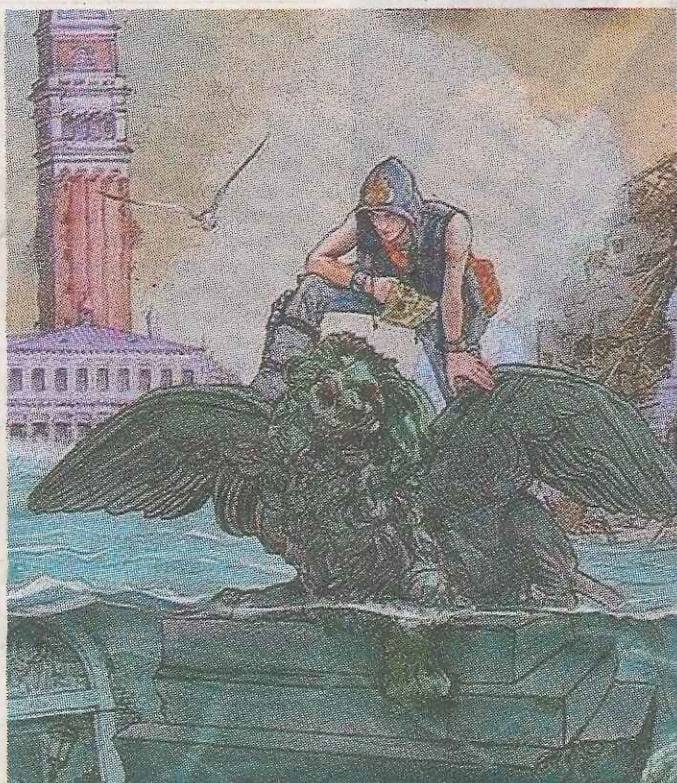


Giorno & NOTTE



La copertina del gioco da tavolo inventato dal veneziano Leo Colovini e il tabellone con la pianta dei sestieri di Venezia su cui si sviluppa il gioco

Venezia 2099, in salvo tutti i tesori sommersi

L'ultimo gioco da tavolo di Colovini ambientato a Venezia

Una Venezia ormai quasi tutta sott'acqua, invasa da cacciatori di tesori sommersi.

Ma non si tratta delle ormai note previsioni dei climatologi, bensì di un innocuo e socievole gioco da tavolo, realizzato da uno dei principali autori italiani, prima per il mercato estero. Ora è disponibile anche in Italia, si chiama "Venezia 2099" ed è stato realizzato dal veneziano Leo Colovini, confezionato dalla ditta tedesca Piatnik e distribuito in cinque lingue differenti in tutto il mondo.

In Italia è in vendita grazie alla Giochi Uniti ed è solo l'ultimo di una serie di giochi che vedono Venezia come scenario principale. Dietro l'accattivante grafica di copertina di Massimiliano

Longo, il gioco è ambientato nella città lagunare, vittima di un crudele destino e di una triste profezia per la quale il suo sprofondare nel mare sembra essere inevitabile.

I giocatori di Venezia 2099 assumono il ruolo di collezionisti d'arte e cercano di salvare il maggior numero di tesori e opere d'arte grazie a speciali piattaforme galleggianti e alle gondole, che aiutano a fuggire. Ogni giocatore ha in mano delle carte che corrispondono alle zone della città che dovranno sprofondare e dovranno giocarle seguendo un preciso ordine, per cui, man mano che si procede si creano delle "isole" sicure. Scopo del gioco è cercare di portare le proprie pedine sui sestieri, impossibile salvare al città, ma si

può provare a recuperare parte dei tesori ammirati in tutto il mondo. Una visione forse negativa, ma che l'autore veneziano Leo Colovini, riconosciuto inventore di giochi, giustifica così: «Siamo partiti pensando a un'ambientazione legata ad Atlantide, poi, purtroppo, dato anche quanto viene detto dagli scienziati e con un occhio rivolto all'expo dell'anno prossimo e al futuro della mia città, il passaggio a Venezia è stato abbastanza logico».

Per Leo, dopotutto, l'ambientazione cittadina non è certo una novità: nato creativamente con il grande successo di Inknogno assieme al maestro dei giochi Alex Randolph, tra le sue esperienze c'è anche la stesura di un romanzo, Casin degli Spiri-

ti per la Eclisse Editrice nel quale Venezia e l'acqua alta sono i protagonisti assoluti. Dal passato dello scritto, il "ritorno al futuro" del gioco sembra dunque un passaggio logico, sul quale, però, lo stesso Leo scherza: «Ho scelto l'anno 2099 perché ho pensato che per quella data io sarò sicuramente morto e quindi nessuno possa imputarmi eventuali errori di previsione».

«Per ora», aggiunge, «l'immagine forte che resta è quella della copertina, con il leone di San Marco che galleggia in una città devastata ma ancora fantastica. Per quanto mi riguarda, spero che Venezia sott'acqua resti solo una realtà inventata dal mio gioco».

Massimo Tonizzo

© RIPRODUZIONE RISERVATA