

*L'angolo dei***GIOCHI****E' arrivata "Diagonale"
la dama a tre dimensioni**

La dama ha avuto la capacità di adattarsi alle culture e alle latitudini. Se ne abbiamo una codificata dalla Federazione Mondiale Gioco Dama (www.fmjd.org), è perchè ogni nazione ha una propria versione e le competizioni in campo internazionale necessitano di uno standard riconosciuto. Abbiamo dame che sono mangiate dalle pedine, come capita in quella inglese che è forse la più simile a quella da tutti praticata nel nostro Paese. Esistono damiere di diversa grandezza: se noi siamo abituati alle 64 caselle (anche se si gioca solo su 32), quella internazionale ne ha cento e ne esistono anche di dodici caselle per lato (in Canada). Abbiamo mutazioni genetiche: la dama che, saltando, si muove come un'alfiere. Questo movimento è tipico della dama internazionale, ma anche di alcune culture latine. Se giocherete a dama con uno straniero, in conclusione, occorre stabilire prima quali regole adatterete. Esistono poi varianti moderne. Abbiamo già parlato di MadamX, oggi annunciamo l'uscita di "Diagonale", per Armando Curcio Editore. Si tratta di una dama tridimensionale che ha tutte le carte in regola per destare l'interesse di appassionati e curiosi. Diagonale esce dal cassetto di Gastone Fiori ormai diversi anni fa. E' stato premiato con la medaglia d'argento al 24mo Salone Internazionale delle Invenzioni di Ginevra e l'anno successivo si è guadagnato la medaglia di bronzo alla "Mostra Internazionale delle Idee, Invenzioni e prodotti nuovi" di Norim-

berga. L'editore, che esordisce nel mondo dei giochi con questo titolo, dichiara che Diagonale ha suscitato l'interesse ed il consenso di docenti universitari e riviste specializzate. La tridimensionalità è data dai tre piani di gioco, sovrapposti, sui quali si affrontano gli schieramenti avversari. Le pedine presentano delle specializzazioni (non sono tutte uguali) e competono su ciascun piano come nella nostra dama, ma configurazioni che appaiono su due o tre piani possono raggiungere egualmente lo scopo della cattura. Occorre eliminare tutte le pedine avversarie almeno su due piani, ma si può anche "vincere ai punti". Le pedine si muovono lungo linee e si fermano sugli incroci, questo ricorda il gioco orientale del go, che è evocato anche per altri sottili motivi. Ottima l'idea di rendere disponibile un regolamento multilingue, qualche perplessità desta la fluidità del testo che, a volte, potrebbe essere più chiaro, ma il target al quale il gioco è destinato, supplirà ogni carenza senza fatica. Diagonale sarà presentato domani sera in occasione del torneo di giochi astratti organizzato dalla Ludoteca Labyrinth all'interno del circuito del Giocatore Genovese dell'Anno. Per informazioni: Marco Ferrando (marco.ferrando@gmail.com, 348/3190561) e Gianluca Marconi (gianluca@statvs.it, 010/8680393, ore uff.).

Il ludosito della settimana

www.inventoridigiocchi.it. Un lettore accanito ha spesso la voglia di scrivere qualcosa di suo, allo stesso modo le persone che amano giocare, hanno un'aspirazione simile. Ma non è raro che gli inventori di giochi si nascondano tra persone insospettabili. D'altro canto Alessandro Manzoni è considerato un romanziere, avendo scritto un solo romanzo. Quando si tira fuori dal cassetto la propria idea, spesso il talento non basta e serve un aiuto: il sito degli inventori di giochi nasce per questo. Si tratta di una comunità di autori, affermati o aspiranti tali, desiderosa di confrontarsi. Qualche tempo fa è stato bandito un cimento orientato ai giochi "carta e penna" la cui data di scadenze è ormai imminente (28/2).

Paolo Fasce
paolo@fasce.it

