



Un passo avanti

Il largo successo conseguito in questi ultimi anni da Othello, il numero sempre crescente di giocatori che si affacciavano e si affacciano al primo approccio con le pedine "bifronti", il fatto che basti veramente un solo minuto per impararlo e che lo si possa studiare per tutta la vita, è stato lo stimolo che ha mosso i più accaniti giocatori di Othello a decidere di fondare un giornale che fosse in grado non solo di stimolare gli incontri, lo studio e le manifestazioni ai vari livelli, ma soprattutto fosse momento coagulante delle innumerevoli realtà che oggi esistono nel nostro Paese.

Othello ha ormai superato la semplice fase di puro passatempo, anche se ovviamente sono moltissimi quelli che giocano solo per puro passatempo, ed è entrato prepotentemente nel novero dei classici giochi di scacchiera.

La fortuna, la casualità, l'imponderabile a Othello non esistono, il gioco sta ormai assumendo anche in Italia dei livelli mai raggiunti finora, e basta ricordare che fino all'anno scorso il cedere un angolo era considerato un suicidio mentre "l'era Ghirardato" è iniziata proprio con la teorizzazione che cedere l'angolo non solo si può, ma nella maggior parte dei casi...si deve.

In altri Paesi, basta citare il Giappone e gli Stati Uniti, non solo gli appassionati assommano a decine di migliaia, ma esiste anche un'ampia gamma di pubblicazioni che trattano solo di Othello.

Da noi in realtà stiamo muovendo solo i primi passi e anche se possiamo vantarci di aver sempre portato i nostri rappresentanti ai primi posti delle graduatorie mondiali non possiamo nascondere che ciò è stato frutto più della singola genialità dei concorrenti (Mori's prima, Ghirardato poi) che di maturazione di una "scuola" che sappia imporsi sulle altre. Da qui l'esigenza della nascita di "Othello News" che vuole essere il filo conduttore dell'iniziativa, il momento di incontro tra le diverse esperienze, un utile strumento di aggiornamento e informazione per tutti coloro che hanno trovato, e troveranno, in Othello quella molla che li spinge ad andare avanti, ad apprendere di più.

Questo primo numero di Othello News si occupa del Settimo Campionato Italiano di Othello e, venendo presentato prima della fase finale, si limita ai tornei di selezione, a far conoscere i dieci finalisti, a riportare alcune delle partite più significative. È evidente che nel prossimo numero non solo avremo i grafici relativi alla fase finale del Campionato Italiano ma anche alcune partite di campionato del Mondo che si svolgerà a Melbourne alla fine di ottobre.

Miglior occasione dello svolgimento del Settimo Campionato Italiano di Othello, per la presentazione ufficiale della nascita del giornale non poteva essere trovata. Da un lato infatti a Venezia sono giunti i migliori giocatori, dopo agguerrite e combattute selezioni, e quindi proprio loro saranno nel prossimo futuro gli "ambasciatori" in patria della nuova, importante, svolta di Othello, d'altro canto miglior sede per la conferenza stampa non poteva certo essere trovata. Palazzo Dario dove si svolge la fase finale del Campionato Italiano, viene considerato a ragione uno dei dieci più bei palazzi del mondo, proprio in questo periodo lancia una iniziativa, "La Carta d'Oro di Palazzo Dario" che non ha eguali non solo in Europa, ma a livello mondiale.

L'essere ospiti di Palazzo Dario quindi da un lato ci onora (basti pensare che a Palazzo Dario vi sono stati ospiti illustri, da Kissinger ad Andreotti fino all'ultimo incontro tra Craxi e Mitterand) dall'altro ci stimola ad incamminarci in una strada che vogliamo ricca di successi e di soddisfazioni.

Un particolare ringraziamento alla Venedit, la casa editrice di Venezia 7 e di Marco Polo 2000 che ha collaborato alla realizzazione della finale del Campionato Italiano e che ci ha facilitato l'uscita di questo primo numero che appare infatti come supplemento a Venezia 7.

Un augurio ai dieci concorrenti presenti a Palazzo Dario, quello di dar vita ad un torneo ad altissimo livello e di riuscire a "sforare" un campione che saprà rappresentare con successo l'Italia a Melbourne.

Un saluto infine a tutti i nostri lettori perché siano proprio loro con le adesioni a far partire col piede giusto questo nuovo, giovane, ma entusiasta, "Othello News".

