no buoni risultati nei primi turni: ma nel medio-lungo periodo Italia, Germania e Inghilterra possono crearle grossi grattacapi (i suoi centri sono così invitanti!).

La Turchia può approfittare di eventuali dissensi fra Austria e Russia per cominciare la sua salita verso il cuore dell'Europa. Bisogna avere ragioni molto personali per desiderare l'annientamento di questa potenza nei primi turni: i suoi centri di approvvigionamento sono così difficili da raggiungere che spesso ci si limita a tenerla a bada (e così facendo si commette un grave errore, se il giocatore turco è bravo).

L'Italia è decisamente in cattive acque. Di solito nei primi turni manda una flotta a Tunisi; ma con due vicini come Francia e Austria il suo territorio è insidiato molto presto, a meno che non sappia condurre una saggia politica di alleanze.

Già, le alleanze. A *Diplomacy* si vince da soli, ma per la maggior parte del gioco bisogna unirsi a qualcuno (non è detto che sia sempre lo stesso alleato da un turno all'altro). E della strategia delle alleanze parleremo presto, perchè è forse la chiave principale del gioco.

Il tavoliere da gioco di Diplomacy: sette potenze per un conflitto.

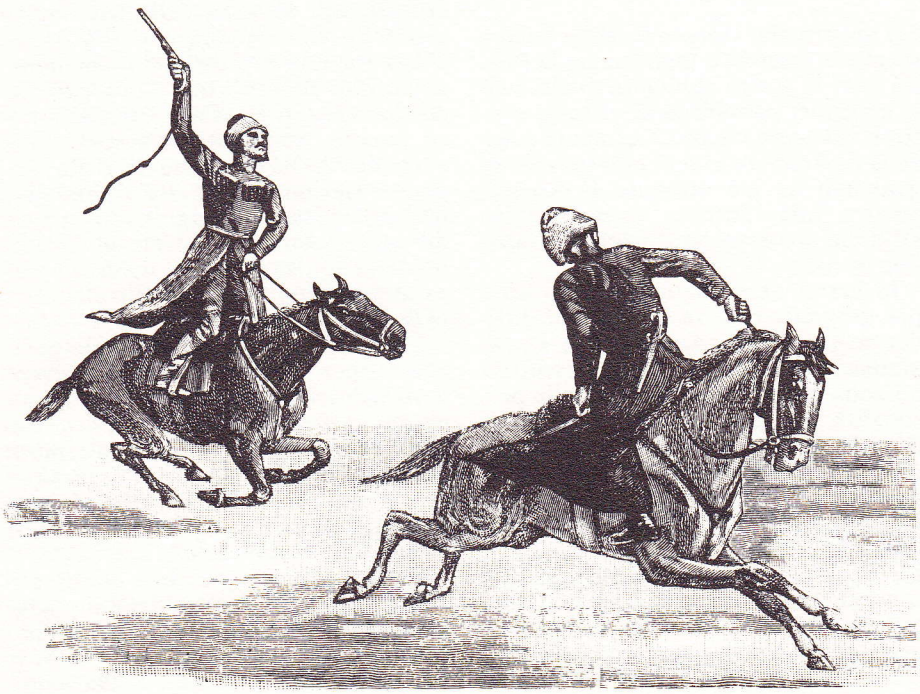
Boardgame/4

Boardgame: boom o crisi?

di Pietro Cremona

Prendo spunto dall'articolo apparso su Pergioco di febbraio (pag. 54, a firma di Marco Donadoni) per dire anch'io la mia a proposito di wargames, con annessi e connessi.

Quello che dice l'amico Marco purtroppo è verissimo: il boom del wargame in Italia non diventerà il classico ... colosso dai piedi d'argilla? L'esperienza dei paesi anglosassoni ci insegna che la vera e unica base per mantenere sano ed in continua espansione un hobby è quella di "cementare" il più possibile i rapporti fra gli appassionati, mantenendone vivo l'interesse con manifestazioni o associazioni ben organizzate e coordinate.



