

## Criteria di Classificazione dei giochi

Autore: Obelix



Fin da quando ho iniziato a collezionare giochi mi sono chiesto secondo quali criteri essi vengano ideati, prodotti e classificati: domanda forse oziosa, ma che diventa tanto più interessante quanto maggiore diventa una collezione. Se ne è parlato spesso su riviste specializzate (fin dai tempi della gloriosa PER GIOCO) ed ora anche in Rete e ciascuno ha ovviamente le sue idee ed i suoi metodi.

In questo articolo vi espongo i criteri da me utilizzati, ricavati dopo almeno una dozzina di anni di sperimentazioni, di confronto con altri giocatori ed anche di qualche accesa discussione (da cui si capisce quanto fatuo sia il cammino dell'uomo, se riusciamo ad infiammarci anche per un argomento così futile).

Proviamo innanzitutto a suddividere i giochi in grandi FAMIGLIE:

(A) – giochi all'aperto o in casa, da fare tutti insieme (dalle Belle Statuine a Strega Impalata, da Gira l'Anello alla Lippa, dalla Ruzzola alla Caccia al Tesoro, dalla "Settimana" a Mosca Cieca)

(B) – giochi con carta e penna, tappi, figurine, etc. utilizzando cioè normali e quotidiani compagni di vita (matite e penne, il retro di fogli di carta ... riciclata,

gessetti, ecc.)

(C) – I giochi di enigmistica in senso lato (dalle parole crociate ai rebus, dal quadrato magico alla caccia al numero, ecc.)

(D) – i giochi da tavolo

Su questa suddivisione ormai sono (quasi) tutti d'accordo, anche se alcuni giochi non sono facilmente classificabili, come ad esempio ... il modellismo che io, per esempio, reputo un hobby a sé stante mentre altri lo inseriscono nella categoria dei "giocattoli". Lasciando comunque da parte le famiglie (A) (B) e (C) (che esulano dal contesto del nostro magazine) possiamo riprendere la famiglia (D) e suddividerla a sua volta in due grandi categorie:

(D1) – I giochi di SIMULAZIONE

(D2) – I giochi di SOCIETA'

So benissimo che anche questi due termini non sono perfetti, soprattutto il secondo, ma li userò per semplicità, visto che sotto il termine "gioco di società" si raggruppano normalmente tutti i tipi di giochi in scatola

Per i giochi di SIMULAZIONE esistono ormai delle classificazioni abbastanza "normalizzate":

Innanzitutto si possono distinguere le seguenti CATEGORIE:

- simulazioni belliche (o wargames)
- simulazioni sportive
- simulazioni politico/diplomatiche
- simulazioni finanziarie

All'interno di ogni categoria ovviamente si utilizzano CRITERI diversi:

- per i "wargames", per esempio, si adotta una suddivisione per periodo (Antico, Medievale, Napoleonico, ecc.) e per "spessore" (scontri tattici, operazionali, strategici, ecc.)

- per le "simulazioni sportive" si usa una suddivisione per "disciplina", creando sottoclassi in base al tipo di competizione (singolo atleta, squadre, gestionale, ecc.)

- per quelle "politico/diplomatiche" il discorso è molto simile a quello dei wargames (epoca, numero di giocatori coinvolti, ecc.)

- per quelle "finanziarie" infine non esiste, a mia conoscenza, un vero e proprio sistema di classificazione, se non l'assegnazione al "tipo" di lavoro corrispondente (bancario, speculazione edilizia, grande finanza, monetario, ecc.)

E veniamo finalmente ai nostri bene amati GIOCHI DI SOCIETA': due sono i criteri che ho utilizzato, il primo dei quali riguarda direttamente il TIPO di gioco, mentre il secondo cerca di evidenziare il MOTORE del gioco stesso.

### TIPO DI GIOCO

Ho suddiviso la mia collezione secondo le seguenti classi:

- **ABILITA'** (Giochi in cui conta molto avere buoni riflessi): ne fanno parte titoli come Ten, Shanghai, Tennis Masters, Pitch Car, Jungle Speed, Golf Masters, Pictionary, ecc

- **AZZARDO O BLUFF** (giochi in cui occorre saper sfruttare ... l'imponderabile e spesso

anche avere una buona dose di c...ehmm ... fortuna) : mi vengo-  
no in mente Fever, Dancing Dice,  
Dado Poker, Roulette, Bluff/Peru-  
do, ecc.