FRANCESCO PELLEGRINI

Campionato Italiano di Othello

Tre selezioni interregionali svoltesi a Livorno, Bari e Verona (rispettivamente il 9, 16 e 23 settembre) hanno designato i nove finalisti che, con Paolo Ghirardato, campione in carica, daranno vita alla fase finale del Settimo Campionato Italiano di Othello che avrà luogo sabato 29 e domenica 30 settembre a Palazzo Dario a Venezia.

È stata una lotta a coltello che ha attraversato la penisola, con concorrenti sconfitti in una selezione che cercavano di rifarsi altrove, e altri che invece sono rimasti purtroppo esclusi.

Le cronache delle tre selezioni, con una "radiografia" dei finalisti e due partite per ogni città, vengono riportate nelle pagine interne di Othello News, qui sarà bene ricordare che il vincitore del campionato Italiano è atteso da un appuntamento prestigioso, rappresenterà infatti l'Italia al Campionato del Mondo in programma a Melbourne.

Il secondo classificato... dovrà accontentarsi di un week-end a Parigi, che rappresenta comunque un bel premio, al terzo andrà l'Othello elettronico, mentre tutti i finalisti riceveranno Pacifist, il nuovo gioco della Clem Toys, di cui parliamo a pagina 4.

Ma torniamo alla sfida che avrà luogo a Palazzo Dario e vediamo con attenzione il

REGOLAMENTO

Delle selezioni e dei finalisti si sa da ampia informazione nelle pagine interne, vediamo quindi come si svolgerà la fase finale. Il regolamento dice che:

a) I dieci concorrenti saranno suddivisi, tramite sorteggio, in due gironi di cinque concorrenti l'uno.

b) I tre vincitori delle selezioni, unitamente a Paolo Ghirardato, campione in carica, saranno teste di una serie e quindi verranno suddivisi due a due nei rispettivi gironi.

c) In uno stesso girone non potranno partecipare più di due concorrenti usciti da una stessa selezione, e non potranno partecipare più di due secondi, o terzi classificati, nelle singole selezioni. I criteri che stanno alla base di questa decisione sono dovuti alla volontà di rendere i due gironi il più omogenei possibile, evitando squilibri tra un girone e l'altro.

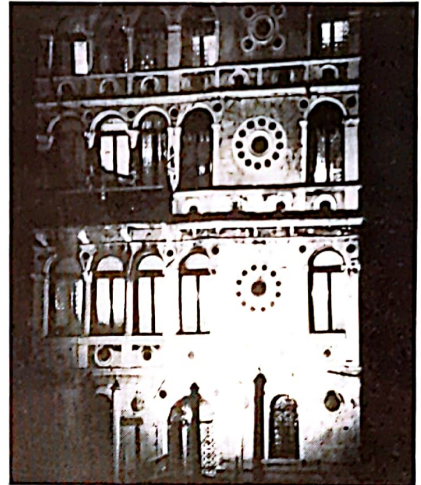
d) I due gironi saranno giocati all'italiana, cioè tutti contro tutti, e ogni singolo incontro sarà disputato su due manches, della durata di 25' di riflessione ognuna, per ogni singolo giocatore, che non saranno giocate assieme, ma una durante la matti-

nata e una al pomeriggio. In pratica ogni giocatore incontrerà durante i turni mattutini del sabato e quattro avversari per una sola volta, per rincontrarli poi nel pomeriggio, nuovamente tutti, a colori ovviamente cambiati.

e) Il punteggio della partita sarà dato solo al termine di entrambe le manches e chi avrà ottenuto il maggior numero di pedine riceverà due punti, zero l'avversario. In caso di parità verrà assegnato un punto a ciascun giocatore.

f) Al termine di tutte le partite dei due gironi passeranno alle semifinali i due primi classificati di ogni girone.

g) In caso ci siano dei giocatori a parità di punteggio e non si possa determinare subito la classifica verranno presi in considerazione i seguenti elementi: Prima il confronto diretto (o la classifica avulsa se i concorrenti a pari punteggio sono più di due) successivamente il



conteggio delle pedine ottenute a proprio favore in tutti gli incontri. Qualora anche a questo punto vi fosse una situazione di parità sarà il sorteggio a determinare chi passerà alla fase finale.

h) Le semifinali saranno giocate incrociate, si af-

froteranno cioè il primo del primo girone con il secondo dell'altro e il primo del secondo girone con il secondo del primo.

i) La semifinale sarà giocata su due manches (con trenta minuti di riflessione per ogni giocatore) a colori alternati, e sarà il sorteggio a stabilire chi debba partire prima col nero.

l) Accede alla finale chi conquista nelle due manches il maggior numero di pedine del suo colore. In caso di parità si darà luogo ad una partita lampo, con dieci minuti di riflessione per ogni concorrente, giocata in un'unica manche col colore deciso dal sorteggio.

