

# Amarcord

di Pietro Cremona

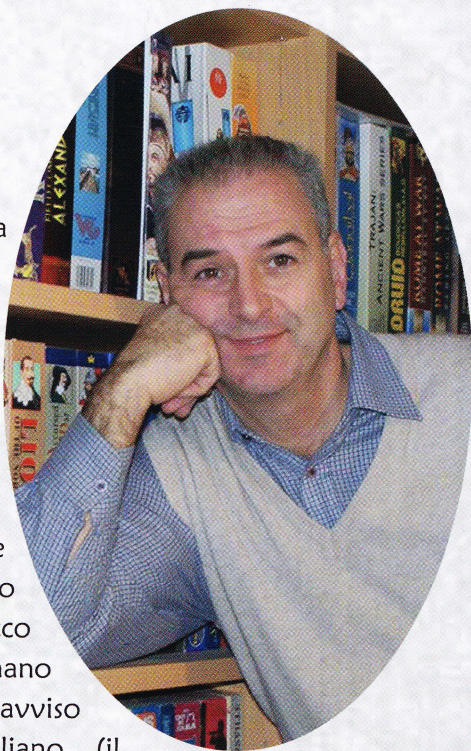
La lettura dell'articolo di Nando Ferrari sullo scorso numero di Para Bellum, dedicato ai primi Raduni italiani degli appassionati di wargames, mi ha fatto fare un improvviso balzo all'indietro nel tempo e, da buon "nonnetto", è scattato... l'amarcord.

Negli anni '70 i giocatori italiani di wargames in scatola erano pochissimi, anche perché era piuttosto difficile trovarli; anch'io a quei tempi giocavo con i soldatini della Airfix e cercavo di riprodurre le battaglie dell'Antica Roma utilizzando la terza edizione del regolamento ANCIENTS del *London Wargames Research Group*. Per essere meglio informato sulle novità ero anche abbonato alla rivista *Airfix Magazine*, e fu proprio su uno di quei numeri che notai la pubblicità di una ditta americana (The Avalon Hill Game Company) che illustrava alcuni dei suoi giochi di simulazione storica: *Caesar's Legions*, *Afrika Korps* e *Waterloo*. Essendo abituato a wargames "tattici" (gli unici possibili con i soldatini), scoprire l'esistenza di giochi già pronti che proponevano simulazioni storiche a livello operativo o strategico mi fece salire la pressione al punto da precipitarmi dal più fornito negozio di giochi della mia città (la Pi.Ti.Bi di Forlì) per acquistarne una copia: sfortunatamente nessuno di quei giochi era disponibile, ma mi mostrarono un altro titolo della stessa ditta, appena uscito, dal titolo *Third Reich* (prima edizione).

In quei giorni avevo appena finito di leggere la Storia della Seconda Guerra Mondiale di Winston Churchill, per cui la notizia mi sembrò fantastica ed acquistai di slancio il gioco. Nei giorni successivi passai quasi tutto il mio tempo libero cercando di distrarci nella lettura del regolamento... per ritrovarmi nella confusione più totale e con

la consapevolezza di avere preso una solenne fregatura, così abbandonai ogni velleità e continuai a simulare battaglie antiche con i miei soldatini.

Qualche mese dopo, non volendo arrendermi allo smacco iniziale, ripresi in mano la scatola e trovai un avviso dell'importatore italiano (il Dott. Gentili) che consigliava di iniziare a giocare ai wargames partendo da quelli più facili, perché (diceva il testo) "partire dai più complessi sarebbe stato come andare all'Università senza aver fatto le scuole elementari"; *Third Reich* era "ovviamente" uno di quelli del livello più elevato, perciò tornai alla Pi.Ti.Bi. ed ordinai una copia dei tre giochi visti su *Airfix Magazine*, che arrivarono puntualmente pochi giorni dopo. Scoprii così che effettivamente le regole erano molto più accessibili, che era MOLTO interessante rigiocare battaglie storiche con l'aiuto di una mappa pre-stampata ed un mucchietto di tessere di cartone, e che... serviva comunque un buon libro sull'argomento trattato dalla simulazione, per poterne comprendere meglio il valore. In altre parole non si poteva muovere "a caso", solo per arrivare a contatto col nemico e darselo di santa ragione (tipico dei wargames sull'antichità fatti con i soldatini), ma bisognava avere innanzitutto un buon piano strategico per spostare unità e/o rifornimenti nel posto giusto, prima di venire a contatto col nemico. Questa scoperta cambiò decisamente la mia vita di giocatore...



