GAZZETTA DI MODENA

Quotidiano

Data 29-07-2017
Pagina 22
Foglio 1

IL PASSATEMPO

Dopo il nascondino

Ciao a tutti, per questa ultima puntata di luglio voglio consigliarvi non un gioco ma un libro che parla di giochi: una lettura davvero interessante che può fornirvi tanti spunti per riscoprire alcuni giochi tradizionali o conoscerne di nuovi. *Storie di Giochi: da nascondino al sudoku*, pubblicato da Gallucci, è scritto da Andrea Angiolino, ad oggi uno dei massimi esperti Italiani di storia dei giochi ed autore tra l'altro lui stesso di alcuni giochi da tavolo e del Dizionario dei Giochi della Zanichelli.

In questo libro Andrea racconta curiosità e aneddoti su un gran numero di giochi: episodi divertenti, origini inaspettate, varianti regionali. Il filo conduttore è la grande tradizione che c'è dietro al mondo dei giochi e il gusto dell'autore di scoprire e raccontare. Potrete quindi apprendere, ad esempio, che Acchiapparella veniva già giocato al tempo degli antichi Greci col nome di "Gioco di Empusa" e che la sua variante, "Mosca Cieca", è citata nell'Onomosticon di Polluce.

Senza esagerare nello "spoiler", parola cara ai giorni nostri per tutti gli appassionati di serie televisive, voglio prendere spunto da Storie di Giochi per suggerirvi qualche gioco per l'estate.

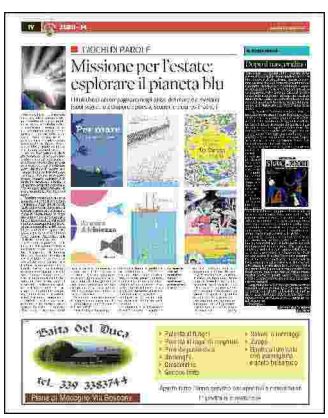
Bastano ad esempio 5 dadi per poter giocare a Yahtzee, un gioco che mescola in maniera intelligente fortuna ed abilità. Nel proprio turno il giocatore lancia (e rilancia) i 5 dadi cercando ogni volta di completare una combinazione diversa. Inventato da due amici durante una vacanza su uno yacht ha venduto milioni di copie in tutto il mondo. Le regole complete le trovate su wikipedia.

Master Mind, la cui origine risale al 1965, può essere facilmente giocato con carta e matita. Lo scopo del gioco è indovinare, nel minor numero di tentativi possibile, la sequenza (di numeri o di colori) pensata dall'avversario. Nella versione originale occorre indovinare un codice di 4 cifre. Dopo ogni tentativo l'avversario risponde dicendo il numero di cifre giuste al posto giusto (nero) e il numero di cifre giuste al posto sbagliato (bianco). Nella sua semplicità il gioco è in realtà molto profondo ed un ottimo esercizio di logica e matematica. Anche in questo caso in rete potete trovare le regole complete e quelle delle tantissime varianti.

Leggendo Storie di Giochi potrete scoprire curiosità sulla nascita di Space Invaders, uno dei primi videogiochi, del Sudoku, della Dama o anche del Cubo di Rubrik. Un libro che rapisce e che lascia nel lettore una gran voglia di giocare!

Buon gioco

Andrea "Liga" Ligabue
Il Ludologo


Missione per l'estate: esplorare il pianeta blu

Codice abbonamento: 102073

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.