Ogni hobby ha così un suo "organo" dirigente (più o meno ufficiale) oppure si appoggia a una o più riviste specializzate (spesso sostenute direttamente dalle case produttrici): gli appassionati infine si cercano costantemente, organizzando meeting annuali nazionali o regionali, per scambiarsi opinioni e consigli e per vedere quali novità vengono lanciate sul mercato. Neppure i giocatori più isolati rischiano di restare soli: infatti esistono associazioni per il gioco postale che forniscono un punto di riferimento, arbitri, tabelle e regolamenti opportunamente modificati, e così via.

Da noi le cose ancora sono allo stato embrionale: escludendo coloro che fanno di tutto per parlare male delle ditte italiane in favore di giochi "più complessi e realistici" (trascurando così il fatto che la maggior parte di questi wargame è diretta ad un pubblico che da più di 15 anni segue questo hobby, mentre da noi siamo ancora ai primi passi) e trascurando anche coloro che si limitano a vendere "fumo", parole e ... fatti altrui (magari facendosi anche pagare in corrente valuta italiana) restano solo in pochi a darsi veramente da fare per propagandare il wargame e cercare di coordinarne le iniziative.

Una piccola percentuale è costituita dagli "addetti ai lavori", ma la stragrande maggioranza è formata da giocatori isolati, armati solo di buona volontà e tanta disponibilità. Così è nato,

per esempio, il club 3M di Modena, così il Winner's club di Trieste, così a Grosseto, a Pavia, a Belluno, eccetera. Da un'iniziativa del club 3M è derivata anche una specie di ... mappa del wargame in Italia; il mio schedario conta attualmente più di 500 nominativi di tutte le città d'Italia: molti di loro poi hanno contagiato o stanno contagiando qualche amico, sicché la rosa continua ad allargarsi ogni giorno; attenzione dunque a non lasciarla appassire!

E le iniziative? Sono state tante, fino ad ora, forse ancor più del prevedibile: purtroppo però sono state spesso poco organizzate o forse troppo affrettate (parlo del 1° campionato a squadre, organizzato dal mio club, di quello AIGI, per dire dei più noti, e di tutti quelli che appaiono periodicamente su Vita di Club). Esiste anche un torneo permanente (Torneo Masters) dal nome altisonante, ma che semplicemente raggruppa una piccola schiera di appassionati che si offrono e che cercano avversari in cambio di un punto fisso di riferimento; è organizzato dal sottoscritto e, in 10 mesi, ha raggiunto i 150 iscritti.

Infine esistono le riviste (e qui cominciano le dolenti note): se escludiamo quelle straniere (The General, Strategy and Tactics, Moves, Ares, The Wargamer, Casus Belli, ecc.) che richiedono sempre una discreta padronanza della lingua in cui sono scritte, resta ben poco.

Pergioco si limita infatti a due-tre paginette di scarsa consistenza (mi perdonino i miei ospiti), che hanno il solo merito di illustrare qualche novità, ma che ai giocatori danno ben poco (in termini di strategia, consigli, varianti, esempi di partite, ecc.).

Esiste poi War (stampata dal club 3M) che si rivolge in maniera specifica ai giocatori (anche a quelli definiti pignoli per il solo fatto che studiano troppo le loro mosse e valutano troppo le loro tattiche, "perdendo tempo") ma che ha a sua volta dei difetti: in primo luogo non ha una tiratura sufficiente per essere distribuita capillarmente (attualmente è inviata infatti ai soli soci e ad alcuni negozi specializzati); secondariamente, si basa solo sulla "costanza" e le "finanze private" dei suoi redattori (col rischio di scomparire se questi si stancheranno di stare ai remi da soli). Essa trae inoltre la sua ispirazione dalle "ludoteche" private dei soci e dalla "generosità" delle ditte. Infine è stampata in bianco e nero, con caratteri "casalinghi", ed ha una ... periodicità aperiodica, basata su troppi fattori non professionali.