- **CARTE SPECIALI** (giochi in cui si usano soltanto carte non tradizionali) : qui esiste una valanga di giochi e mi limiterò dunque a citarne solo alcuni, come Citadels, Meuterer, Babel, Bali, Castel, Stortebecker, Boomtown, Poison, ecc.

- **CONQUISTA** (giochi abbastanza imparentati con i war-games, ma con regolamenti meno dettagliati) : citiamo per esempio Britannia, Dune, Vinci, Risiko, Zargo's, Diplomacy, Games of Thrones, Twilight Imperium, ecc.

- **COOPERAZIONE** (dove è assolutamente necessario collaborare con gli altri giocatori per poter vincere) : citiamo il Signore degli Anelli di Knizia, Shadows over Camelot, Once upon a time, ecc.

- **DEDUZIONE** (dove è necessario raccogliere indizi per poter arrivare alla vittoria) : basta pensare a Cluedo, Scotland Yard, Mistero nell'Abazia, Sleuth, Zeus, ecc.

- **INTRIGO** (con questo termine ho indicato quell'insieme di giochi nei quali occorre essere abbastanza maliziosi o addirittura ... sleali per poter vincere) : per esempio Illuminati, Junta, Kremlin, Res Publica, Revolution Française, ecc.

- **LETTERE/PAROLE** (beh, qui è facile ...) : pensiamo a Scarabeo, Jarnac, Abaco, Morpion, Crucimaster, Vocabolando e chi più ne ha più ne metta.

- **MEMORIA** (anche qui

nulla di strano) : bastano Memory, Niente da dichiarare, Chi ?, ecc.

- **PERCORSO** (qui le discussioni si fecero ardue ed infiammate ...) : io mi limito a citare Ave Cesare, Cartagena, Labyrinth, Back Gammon e, perché no, il buon vecchio Monopoli

- **RIFLESSIONE** (il termine non è da prendere alla lettera : quasi tutti i giochi necessitano di un certo grado di riflessione, ovviamente, ma quelli catalogati qui di seguito sono fatti proprio per utilizzare in esclusiva una certa riflessione logica) : citiamo classici come Dama, go, Scacchi e Domino accanto a giochi più recenti come Abalone, Mamba, Stratego, Daymio, Punkt, Forza Quattro, Tamsk, Yinsh, ecc.

- **ROLE PLAYING** (non sono certo la mia specialità) : mi limito dunque a citare Dungeons & Dragons, Heroquest, Descent, ecc.

- **SPECULAZIONE** (in questa categoria occorre "investire" in un certo modo le proprie risorse per averne un beneficio indiretto o quasi) : mi vengono in mente giochi come Ra, Footmania, Big Cheese, Stocks and Bonds, Acquire, e per qualcuno anche il Monopoli.

- **SPORT** (si tratta di giochi sulle varie discipline che non possono essere classificati come vere e proprie simulazioni, anche se spesso le regole di alcuni di essi sono state rivedute e corrette, facendoli ... salire di categoria) : cito (per puro egocentrismo) il mio Domenica Sportiva (edito da Clementoni anni fa), Formule Dé, Campionissimi, Shoot, Pit stop, ecc.

- **STRATEGIA** (questa è la categoria "calderone" nella quale vanno a finire una buona parte dei giochi alla "tedesca") : mi limito a citarne solo alcuni, fra i quali Attila, Carcassonne, El Grande, Carolus Magnus, Turm und Taxis, ecc.

- **SVILUPPO** (altra categoria molto utilizzata dagli ideatori di giochi, dove finisce una grossa fetta di quelli "tedeschi") : anche qui mi limito ad alcuni titoli eccellenti, fra i quali 1830 (e derivati), Civilisation, Coloni di Catan, Tigris & Euphrates, Renaissance, Puerto Rico, ecc.

### MOTORE DEL GIOCO

Confesso subito che i criteri da me adottati sono alquanto "personali" e suscettibili di critiche e/o revisioni : si accettano pertanto tutti i suggerimenti atti a migliorare la scelta.

- **ALLINEAMENTO**: occorre mettere "in fila" delle pedine, come in Abalone, Forza Quattro, Mulinello, ecc.

- **CARTE**: questo è facile e comprende una grandissima maggioranza di giochi, da 1000 Miglia a Ave Cesare, da Turm und Taxis a Vocabolando, da Sequenze a Uno, ecc.