m) La finale per il primo e secondo posto, e ovviamente anche quella relativa al terzo e quarto, saranno giocate su tre manches, trenta minuti di riflessione per ogni concorrente, e sarà dichiarato vincitore chi si aggiudicherà due delle tre manches.

n) In caso di parità di partite, due a due e una patta, verranno considerate le pedine conquistate nelle tre partite, se la situazione sarà nuovamente di parità la vittoria sarà assegnata con un incontro lampo sulla base di una sola manche, tempo di riflessione dieci minuti a giocatore, e giocherà col nero il giocatore che in precedenza aveva giocato due volte col bianco. Nelle partite di finale chi gioca col nero la prima manche (la designazione avviene per sorteggio) giocherà col nero anche la terza manche.

o) Durante tutta la durata del torneo se un giocatore abbandona una manche, o se va fuori tempo, viene considerato sconfitto per 64 a 0.

p) Il giudizio dell'arbitro, giudice unico è inappellabile.

L'uomo da battere



Paolo Ghirardato

Campione Italiano in carica.

Si tratta di un giovane studente milanese, frequenta il quinto liceo scientifico, compirà diciotto anni a dicembre, che è riuscito a conquistare il titolo italiano nella sua prima finale. Grande appassionato di computer ha studiato e ri-studiato Othello finché non si è sentito sicuro. Ancor oggi però continua ad approfondire la tecnica del gioco e non disdegna di visionare le partite, e degli avversari e dei migliori giocatori giapponesi e americani, perché ritiene che ci sia sempre qualcosa da imparare.

L'anno scorso ha sorpreso tutti presentandosi con una tecnica "rivoluzionaria" tendeva infatti a cedere gli angoli mentre tutti lo avevano sempre considerato un grave errore.

LIVORNO



Luigi Puzzo

2° nella selezione livornese

Rappresenta con Ennio Peres l'ala "matura" della scuola romana, dall'alto dei suoi 37 anni. È emerso come giocatore completo lo scorso anno arrivando primo ad una selezione regionale, classificandosi secondo al Torneo Città di Roma, de-

ludendo un po' alla finale dove si è classificato solo settimo.

Quest'anno non ha ancora avuto vittorie in assoluto essendosi classificato terzo sia all'individuale di Tetrathlon che al primo torneo semilampo.

Il torneo di selezione di Livorno, svoltosi il 9 settembre, è quindi destinato a designare i primi tre finalisti, è stato degno dei migliori trilling dei maestri del brivido, basta pensare che al termine delle sette partite, giocare col sistema italo-svizzero, ben sei concorrenti erano a pari punti e solo il buchoz è riuscito a determinare chi si era guadagnato gli ambiti posti a Venezia. Procediamo però per ordine, perché già al primo turno si aveva un clamoroso colpo di scena quando il sorteggio metteva di fronte Brusca e Puzzo, e due ro-

mani più qualificati per la vittoria finale. La spuntava Puzzo e Brusca era già costretto a remare in salita.

Secondo turno tranquillo, sorprende solo la sconfitta di Zama quarto, l'anno scorso a Roma, ad opera dello sconosciuto Pettini che pone una prima autorevole candidatura al podio. Pettini si ripete al terzo turno battendo l'altro romano, Peres.

Si va alla pausa per il pranzo con una situazione assolutamente imprevedibile all'inizio delle gare: Gentilini e Pettini,

Il primo appuntamento di questo settimo Campionato Italiano di Othello si è svolto nella città labronica domenica 9 settembre.

Al nastri di partenza alcuni tra i migliori giocatori italiani che speravano di qualificarsi al primo tentativo, ma la concorrenza era notevole e qualcuno doveva per forza restare fuori, nel caso specifico Piero Zama e Ennio Peres che però si sarebbero presi una bella rivincita a Bari.

Le due partite che vengono presentate a pagina 3 sono relative a due incontri di Pettini che è stata la vera rivelazione, giocatore assolutamente sconosciuto prima di questo torneo, che si è permesso il lusso di sconfiggere avversari del calibro di Puzzo e Zama, e in modo anche abbastanza secco.

Quali possano essere le chance di Alessandro Pettini nella finale nazionale non è dato sapere, certo è che Paolo Ghirardato, interessato spettatore del torneo, non è sembrato preoccupato più di tanto e dopo aver seguito per un po' le mosse del piemontese ha preferito tornare sulle orme di Brusca per studiare quasi tutte le partite.



Alessandro Pettini

1° nella selezione livornese.