## La Avalon Hill Italiana

Vale la pena forse, a questo punto, raccontarvi una storiella: mi accorsi infatti che la traduzione italiana di *Afrika Korps* non era corretta perché mancava una intera pagina, probabilmente a causa del testo inglese che iniziava con le stesse parole in due pagine successive da cui il traduttore (evidentemente non pratico di regolamenti o simulazioni) era stato tratto in inganno. Così scrissi al Dott. Gentili, allegando copia della traduzione mancante, e la risposta fu davvero sorprendente: non solo mi spedì in omaggio una copia di *Diplomacy*, per ringraziarmi della segnalazione, ma mi invitò a Pisa, nel suo ufficio, per un incontro.

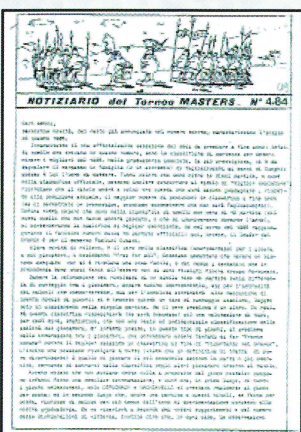
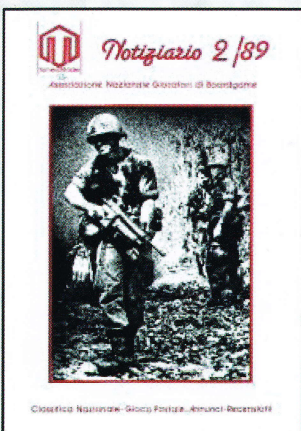
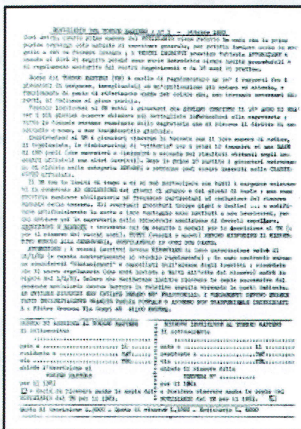
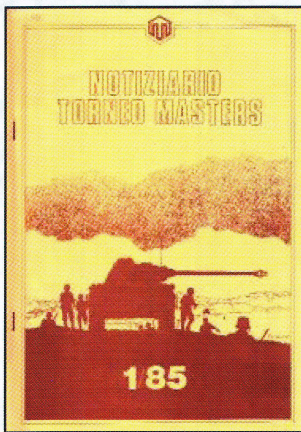
Ovviamente accettai e qualche giorno dopo eccomi a Pisa alla disperata ricerca della "Avalon Hill Italiana", che nessuno conosceva: fu solo quando mi decisi a mostrare la lettera intestata del Dott. Gentili che mi indirizzarono allo stabilimento farmaceutico GENTILI (uno dei più importanti in Italia) e, con mio grande imbarazzo, fui portato nello studio megalattico del Dottore, titolare dell'industria (capii come si sentiva Fantozzi quando entrava nell'ufficio del suo Capo).

Fu invece un incontro piuttosto amichevole, che vide il Dott. Gentili e la sua segretaria semisdraiati con me e mia moglie sulla moquette dello studio (dopo aver lasciato istruzioni ferree di non essere disturbati), intenti a provare una novità della Avalon Hill: una specie di puzzle fatto con dei listelli di cartone (stampati però su entrambi i lati) con cui si dovevano costruire

delle immagini. In serata tornai a casa con un magnetofono portatile tutto nuovo, l'impegno di effettuare alcune traduzioni per il Dott. Gentili (da registrare su nastro per farle poi battere a macchina dalla segretaria), ed una pila di giochi nuovi da provare.

Ma ancora più importante fu una breve lista di giocatori della mia zona (abitavo ancora in Romagna), che contattai immediatamente e che furono ben contenti di trovare qualcuno interessato ai giochi di simulazione: così, con Roberto e Bruno Bulgarelli e con Massimo Tesei, iniziammo a dare vita ad un gruppetto di giocatori che continuò a crescere negli anni fino a diventare un vero e proprio club, quando dovetti trasferirmi a Modena per motivi di lavoro.