- **CATTURA**: anche qui è abbastanza facile, pensando a Scacchi, Dama, Conquista, ecc.

- **DADI**: sempre più facile, con giochi come Monopoli, Dice Land, Guerra dell'Anello, ecc.

- **FINANZA**: dove bisogna assolutamente utilizzare i "soldi" per poter avanzare, come in 1830, Foreign Exchange, Business Strategy, ecc.

- **LOGICA**: di nuovo l'avvertenza è che in tutti i giochi serve un po' di Logica, ma questi sono specialmente indicati, come Zeus, Scarabeo, Crucimaster, Jarnac, ecc.
- **DESTREZZA**: torniamo al facile, con Attrappe moi, Pitch Car, Jungle Speed, ecc.
- **TESSERE**: si tratta di una categoria abbastanza recente, con Carcassonne, Kindoms, Tikal, Bleetlez, Taluva, ecc.
- **DOMANDE E RISPOSTE** (aaaaarggghhh ma devo proprio parlarne?): Trivial Pursuit

...no ... basta ... non ce la faccio proprio !!!!

- **INTERPRETAZIONE**: dove è necessario immedesimarsi per poter avanzare nel gioco, tipo Giochi di Ruolo, Indomimando, Pictionary, ecc.

- **COMBINAZIONI**: qui si tratta della mia "riserva" !!! Non avendo idee migliori infatti ho racchiuso in questa categoria tutti i giochi dal "motore" non facilmente classificabile, in quanto usano contemporaneamente diversi metodi.

Quanto sopra è, come detto, suscettibile di migliorie e poiché sono molto sensibile all'argomento invito tutti a farmi avere le vostre controproposte, suggerimenti, ecc.

Il tutto a che scopo? Catalogare e classificare i giochi, ma perché mai?

E perché no, dico io? In fondo anche questo ... è un gioco !!!

Obelix

## Letture e comprensione delle regole



Non so veramente da dove cominciare!

Le regole si leggono sempre prima che inizi il gioco vero e proprio, si devono comprendere a fondo per vincere e umiliare gli avversari... ma non finiscono mai! Osservando i simpatici giocatori di "questi giochi", a volte mi è sembrato di notare un atteggiamento molto rispettoso (quasi sacrale) per la "lettura e comprensione delle regole": in quelle pagine, loro cercano e trovano la filosofia del gioco, la sua storia e i suoi fondamenti.

Esistono le regole "per tutti", quelle "avanzate", quelle "stra-avanzate"... ci sono anche alcuni editori

che pensano bene di creare delle schede riassuntive (fighissime ma a volte inutili).

Spesso vengono lette per la prima volta tutte insieme e tutti insieme... ragazzi che noia! Lo ammetto, in certi momenti le mie capacità di attenzione sono fortemente ridotte... ma trovo sconvolgente che si perda tutto quel tempo a leggere e interpretare le regole. Dopo due minuti, solo due (se non di meno), il mio cervello va in vacanza, meno male che non ci sono interrogazioni!

La cosa irritante per i miei compagni di gioco attenti, poi, è che non faccio altro che chiedere informazioni sulle regole che non ho mai ascoltato.

Mi sono imposta spesso di seguire con attenzione tutto, ma è impossibile; anche perché, molte volte vengono spiegate alcune sequenze del gioco, poi si torna indietro, poi si riparte, poi ci si accorge di aver omesso qualcosa, ecc... che fatica seguire tutti quei giri.

A proposito di omissioni: vi è mai

capitato di perdere una partita perché il detentore del manuale, in leggero svantaggio, si ricorda all'improvviso di una regola e la "tira fuori al volo" per trarne beneficio e vincere la partita? E fa anche la faccia dell'ingenuo? (<< Scusate, mi ero scordato di dirvi che... >>)

Beh, a me è capitato qualche volta... e vi assicuro che è proprio fastidioso!

E che dire, invece, di quei giochi che hanno i regolamenti non in italiano? Oltre a tutte le belle cose già descritte, si perde anche altro tempo per la traduzione "simultanea" dall'inglese (o peggio ancora il tedesco... con le schede sintetiche sempre in tedesco!!!)... ovviamente, in questi casi, aumenta anche la probabilità della comparsa di una "regola dell'ultimo minuto"... Chiaramente, come è facilmente immaginabile, le mie possibilità di vittoria diminuiscono drasticamente...

Llà