È la vera sorpresa di questa finale perché a Livorno, mentre tutti si attendevano l'esplosione dei romani ha sbargliato il campo riuscendo ad aggiudicarsi il torneo, seppur con due sconfitte. Aveva però incontrato tutti i più forti ed il suo "buchos" era irraggiungibile.

Abita ad Alba, ha venticinque anni e lavora in una casa vinicola.

Sapremo a Venezia se ancora una volta il detto "In vino veritas" avrà successo.



Augusto Brusca

3° nella selezione livornese

È un giovane giocatore romano, ha appena compiuto 18 anni, e da molti è considerato l'unico in grado di mettere in difficoltà Ghirardato. Frequenta anche lui il quinto anno del liceo scientifico e ha iniziato a giocare sistematicamente ad Othello.

nel 1982, ottenendo degli ottimi risultati: 1° ad un torneo regionale e quinto ai nazionali (nell'82); 1° ai regionali e terzo al campionato italiano (1983). Quest'anno ha già vinto un torneo a Roma e si è aggiudicato anche il primo posto alle finali di Tetrathlon.

due outsider, conducono con 6 punti, e si incontreranno al 4° turno, seguiti da un fortissimo gruppo di ben otto concorrenti a 4 punti: Simoncini, Ranieri, Correrini, Brusca, Puzzo, Zama, Comerici e Peres.

Gruppo compatto a due turni dalla fine, anche Pettini è caduto, ben cinque concorrenti sono a otto punti.

E infatti succede proprio di tutto, nessuno dei cinque riesce a vincere entrambi gli incontri a disposizione e così, come già detto, ben 6 concorrenti arrivano a 10 punti, la punta netta-

mente Pettini con un buchoz irraggiungibile (56) lo seguono Puzzo e Brusca (buchos 52) che la spuntano di un soffio sulla coppia Gentilini - Ranieri (buchos 50) più staccato e senza speranza Zama.

Pettini, Puzzo e Brusca sono così in compagnia di Ghirardato, per gli altri ci sarà ancora la speranza di Bari e Verona dove altri sei posti sono a disposizione, ma già si capisce che quest'anno accedere alla finalissima sarà duro perché il lotto dei concorrenti è quanto mai omogeneo e ben preparato.

BARI



Alessandro Maccheroni

2° nella selezione barese

È uno dei cinque romani che tenteranno di strappare il titolo a Ghirardato, è però nato a Milano il 9 novembre del 1956.

Dopo aver esordito nel torneo Città di Roma di Othello del 1982 con un otti-

mo secondo posto non era riuscito a mantenere le promesse iniziali e conquista l'accesso alla finale solamente l'anno seguente (1983) classificandosi terzo nella finale regionale del Lazio.

La "Maledizione" degli anni pari ha colpito ancora per Biagio Privitera, 26 anni, un passato da ufficiale della Marina e una laurea in Ingegneria sul groppone.

Successo anche nel '78, nell'80 e nell'82: il prossimo autunno non gli riserverà l'appuntamento col Campionato Nazionale di Othello.

Davanti a lui, al quarto posto, l'altro napoletano Vincenzo Peccerillo, ormai un pensionato della pedina, e quindi i fantastici tre: Ennio Peres e Alessandro Maccheroni, entrambi di Roma, e soprattutto il vincitore della tappa pugliese,

Piero Zama, di Lugo.

La cronaca: è il 16 Settembre, appuntamento all'ospitalissimo circolo Shaharazad. Si disputa un girone all'italiana con partite di sola andata. Ogni giocatore ha un tempo di riflessione di venticinque minuti per gara.

Si parte con Peccerillo e Maccheroni subito in difficoltà, con Peres che sfodera stranissime aperture (vincti) grazie alle quali sogna di diventare big in Japan, con il pugliese farachi che perde sistematicamente ma si accontenta di essere il primo fra i giocatori di casa (è l'unico). I più bravi sono Privitera e

Una città meridionale come Bari condanna per la prima volta il Sud ad essere assente alle finali nazionali di Othello. Lo sottolinea proprio Peccerillo, il grande escluso che con notevole spirito ha accettato di scrivere la cronaca della selezione barese.

Non erano moltissimi i concorrenti alla seconda selezione valevole per la qualificazione, ma di certo, almeno sulla carta, si trovano di fronte alcuni tra i più quotati pretendenti al titolo di Campione Italiano.

A Bari la presenza di Zama e Peres, con il dente avvelenato per l'insuccesso di Livorno, è risultata determinante per la sconfitta di Peccerillo e Privitera, ma forse chi ha sorpreso di più è stato Alessandro Maccheroni, il giovane romano che, assente per motivi personali a Livorno, è riuscito a qualificarsi al primo tentativo.

