

A trent'anni dalla prima edizione viene aggiornato un saggio che ci fa penetrare a fondo nel mondo dei giochi di simulazione

di **Alessio Lana**


LE GUERRE DI CARTA 2.0

Un fantasma si aggira per le fiere di gioco, sono gli appassionati di giochi di simulazione, persone silenziose e meditative, che giocano in piedi e difficilmente si mescolano con chi gioca da tavolo. Così, con un pizzico d'ironia, Riccardo e Sergio Masini descrivono gli appassionati di simulazioni storiche, quei titoli che chiamiamo boardwargame per distinguerli dai giochi da tavolo generici (boardgame) e dalle simulazioni con miniature (wargame). Padre e figlio, i Masini sono autori di Guerre di Carta 2.0, edizione aggiornata del volume che Sergio diede alle stampe nel 1979 dando vita al primo libro italiano sull'argomento. Lungo 280 pagine il duo riesce nella non facile impresa di delineare un profilo completo e informatissimo di questa nicchia di cui si sa ancora poco se non se ne fa parte. Ma chi sono quindi i boardwargamer? Stando ai due Masini sono persone che provano a conoscere meglio un evento storico divertendosi. Sono uomini (tanti) e donne (pochissime) a cui piace rivivere la storia, modificarla e studiarla. A differenza di quanto si creda non sono dei guerrafondai e poi, nonostante il nome, nei boardwargame non c'è



solo la guerra. Basta pensare a Twilight Struggle: mette in scena la contesa tra blocco sovietico e alleati statunitensi durante la guerra fredda ma se uno dei due avversari fa scattare il conflitto aperto perde immediatamente. Oppure c'è Legion of Honor in cui interpretiamo una giovane recluta dell'esercito francese che oltre a dare battaglia deve crescere a livello interiore. Con un'andatura leggera ma molto informata, i Masini raccontano questo mondo complesso e variegato, i suoi protagonisti e la sua storia riuscendo finalmente a squarciare quel pesante velo che tiene alla larga molti di noi. Da

una parte le Guerre di Carta 2.0 offre una ricostruzione dettagliata del fenomeno che piacerà soprattutto agli esperti mentre dall'altra è una vera e propria guida per neofiti. Si parla degli strumenti del mestiere (le famose pinzette e i famigerati counter clippers) e delle associazioni, delle case editrici e delle pubblicazioni con in più una ricca appendice finale che consiglia dodici titoli per iniziare fin da subito. Si sentiva davvero bisogno di questa nuova edizione soprattutto oggi che i boardwargame stanno cambiando. Sono sempre più curati nei componenti e nei materiali, hanno manuali sempre più accessibili e alla fine stanno convergendo verso i boardgame. Twilight Struggle, per dire, è stato per anni in cima alla vetta di BoardGameGeek mentre i Coin di Gmt compaiono spesso sui tavoli di chi non sa cosa sia una simulazione.

Impossibile poi dimenticare il successo di simulazioni leggere come 13 giorni! anche tra chi non è pratico di segnalini e plance esagonate. Insomma, quel fantasma alla fine è uscito allo scoperto e, chissà che, grazie anche a questo libro, alla prossima fiera guarderete i vostri colleghi simulatori con un occhio più curioso e meno ostile. Dopotutto siamo tutti giocatori. 

Autore
Riccardo
Masini e
Sergio Masini
Editore
Unicopli
Pagine
283 pp.
Prezzo
€ 18,00