Sempre grazie al Dott. Gentili, arrivai nella città emiliana con una buona lista di contatti e naturalmente scrissi subito a tutti, ricevendo risposte più che positive: cominciammo allora a trovarci regolarmente con Paolo Carraro, i tre fratelli Tremazzi, Federico Vellani, Manlio Manzini, Sergio Coughi, Enrico Tagliazucchi, Fabrizio Cernaz e qualche altro (ragazzi, se leggete queste righe perdonate se non cito tutti, ma a volte la memoria mi fa cilecca), finché risultò davvero impossibile trovarsi in 12-15 nel salotto di casa mia, pur con tavolini aggiuntivi e divano su cui posare le mappe, per cui decidemmo di creare un club dedicato specificamente ai giochi di simulazione e cercare un accordo col Comune, per avere una sede provvisoria in cui trovarsi. Decidemmo anche di chiamare il club "Modellisti



## Il notiziario del Torneo Master

Militari Modenesi” (abbreviato in “3M”, poi modificato in “Tre Emme” a seguito di una ingiunzione della celebre ditta di nastri adesivi ed affini): era il 1981 ed a me fu affidata la prima Presidenza.

### War e il Torneo Master

Una delle conseguenze di questa associazione fu la nascita della rivista **WAR** (proprio nello stesso periodo in cui in Francia nasceva *Casus Belli*, con la quale eravamo persino gemellati), che grazie anche alla collaborazione gratuita di Roberto Ghiddi (un grafico e fumettista che all'epoca disegnava con Bonvi le strisce delle Sturmtruppen) riuscì a stampare 7 numeri con un aspetto più che decente per l'epoca, prima di chiudere i battenti per mancanza di fondi, visto che uno degli sponsor (all'epoca la più importante casa italiana di wargames e puzzles) non aveva mantenuto la parola data: i soldi che ci aveva promesso in cambio della pubblicità ai suoi giochi non arrivarono mai, e noi ci stancammo di rimetterceli di tasca propria.

In realtà la rivista cominciava ad essere conosciuta e riuscivamo perfino a farcela pagare, ma nonostante tutti i redattori prestassero gratuitamente la loro opera, le spese per stampare poche centinaia di copie erano troppo elevate per essere coperte dalle vendite dirette: e così, seppure a malincuore, dovemmo abbandonare il progetto.

Nonostante la sua breve vita **WAR**<sup>1</sup> dette il via a parecchie iniziative: nel numero “zero” presentai un progetto di classifica a punti che chiamai **TORNEO MASTERS**, un sistema (più volte ritoccato in seguito) che assegnava dei punteggi ad ogni partita giocata, in base alla posizione in classifica dei due avversari (sistema che avevo in effetti mutuato dagli scacchi).

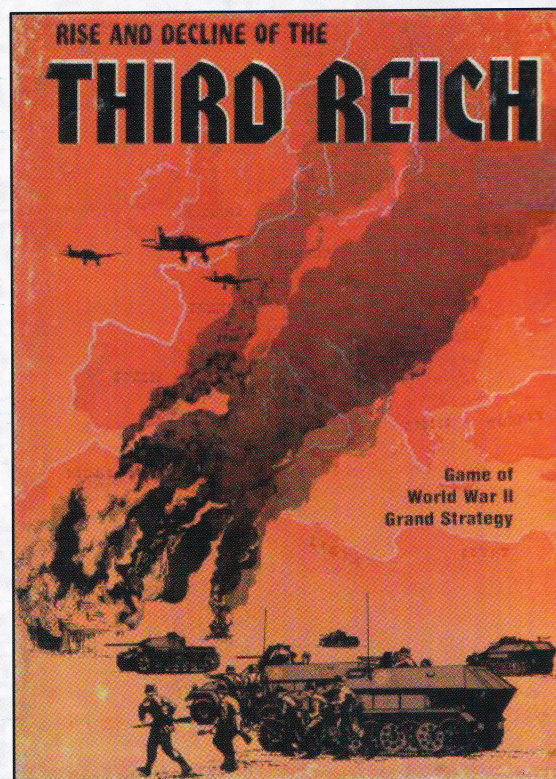
Contemporaneamente venne avviata anche la promozione del “**GIOCO POSTALE**”, con alcuni suggerimenti su come usare le... estrazioni del lotto o altri sistemi simili (compreso l'uso dell'elenco telefonico) per

sostituire il lancio dei dadi. Naturalmente **WAR** offriva a tutti la possibilità di avere indirizzi di giocatori desiderosi di cimentarsi in battaglie postali (non c'era Internet, per quanto strano possa oggi sembrare a molti giovani!); preparammo anche regolarmente delle tabelle destinate a facilitare e semplificare gli ordini proprio per questo tipo di partite, abbinando dei numeri progressivi alle unità.

Iniziarono infine anche i primi resoconti di partite giocate usando proprio quelle tabelle, che i lettori apprezzarono molto perché permetteva loro di riprodurre (almeno in parte) le battaglie dell'articolo o, più semplicemente, avere un'idea più completa dei giochi che intendevano acquistare.