In molti avevano già i bagagli pronti per Verona, per tentare l'ultima chance, è curioso che proprio Peccerillo non si fosse preoccupato della possibilità di dover recuperare. Aveva già il biglietto per andare a vedere il suo Napoli, al debutto casalingo, e ha preferito Maradona al viaggio a Verona.



Piero Zama

1° nella selezione barese.

È l'unico rappresentante della Romagna, essendo nato, e abitando a Lugo.

Fa anche lui parte della schiera dei vecchietti visto che ha superato, seppur di poco, la trentina.

È responsabile di Contromossa, la rivista di giochi dell'Arce, e ha già inventato un gioco "Meta", prodotto dalla Clem Toys.

È la terza volta che partecipa ad una finale nazionale di Othello e deve migliorare il piazzamento, ottimo, dello scorso anno, quando è giunto quarto.



Ennio Peres

3° nella selezione barese

È il nonno del campionato italiano visto che a dicembre compirà trentannove anni. Anche se la sua occupazione è l'insegnamento si professa "Giocologo" e non solo perché è un appassionato di giochi ma anche

perché un validissimo inventore e creatore di rubriche giornalistiche.

Va ricordata l'idea geniale da cui è nato Rebus Reale, gioco prodotto dalla Clem Toys.

Zama, a punteggio pieno dopo tre gare.

Biagio al quarto incontro lo prende da Ennio, l'unico che va a pranzo con la qualificazione quasi in tasca (ha incontrato quasi tutti i favoriti ottenendo punteggi più che soddisfacenti). Si riprende con Maccheroni protagonista: il pomeriggio gli regala due vittorie su Zama, che era ancora imbatuito, e su Peres.

I napoletani Brizzi e Orbiello, come farachi, a prenderle dagli altri: si arriva all'ultimo turno con Piero in testa, ma non ancora certo della qualificazione; Biagio speranzoso di batterlo nello scontro diretto.

Zama vince partita e torneo (a quota dodici) i Maccheroni e Peres chiudono con dieci punti insieme a Peccerillo, artefice di una lunga rimonta.

È Alessandro che si aggiudica il secondo posto perché, come da accordi pre-torneo, si contano per ciascun giocatore i punti conquistati dagli avversari sconfitti. Fra Peres e Peccerillo è ancora ex-aequo: decide allora l'esito dello scontro diretto, favorevole al romano.

Per il Sud, dopo anni di soddisfazioni Othellistiche, sono davvero tempi amari e, ironia della sorte, proprio una città meridionale come Bari ne ha dato conferma.

VERONA



Roberto Pedrolì

2° nella selezione veronese

Anche Pedrolì abita ad Arona pur essendo nato a Novara il 14/3/65, e stranamente non conosceva Ranieri.

Studente di fisica a Pavia,

punta però ad andare alla Normale di Pisa, si affaccia per la prima volta ad una finale nazionale avendola mancata l'anno scorso per il classico capello.

Era l'ultima spiaggia e non pochi erani i concorrenti che si auguravano di potercela fare. Di Gentilini e Simoncini si è già parlato nell'introduzione alla selezione, ma che dire del bravissimo Certa, arrivato fin da Pisa, dopo un viaggio rocambolesco (il treno ha avuto circa un'ora e mezza di ritardo), e ammesso alle gare grazie alla presenza di una "riserva" che si era offerta per far risultare pari il numero dei partecipanti.

Certa ha lottato fino all'ultima partita e solo un buchoz troppo basso gli ha impedito di

entrare a far parte dei magnifici dieci di Venezia.

Un torneo quindi, come si potrà facilmente capire, all'insegna del massimo equilibrio con un lotto di 6/7 concorrenti che si elevava, e di molto, su tutti gli altri, e così alla fine il buchoz, come a Livorno è risultato determinante perché, a parte Ranieri che è arrivato a quota dodici, ben quattro concorrenti hanno chiuso a quota dieci.

L'aspetto più positivo comunque è stata la regolarità, la massima correttezza, con cui tutti hanno affrontato l'impe-

Così come Bari ha tradito il Sud, Verona ha tradito le aspettative del più... vicini: Gentilini e Simoncini entrambi bolognesi contavano infatti di riuscire a qualificarsi nella città scaligera dopo aver fallito di un soffio l'appuntamento a Livorno.

La città di Giulietta e Romeo non ha certo portato loro fortuna, e fin dai primi turni hanno dimostrato di essere fuori forma e che l'obiettivo non sarebbe stato facile.

