

di Pietro Cremona

ANCORA CALCIO

Secondo tempo: un bel po' di tentativi, e infine un bel gol!

Su GiocArea 4 sono stati presentati parecchi giochi sul calcio: seppure molto ben fatto, l'articolo ha trascurato alcuni titoli che, secondo me, meritano almeno una piccola presentazione. L'articolo inoltre affermava che non esiste nessun gioco di simulazione vero e proprio sul calcio, ma ora sono in grado di... contestare questa affermazione: il gioco c'è, pubblicato recentemente dalla Azure Wish Edition di Parigi e sarà disponibile in Italia (con relativa traduzione) da Settembre. Naturalmente questo tipo di "rassegne" non può elencare TUTTO quello che è stato pubblicato su un particolare argomento, per cui immagino che la lista, pur integrata dalle note sottostanti, non sia ancora completamente esaurita. Sarebbe davvero interessante vedere se, con l'aiuto dei lettori, saremo in grado di arrivare a scovare davvero tutti i giochi sul calcio: rovistate dunque nelle soffitte alla ricerca dei "magici" scatoloni in cui avete raccolto i vostri "ricordi" d'infanzia e fateci sapere.

Iniziamo con il mitico **Goal** della Clementoni (per 2-8 giocatori). Ci veniva presentato in una scatola gigante, con i soliti disegni umoristici di Minuti, e conteneva 4 campi di calcio di 17x25 quadretti, 8 squadre di 11 giocatori (miniature di plastica in vari colori), 4 palloni, 8 porte di plastica, 8 dadi, ecc. Il regolamento era abbastanza semplice, ma non conosco nessuno che non avesse alterato le regole per renderle più realistiche: io stesso inviai alla Clementoni un regolamento riveduto e corretto che fu poi pubblicato successivamente nella raccolta "La Domenica Sportiva" in-

sieme ad altri giochi ideati dal sottoscritto. (Se qualche nostalgico desidera copia delle regole rifatte mi scriva...). Il sistema di gioco è molto semplice: si lanciano due dadi e il risultato ottenuto serve a spostare un giocatore sul pallone per calciarlo verso la porta avversaria, oppure passarlo ai compagni di squadra per eventuali deviazioni. Con partite di 10-15 minuti si riusciva a completare un intero campionato in un lungo pomeriggio.

Altro gioco degno di nota è l'ormai introuvabile **Calciomania**, edito nel 1985

dalla Dal Negro: ci veniva offerto in una bella confezione contenente tre mazzi di carte, un segnapunti e il regolamento. Il primo mazzo (dorso verde) era quello dei "Tackles" e serviva sia a marcare il tempo (dopo le prime sei carte giocate si finiva il primo tempo: dopo le altre sei la partita era terminata) che a determinare chi dei due giocatori sarebbe stato l'attaccante a ogni turno (vinceva la carta con più palloni o, a parità, quella col fondo "rosso"). Il secondo mazzo era quello delle "Azioni" (dorso arancio): l'attaccante giocava uno dei vari tipi di carte Tiro e il difensore replicava, se poteva, con carte Parata, Fallo, Rinvio o Passaggio al Portiere. Ogni "Fallo" costringeva però il colpevole a girare una carta "Arbitro" (dorso nero) rischiando varie penalità (punizione, rigore, ammonizione, regola del vantaggio, ecc.). Naturalmente se un giocatore non riusciva a "parare" un tiro era goal. Anche qui 10-15 minuti bastavano per completare una partita e sono particolarmente legato a questo gioco per le tante ore allegramente passate con i miei bambini.

Semisconosciuto in Italia, ma molto popolare all'estero è un altro gioco di carte della Milton Bradley che io ho scovato durante i miei viaggi in Francia in una edizione del 1981 chiamata **Buteur**. Il gioco (per due) è molto dinamico e comprende un tabellone con un campo di calcio di 12x18 quadretti, un pallone e un mazzo di carte "Azione". Ogni carta ha un disegno che rappresenta un giocatore e un "percorso" da fare compiere alla palla (per esempio 5 caselle in diagonale verso destra, oppure 3 caselle dritto, 2 a destra e ancora 6 dritto, ecc.). I giocatori cercano di rallentare l'azione dell'avversario mentre preparano una buona "mano" per scatenare un contropiede fulminante. Ogni partita dura mediamente 15-20 minuti ma il gioco è senz'altro meno interessante di Calciomania.

