

Al momento in cui scrivo ho già ricevuto alcune lettere abbastanza interessanti che si riferiscono al mio precedente articolo di carattere "generale" sul PBM. Se si escludono un paio di richieste specifiche, cui ho già risposto direttamente, le lettere provengono da giocatori interessati a partite di gruppo: il PBM, ormai è cosa nota a tutti, è solo una piccola branca del nostro hobby, ma per molti resta l'ultima spiaggia per poter giocare, in primo luogo per mancanza di avversari nella propria zona, ma anche perché gli altri impegni quotidiani non lasciano che qualche "ritaglio" di tempo, specialmente di sera, dopo cena, quando la moglie è incollata alla TV per la 347 puntata di beautiful ed i ... pargoletti dormono.

Il momento tuttavia non è dei più favorevoli: giocano infatti "contro" il diffondersi del PBM tre fattori quasi inesistenti agli inizi:

- la moltiplicazione dei giochi
- l'aumento della complessità
- il frazionamento della "base"

Se torniamo indietro anche solo di una decina di anni, i titoli disponibili sul mercato non erano tanti, ed i sistemi di gioco erano abbastanza simili: c'erano, ad esempio, i "classici" della Avalon Hill (da Waterloo a D-Day, da Bulge ad Afrika Korps), i "napoleonici" della SPI (Last battles, Art of war, ecc.), i giochi "a doppio impulso" (Russian campaign, France 40, ecc.) e la serie dei "tattici" (Panzerleader, Arabo-israeli wars, Panzer '44, ecc.). Con un piccolo sforzo iniziale per imparare due o tre sistemi, secondo i gusti, e con un minimo di attenzione per le regole specifiche di ogni singola battaglia del "sistema" il giocatore aveva il 70% di probabilità di trovare un avversario. Oggi invece sono tanti e tali i titoli disponibili che diventa sempre più difficile anche solo trovare qualcuno che abbia gli stessi giochi; risultato? Si continuano a giocare i soliti "classici". Passati gli anni '70, inoltre, il nostro hobby, in maniera semi-masochista, ha cominciato ad auto-segregarsi in un circolo presunto elitario: la "base" era sempre più o meno la stessa, con qualche anno in più, una esperienza ovviamente crescente e quindi un appetito sempre più famelico verso giochi più complessi e realistici. Tutto a scapito del PBM, naturally.

Gioco postale

a cura di **Pietro Cremona**

Fortunatamente negli ultimi 4-5 anni i produttori si sono accorti del calo di vendite causato dall'effetto "circolo" di cui sopra (i giocatori, ormai sulla quarantina, avevano altre cose a cui pensare e meno tempo da investire sui boardgames e le potenziali nuove leve, spaventate dalla complessità dei regolamenti, si dedicavano a draghi, spettri e magia). Così, di colpo, tutti si sono messi a sfornare giochi da "principianti", con regole brevi e grande adattabilità al PBM.

Saremmo quindi in un momento "buono", se non fosse per il terzo fattore negativo: le iniziative sempre più numerose ed incoordinate che hanno dato luogo ormai ad un vero e proprio "frazionamento" degli appassionati, ciascuno fedele alla sua "bandiera" (il club) ed al suo "credo" (il mio sistema di punteggio è migliore del tuo ... il mio torneo è più intelligente... ecc.), con risultati deleteri per l'hobby.

Purtroppo per tutti noi ancora nessun "volontario" si è fatto avanti per dedicarsi al COORDINAMENTO di questo ramo del wargame. Da ciò il mio iniziale pessimismo ma anche dalla considerazione che il nostro volontario dovrebbe avere una pazienza non comune per riuscire a mettere tutti d'accordo, senza che qualcuno si senta prevaricato. Approfitto allora di queste righe per lanciare un appello: **VOLONTARIO DOVE SEI?**

Ritornando alle lettere ricevute, vorrei segnalare a tutti i lettori interessati che, con alcuni altri amici e con la collaborazione dell'A.I.D. (Associa-

zione Italiana Diplomacy), stiamo cercando di integrare nel PBM CHALLENGE altri titoli: 1830 (un eccellente gioco della Avalon Hill sulla creazione e la gestione delle prime ferrovie USA), Britannia (la storia dell'Inghilterra dall'invasione romana a Guglielmo il Conquistatore), Civilisation (la storia delle grandi civiltà antiche), King maker e Samurai (un identico sistema di gioco per illustrare la lotta per il potere in Inghilterra ed in Giappone), Macchiavelli (la lotta dei "potenti" nell'Italia rinascimentale), Imperial governor (la guerra per la supremazia nel Mediterraneo negli ultimi secoli avanti Cristo) ed Al parlamento (un boardgame sulle elezioni politiche in Italia (il gioco è esaurito da anni ma ai partecipanti verrà dato tutto l'occorrente per partecipare).

Tutti coloro che fossero interessati possono farsi avanti fin d'ora (all'indirizzo sotto indicato, allegando una busta affrancata). Aspettatevi tempi lunghi per la realizzazione, dato che l'organizzazione "fisica" di questi tornei può richiedere parecchi mesi: è certo tuttavia che una risposta "incoraggiante" potrebbe accelerare le cose. E veniamo alla situazione generale per quanto riguarda il PBM CHALLENGE. Il torneo è regolarmente partito, ma le adesioni sono ancora al di sotto delle aspettative: specialmente Gettysburg '88 ha raccolto pochissimi consensi, ed è un vero peccato perché il gioco è molto valido, facile da imparare (3-4 paginette di regole in tutto) e intenso ed imprevedibile fino all'ultima mossa. Nessuno che voglia aggregarsi? Alla Convention nazionale di Modena (MOD-CON 91, dal 19 al 22 settembre) spero di riuscire a completare altri gironi di Gettysburg ed anche a crearne di nuovi per altri due titoli: Quatre Bras e Battle for Moscow (di gran lunga il preferito). So bene che molti dei "veterani" qualificano questi giochi come "troppo facili" e quindi inadatti a loro, ma io credo che solo su questi "campi di battaglia" sia possibile un incontro fra novizi e veterani con buone possibilità di vittoria anche per i primi: dunque continuo a ritenerli un buon punto di partenza per il PBM CHALLENGE.

Pietro Cremona - PBM CHALLENGE-CAS POST 60 - 41043 Formigine