Ci saranno altre occasioni, è certo, per i validi rappresentanti bolognesi, certo è che mancare una finale dispiace a tutti anche se Gentilini e Simoncini hanno saputo accettare con classe e disinvoltura la sconfitta cocente.

Trionfo invece per i piemontesi che hanno conquistato ben due posti su tre, relegando l'ennesimo romano, in questo caso Emidio Barsanti, al terzo posto che comunque vale sempre la finale.



Alberto Ranieri

1° nella selezione veronese.

È uno dei tre rappresentanti piemontesi, sicuramente il più noto visto che è alla sua terza finale.

Nato a Mirandola il 14/8/57 abita ad Arona dove insegna matematica.

Di lui si può dire che la qualificazione se l'è sudata fino all'ultimo momento perché a Verona nella partita decisiva contro Barsanti o riusciva a vincere o era inevitabilmente fuori causa per un "bучoz" estremamente basso.



Emidio Barsanti

3° nella selezione veronese

È il più "vecchio" giocatore di Othello partecipante alla finale, non certo per l'età, ha infatti solo vent'anni, bensì perché gioca ad Othello da sempre e

ha al suo attivo già un secondo e due terzi posti negli anni scorsi.

Assente l'anno scorso alla finale di Roma rientra adesso in scena.

gno, e così ad esempio Simoncini non è stato sconfitto dai "grandi", ma da Marco Ranieri (da non confondersi con Alberto) e quei due punti gli hanno precluso la qualificazione, visto che è arrivato a nove punti.

Certo, avesse vinto quell'incontro gli accoppiamenti sarebbero stati altri, ma forse le cose potevano andare diversamente. Chi è apparso tranquillo e sereno per tutta la gara è stato Emidio Barsanti che sembrava non preoccuparsi di nulla e per ben due volte ha rischiato di andare fuori tempo massimo.

Il grande sconfitto è stato invece Paolo Arcudi, di Pordenone, già finalista lo scorso anno, che proprio sul filo di lana è stato dattuto da Gabriele Soranzo di Trieste, a sua volta poi punito dal buchoz e quindi escluso.

L'aspetto più bello è stato però dato dalla presenza di alcuni giovanissimi: Raffaella Soranzo (13 anni) Marco Ranieri (12 non ancora compiuti) e soprattutto Alex Vettori di soli nove anni. Hanno giocato con onore e anche Alex alla fine è riuscito ad avere la soddisfazione di vincere almeno una partita.

Due incontri da ogni selezione

52	53	44	18	54	25	55	58
49	48	23	11	10	26	56	57
27	24	2	3	14	19	13	20
37	21	1	○	●	12	16	60
34	17	4	●	○	6	15	59
35	36	9	7	8	5	31	22
39	46	29	28	30	32	50	40
45	38	43	33	41	42	47	51

PETTINI - ZAMA 41-23

55	40	43	27	44	22	52	60
39	56	37	32	21	18	51	50
36	38	2	1	12	13	25	17
35	34	3	○	●	6	16	46
31	33	4	●	○	7	23	20
53	30	29	5	8	9	26	28
59	54	11	10	24	14	45	47
58	57	15	42	41	19	49	48

PUZZO - PETTINI 14-50

59	24	16	17	18	21	22	54
46	49	19	11	12	14	53	51
39	38	6	7	2	13	8	10
45	40	1	○	●	5	9	52
42	43	41	●	○	3	25	23
44	37	28	32	4	15	26	26
48	55	30	29	33	30	56	27
60	47	34	35	50	31	58	47

PECCERILLO - PERES 15-49

58	56	45	32	46	33	53	54
40	57	47	34	11	31	52	43
39	38	35	9	2	26	25	30
36	21	1	○	●	3	28	42
20	15	4	●	○	6	10	37
49	19	14	5	7	8	27	29
41	48	12	13	17	19	44	51
50	60	59	16	22	23	24	55

MACCHERONI - ZAMA 40-24

56	43	42	29	31	34	35	53
49	58	44	28	30	37	48	54
33	38	13	9	6	7	39	23
32	41	12	○	●	56	40	22
27	26	8	●	○	1	10	21
19	16	5	4	3	2	46	45
52	57	14	11	17	18	55	47
51	50	15	24	20	25	60	59

PEDROLI - BARSANTI 36-28

54	55	22	14	19	20	56	51
35	52	24	11	17	21	53	44
9	16	4	1	6	30	43	45
15	8	5	○	●	34	41	46
10	12	2	●	○	27	39	40
13	18	7	3	26	23	37	33
25	59	28	31	33	32	47	49
60	42	58	29	57	36	50	48

RANIERI - PEDROLI 26-38

PACIFIST

Un gioco nuovo per una storia nuova
giochiamo a fare la pace

Il gioco e lo sport sono da sempre patrimonio indissolubile dal progresso umano.