Naturalmente continuarono le recensioni (per la verità non sempre sufficientemente approfondite, ma eravamo giovani ed inesperti), che spesso erano uno dei pochi modi di conoscere le novità per i giocatori più isolati, ed iniziò anche la pubblicazione di scenari inediti. La chiusura della fanzine non bloccò la passione dei giocatori ed il Torneo Masters andò avanti ancora per parecchi anni, dapprima sotto la mia guida e poi sotto quella di gruppi più organizzati ed efficienti, con una sua pubblicazione specifica, il Notiziario del Torneo Master, continuando a fornire notizie utili, nuovi scenari, notizie storiche ecc., ma soprattutto continuando a fare incontrare giocatori ed a incoraggiare il gioco postale.

Mi rendo conto solo oggi che nel complesso si trattò di un notevole sforzo per cercare di aggregare i giocatori italiani, e l'esito fu davvero notevole perché arrivarono



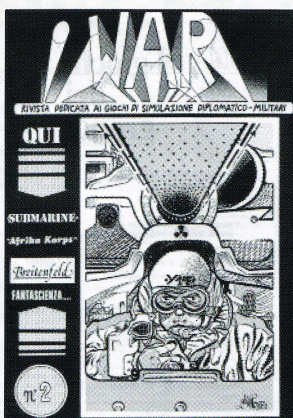
*Il primo wargame non si scorda mai!*

<sup>1</sup> Chi fosse interessato può trovare sul mio sito ([www.bigcream.it](http://www.bigcream.it)) il pdf delle riviste **WAR** che conservo gelosamente nei miei archivi (insieme a tutta la collezione del “Notiziario del Torneo Master” naturalmente, ed a tante altre riviste del settore). Basta collegarsi al sito, selezionare “Stampe” e scegliere “Riviste”.

**Copertine della rivista WAR**

adesioni da tutta Italia, con il risultato di trovarci improvvisamente con un elenco di alcune centinaia di giocatori e tanta voglia di incontrarci. Con la indispensabile collaborazione di un giocatore di Verona, tal... Nando Ferrari (a cui avevo dato una lista degli iscritti al Torneo Master di cui lui stesso faceva parte, naturalmente, proprio all'inizio della sua carriera commerciale), cercammo quindi di organizzare qualcosa di più di qualche incontro fra club, e Carlo De Rysky (un socio di Pavia, all'epoca assistente universitario) ci fece sapere che, se ci poteva interessare, l'Università avrebbe concesso l'uso dell'aula da disegno, con i relativi tavoli. Naturalmente non ci lasciammo sfuggire l'occasione e fu così, come ha già raccontato Nando, che una cinquantina di "irriducibili" si presentò a Pavia, tutti intenzionati a sfruttare al massimo quelle "poche" ore per provare nuovi giochi, sfidare "testa a testa" avversari conosciuti solo per posta, acquistare qualche novità proposta dai Giochi dei Grandi, ma soprattutto parlare dei propri giochi preferiti con le "rare" persone in Italia in grado di capirci al volo.

La manifestazione andò così bene che da quel momento diventò un avvenimento annuale ed imperdibile: per alcuni anni si trattò di convention "itineranti" fra le



varie città che possedevano un club o un'organizzazione abbastanza grande da fornire la "manovalanza" (necessaria per preparare saloni o palestre con tavoli e sedie), poi il club Tre Emme, che nel frattempo era enormemente cresciuto di numero e importanza, si assunse la responsabilità di organizzare tutti gli anni una Mod-Con all'interno della sua sede. Il successo fu così repentino che 10 anni fa il club dovette rivolgersi al comune di Modena per trovare una sede più grande, data l'impossibilità di accogliere tutti i partecipanti nella Polisportiva "Sacca" (sede del Club 3M e che per l'occasione offriva al Club TUTTI i suoi locali), e così nacque l'odierna manifestazione ludica nota con il nome di **PLAY**. Aggirandomi quest'anno nelle sale della fiera di Modena ho potuto salutare ancora tanti amici, conosciuti in quegli anni proprio grazie alle nostre iniziative, magari scoprendo qualche "piazza pelata" in più sulla testa ed un colore che stranamente

tende sempre al... bianco rispetto a quando fu scattata la foto che compare nell'articolo di Nando: io stesso stento a riconoscermi in quella foto, dove sono ritratto subito dietro a Nando Ferrari e Giovanni Ingellis, al centro della foto; ma noto con grande piacere che lo spirito di tutti è rimasto davvero lo stesso di 36 anni fa.

**Un giovane Pietro alla Pav-Con '83**