Sempre dalla Francia arriva **Footmania**, edito alla fine degli anni '80 dalla Ludodelire, la stessa ditta che ha creato Formule Dé: si tratta di un prodotto a metà fra il gioco di percorso e quello di simulazione e comprende un grande tabellone (con un percorso all'esterno e un campo di calcio, stilizzato, all'interno), 4 schede



"tecniche" per il calcolo delle azioni, una cinquantina di bigliettoni per gli acquisti e le spese, dado, pedine varie e 6 mazzi di carte "mignon". Quattro mazzi sono di "calciatori", ognuno con le sue caratteristiche e il suo costo, uno serve per "azioni" e "tiri" e il sesto è una specie di "imprevisti e probabilità". Nella prima fase i giocatori (da 2 a 4) dispongono di una bella "sommessa" da utilizzare per formare la propria squadra, cercare sponsors, pagare spese varie, ecc.: questo si ottiene lungo il percorso esterno del tabellone, sfruttando le relative caselle. Una volta creata la squadra (con giocatori di diverso livello e bravura) si passa al campionato vero e proprio: a ogni incontro si dispongono i giocatori e le riserve sul campo e, con l'aiuto delle carte "speciali" e delle tabelle tecniche, si determina il vincitore. Non si segnano goals, ma la squadra più forte alla fine del match (sommando il valore dei giocatori, delle carte speciali e delle carte "imprevisti") guadagna 2 punti per la vittoria e/o 1 punto per il pareggio. Un intero campionato di 6 giornate (con 4 giocatori) dura 3-4 ore. La Ludodelire purtroppo è fallita e i suoi giochi sono difficilmente rintracciabili (salvo quelli, come Formule Dé, acquistati da Jeux Descartes/Eurogames) ma se vi capita di trovare una copia di Footmania vale senz'altro la pena di aggiungerla alla vostra collezione.



nati fino a che la palla non finiva in rete. Data la semplicità delle regole era interessante anche in solitario, specialmente per rigiocare interi campionati durante le vacanze estive: non per niente veniva sempre pubblicato in luglio. Credo sia il gioco che io ho utilizzato di più in assoluto (se non altro come numero di ore) di tutta la mia collezione. Lacrimuccia di commozone!

Manca all'appello anche il gioco del calcio della Ellegi (**La Squadra del Cuore**) nella categoria Subbuteo e figli. Eppure ebbe un certo successo, e confesso che io lo preferivo al Subbuteo perché poteva essere giocato su campi di "moquette" spesso, con palline molto piccole (ho sempre odiato le "mongolfiere" del Subbuteo): ricordo che avevamo addirittura rifatto le porte in filo metallico e con vere reti di spago annodato a mano, modificando la "maniglia" per muovere meglio il

portiere e creando un vero e proprio regolamento.

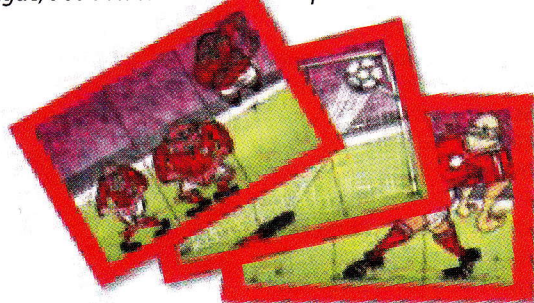
La base a semisfera "tagliata" (la parte centrale era piatta) ci permetteva di eseguire movimenti a effetto ancor più complessi di quelli del Subbuteo, e questo ci causava... solenni sconfitte durante le partite ufficiali delle selezioni per il campionato Subbuteo perché poi non riuscivamo più a riprodurre gli stessi effetti con gli altri "calciatori".

E non ditemi di avere dimenticato il **Dadogoal** nelle sue varie versioni: vergogna!!! Va bene che io sono ormai piuttosto stagionato, ma il "Corriere dei Piccoli" degli anni sessanta pubblicò questo divertente gioco sul calcio in varie versioni, con campi quadrettati o a zone, tanti giocatori con le divise delle squadre di serie A, da incollare su cartoncino, ritagliare e mettere in piedi, e regole semplici ma efficaci. Il dado serviva anche qui per gli spostamenti dei giocatori e del pallone sul campo, agendo a turni alter-

Per ultimo ho tenuto la vera novità nel quadro dei giochi sul calcio: novità perché parliamo di un gioco appena uscito e soprattutto perché si tratta di una vera e propria simulazione. Il titolo (poco azzeccato in verità, così come le illustrazioni sulla scatola) è Shoot ed è prodotto dalla Azure Wish Editions di Parigi: dovrebbe ormai essere disponibile anche in Italia, con traduzione in Italiano... ma visto che è indubitabilmente il più bel gioco mai prodotto sul calcio, è giusto trattarlo con più attenzione: ne riparleremo presto!

Football Flip Cards

Un altro grande assente: Football Flip Cards, quasi una Morra cinese con le carte. Ogni giocatore ha un mazzetto con le carte della sua squadra (rossi o blu), che hanno su un lato le azioni d'attacco e sull'altro quelle di difesa, entrambe rappresentate con 6 riquadri dove può essere il pallone o un "pezzo" di calciatore (mano, piede...): i due avversari voltano contemporaneamente una carta (uno l'attacco, l'altro la difesa), e a seconda di ciò che compare nella casella della difesa corrispondente a quella del pallone dell'attacco si determina se l'azione è stata bloccata (con conseguente scambio di attacco e difesa) o prosegue, o se è stato commesso un qualche fallo.



Immagini prese dall'Unofficial Harrogate Town football club website (<http://freespace.virgin.net/paul.sumpton/image232.htm>)