Il gioco in particolare è sempre stato elemento importante nella vita di ogni singola persona perché, anche quando si è adulti, riesce a rappresentare il sogno, le speranze più riposte, le ambizioni di ognuno di noi.

Fino ad oggi molti giochi si sono rivolti alla guerra, sia che si trattasse di avvenimenti storici, attuali o addirittura futuribili, basta pensare alla gran massa dei video games.

Ecco allora la grande novità, capovolgere i termini: se fino ad oggi la storia ha dato al mondo dei giochi temi di guerra, che sia invece il mondo del gioco a dare alla storia un tema di Pace.

Pacifist nasce con questa filosofia nuova, con questo obiettivo che, pur ovviamente con le sole forze di cui dispone, va perseguito con forza e con tenacia da tutti noi.

La pace, nella realtà come in questo gioco, la si conquista anche attraverso momenti di lotta, tensione, sconfitte, e quindi Pacifist sarà veramente una novità e uno stimolo per tutti ad interessarsi di più, e a conoscere meglio i problemi delle nazioni più deboli.

Simulando la realtà della nostra epoca Pacifist propone una gara di solidarietà per le principali potenze economiche oggi esistenti, impegnate in un'opera di aiuto e sostegno nei confronti delle aree più depresse del globo.

Al termine del gioco, una volta raggiunto l'auspicabile equilibrio mondiale, risulterà vincitore della partita non il controllatore della potenza più ricca, ma chi più degli altri avrà contribuito al raggiungimento dell'obiettivo finale.

Il tavoliere di Pacifist rappresenta la Terra vista dal polo Nord. Il cerchio periferico è suddiviso in 14 settori che rappresentano le maggiori zone sottosviluppate; per ogni zona viene indicato il fabbisogno (in termini di risorse alimentari, industriali ed energetiche) che la porterebbe ad una condizione di autosufficienza.

Il giocatore, o la potenza, che riesce a far giungere una zona all'autosufficienza conquista un determinato numero di Punti Pace. Ogni turno di gioco si divide in quattro fasi: Produzione, Assegnazione delle risorse, Notizie telex e Dichiarazioni di autosufficienza.

A queste fasi partecipano tutti i giocatori (da un minimo di 3 ad un massimo di 6).

Il gioco si presenta quindi altrettanto animato e sempre piacevole, evitando momenti di stacco o turni di attesa, come invece avviene generalmente negli altri giochi da tavolo, dove quando è il turno di un concorrente gli altri aspettano.

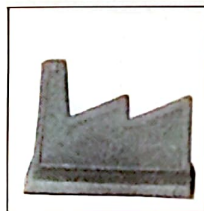
Il tempo stesso di una partita di Pacifist, all'incirca un'ora, un'ora e mezza, consente di non doversi impegnare in una partita troppo lunga dall'esito temporale incerto.

Il consiglio comunque è di mettersi subito all'opera e di incominciare a conoscere il gioco dal vivo perché Pacifist vi appassionerà fin dal primo momento che ve lo troverete davanti, grazie anche all'accurata confezione e ai vivaci colori che lo caratterizzano.

Il primo incontro con Pacifist l'abbiamo avuto, eravamo quattro accaniti giocatori, una domenica mattina essendoci incontrati praticamente all'alba novelli carbonari a casa di Mario.

Volevamo valutare questo nuovo gioco e, scottati da altre esperienze che ci avevano costretto seduti al tavolo per ore, ci eravamo premuniti avvertendo mogli e fidanzate di considerarci 'dispersi' fino a sera.

Alle 8.30 la prima partita si era già conclusa (meno di due ore, compreso il tempo per assimilare le regole) e subito c'era che chiedeva a gran voce la rivincita, perché è vero che Pacifist è il gioco della Pace, e che quindi tutti dovrebbero sentirsi vincitori, ma come in tutti i giochi che si rispettino in realtà chi vince è uno solo e gli altri mordono il freno in attesa del loro turno di salire sul podio. La pace non è facile da conquistare, nel gioco come nella vita, ma il trovarsi davanti ad un tavoliere che rappresenta il Bangladesh, il Mozambico, la Patagonia, solo per citare tre esempi, e il dover scegliere a chi inviare le proprie risorse, alimentari, energetiche e industriali, non solo sollecita la fantasia del giocatore, ma ne stimola indubbiamente la



Risorse industriali



I punti pace



Risorse energetiche



Risorse alimentari

comprensione alla difficoltà di far crescere ad un livello più alto zone che giacciono tutt'oggi in situazioni a dir poco disastrose.