Ben venga dunque l'invito di Pergioco per un lavoro di coordinamento e di collaborazione di una Lega in cui fare confluire tutti i club.

Ma attenzione: occorrono fatti concreti e in fretta. Troppi segnali infatti mi fanno ormai pensare che lo "scoraggiamento dei neofiti" sia un fenomeno già in atto.

Un poker piccolo piccolo

Poco più di un diversivo rispetto al fratello maggiore il Minipoker, che si pratica con 32 carte, può costituire un piacevole intervallo in attesa di partite più impegnative

di Carlo Eugenio Santelia

È poco più di un "divertissement" e non certo un gioco impegnato, ma consente a due o tre persone di trascorrere un breve intervallo di tempo, in attesa che si completi il tavolo per un bridge o un vero poker, in maniera divertente e con una scommessa a posta limitata.

Si gioca con un mazzo di carte francesi ridotte a 32 (7, 8, 9, 10, Fante, Donna, Re, Asso di ognuno dei quattro semi tradizionali). Il gioco è particolarmente individuale: oltre che per punteggio, anche per manovra. Si gioca infatti uno alla volta.

Dopo aver estratto a sorte l'ordine di giocata, il primo giocatore designato mescola le carte, fa tagliare il mazzo e pone quindi sul tavolo, scoperte, le prime quattro carte una di fianco all'altra a fungere da capofila. In seguito scopre una quinta carta che deporrà (scoperta) a piacere sotto una qualsiasi delle prime quattro, una sesta che verrà scoperta e posta sotto una delle tre rimanenti capofila. La settima carta posta in gioco verrà collocata scoperta sotto una delle due rimanenti capofila mentre l'ottava andrà obbligatoriamente sotto la capofila rimasta.

Le carte che via via si scoprono e si pongono in tavola sono sempre quelle superiori del mazzo. Dopo che si è completata la seconda riga orizzontale di carte, con le stesse modalità se ne completerà una terza, una quarta e una quinta.

Al termine avremo 20 carte poste in tavola in quattro colonne affiancate di cinque carte ognuna. Scopo del gioco è di formare delle combinazioni di poker in ogni colonna di cinque carte: queste combinazioni danno un determinato punteggio. Il giocatore somma i punteggi relativi alle varie colonne e cede la mano a un altro giocatore.

Il punteggio delle combinazioni è il seguente:

Coppia semplice:	20	punti
Doppia coppia:	50	"
Tris:	100	"
Scala:	200	"
Full:	300	"
Colore:	400	"
Poker:	500	"
Scala Reale:	750	"
Nul:	1000	"

Il "Nul" si realizza quando in *nessuna* delle quattro colonne compare una combinazione che dia punteggio. Dopo il primo giocatore gioca l'altro (o a turno gli altri se i giocatori sono più di due).

Quando tutti hanno giocato la loro manche, si fa un altro turno di gioco con ordine di giocate inverso, e poi eventualmente altri, sempre invertendo l'ordine di giocata. A ciascun turno di gioco ogni giocatore somma il punteggio conseguito a quello precedentemente accumulato.

La partita ha termine quando un giocatore oltrepassa i cinquemila punti: questo giocatore incassa dagli altri, in ragione di un tanto al punto previamente concordato, la differenza di punteggio. Se nello stesso turno di gioco (si termina sempre il turno di gioco anche quando un giocatore ha sorpassato i 5000 punti) più di un giocatore ha superato il traguardo, sarà vincitore unico chi detiene il maggior punteggio.

Il gioco è notevolmente governato dalla fortuna, che però può essere parzialmente manovrata da una saggia amministrazione delle carte poste nelle varie colonne, sfruttando la possibilità di scelta della colonna per le prime tre carte poste in ogni riga successiva alla prima e manovrando con il calcolo delle probabilità basato sulla conoscenza delle carte già esposte.

Un semplice esempio di giocata: siano le prime quattro carte esposte le seguenti:

La carta successiva è l'8♥: converrà metterlo sotto il 10 (possibilità di scala e di colore); l'8 ♣ scoperto subito