Certo, come in quasi tutti i giochi che i rispettivi soldi, rappresentati da lingotti d'oro, ma qui non vince che è più ricco alla fine, bensì chi ha accumulato più punti pace, e questo soprattutto all'inizio non risulta subito acquisito dai giocatori, e non perché non sia spiegato bene, anzi il libretto delle regole è estremamente chiaro, bensì proprio perché si è sempre portati a dare più valore ai soldi che alla pace.

Adesso comunque siamo entrati nell'ottica giu-



Contenuto della scatola

- 1 Tavoliere di gioco.
- 7 serie (una per colore) di risorse alimentari (sacchi) industriali (fabbriche) ed energetiche (torri petrolifere).
- 108 lingotti di diverso valore.
- 24 carte 'produzione annua'.
- 24 carte 'telex'.
- 6 gruppi di segnalini dei carri armati e dei punti pace.
- 6 gruppi di segnalini (uno per colore) dei contrassegni di autosufficienza riportanti una "A".
- 1 sacchetto che funge da urna.
- 1 bassetta e relativa bandiera ONU.
- 1 dado.
- 1 blocchetto notes "Assegnazione".
- 1 libretto delle regole.



Cinquemilaquattrocento quiz

"Qual'è quel paese dove si disputano le corride?" - "Qual'è il ponte che unisce la bara di San Francesco con l'Oceano Pacifico?"

Si tratta di due quiz che si possono trovare giocando al Master Quiz, e come è facile capire sono quiz di diversa difficoltà.

Il Master Quiz infatti è una competizione a cui possono partecipare sia gruppi a pari livello di cultura sia gruppi a livelli diversi, come bambini e adulti.

Ogni scheda ha infatti sei diversi livelli di difficoltà e il giocatore può scegliere la domanda che preferisce, ottenendo ovviamente un punteggio più alto per un quesito più difficile.

Le sei materie trattate: Geografia, Storia, Scienze, Arte, Sport, Parole, e il fatto che un concorrente possa scegliersi il livello della domanda ma non la materia su cui cimentarsi, fanno di Master Quiz un simpatico divertimento che insegna a piccoli e grandi moltissime nozioni nelle materie più importanti di cultura generale.

Il gioco Master Quiz è quindi consigliato alle famiglie, alle comunità e alle scuole, oltre ovviamente a tutti coloro che, nel

sapere, trovano un passatempo divertente.

Imparare giocando è ciò che può offrire, con serietà, Master Quiz. Particolarmente significativo è l'inserimento di Parole tra le materie proposte perché molto spesso il linguaggio si sta trasformando e moltissimi vocaboli vengono sempre meno usati, e diventa quindi divertente trovare la parola richiesta: "Si compra dal fornaio" si parla ovviamente del pane ed è un quiz da un punto, mentre magari non tutti sanno come si chiama un leggendario di tradizione nordica (la Saga), e qui il grado di difficoltà è il sesto.

Una confezione curata nei dettagli con un piano di gioco variamente colorato invoglia e invita, chi si avvicina per la prima volta al Master Quiz, a mettersi a giocare.

Il filo conduttore del gioco è tenuto da un pedone di legno che avanza di tante caselle quanto è alto il livello di difficoltà scelto da un concorrente, ad esempio cinque caselle se la domanda richiesta vale cinque punti. Il concorrente seguente dovrà rispondere ad un quiz scegliendo il suo livello di difficoltà sulla materia raffigurata

nella casella dove si è fermato il pedone.

Lo scopo del gioco è quello di guadagnare più punti degli altri concorrenti rispondendo esattamente ai quiz.

Se la competizione avviene tra persone di diversi livelli culturali, come ad esempio tra un nonno professore e un nipote alle prime esperienze scolastiche, è consigliabile dare la facoltà di scegliere fra le domande di 4, 5, 6 punti al nonno, mentre per il ragazzo si riserveranno le domande di 1, 2, 3 punti. Ovviamente in tal caso i tre livelli: 1 e 4, 2 e 5, 3 e 6, daranno diritto ad uno stesso punteggio onde poter permettere anche al ragazzo di poter puntare alla vittoria.

Il pedone si sposta comunque in relazione all'effettivo grado di difficoltà della domanda scelta perché così viene garantita una alternanza tra le materie a cui dover rispondere.

Non resta che provare, ma attenti a non sopravvalutarvi perché potreste trovarvi davanti anche a domande come questa: "Di che cosa non Pericle?". Si tratta ovviamente di una domanda di Storia con difficoltà 6.

