

I LOVE BOARDGAMES è una rubrica a cura di Leonardo D'Ambrosio*

contatti: leo.dambrosio@inwind.it

n.1 del 03/01/2007

L'IMPORTANTE E' VINCERE E IL RESTO NON CONTA (O CONTA DAVVERO POCO)
Riflessioni in merito alla migliore struttura possibile per tornei di giochi da tavolo a 4 giocatori

Non riferendomi alla recente legge finanziaria, il tema sarà evidentemente nuovo ai giornalisti di mestiere. D'altro canto, è noto all'hardcore-gamer[†] che il dibattito in merito alla migliore struttura possibile per *tornei di giochi da tavolo a 4 giocatori* (d'ora in poi **TdGdT4G**) è decisamente sentito e scatena non di rado dure polemiche.

Premesso che la maggior parte dei tornei non garantiscono premi milionari e, per quanto risaputo, alcun campione italiano di giochi da tavolo ha mai flirtato con una velina (caro Samuele[‡], se la mia considerazione è errata... dovremmo iniziare a frequentarci...), è evidente: *solo la passione ci muove!*

...ed è la *passione* che spinge i giocatori, alla conclusione di un **TdGdT4G**, a lamentare la disfatta addossandone le responsabilità alla inadeguata struttura del torneo, spesso citando fatti e cifre (punteggi, scontri diretti/indiretti) ...mi riferisco esclusivamente agli sconfitti poiché, a memoria d'uomo, non ho ricordo di vincitori impegnati a far altro se non esultare...

Innanzitutto è bene precisare che un **TdGdT4G**, per ottenere un discreto successo di partecipanti, deve essere ragionevolmente breve: non si possono disputare tornei su un numero eccessivo di giorni (e buon senso vorrebbe che la serie consecutiva dei match non costringa i finalisti a martellanti emicranie e prolungati digiuni). Chi non percepisce vincoli temporali è chiaramente un very-hardcore-gamer o, comunque, soggetto che non ha altro da fare nella vita (e di conseguenza non fa né media, né testo).

* LD, classe '77, ha conseguito la laurea in economia nel 2001. Prima di approdare al mondo FS, è sopravvissuto a due banche e a una nota società di consulenza aziendale. Appassionato di boardgames, frequenta convention di giocatori e partecipa, con esiti malinconicamente modesti, a competizioni ludiche nazionali. Poteva andargli molto peggio.

[†] Ho appreso il termine "hardcore-gamer" all'ultima **modcon**, impresso su una t-shirt letteralmente andata a ruba, ma ancora reperibile al sito www.spreadshirt.net/shop.php?sid=172241; in "ricerca innovazione creatività" de **il sole 24 Ore** (21/12/06) Luca Tremolada ne fa sfoggio (della locuzione, non della maglietta) nell'articolo "inno al joystick".

[‡] Per i disinformati, Samuele Arena ha recentemente trionfato alle finali del campionato italiano di *risiko* 2006 organizzato dalla **editrice giochi**.

Chiarito che formule all'italiana (combinazioni di tavoli tutti vs tutti) non sono umanamente praticabili[§], il punto di partenza non può che essere la sana e spietata eliminazione diretta. Quando ero ancora giovane (e non conoscevo i coloni di catan), in un lontano expocartoon** del 1996, partecipai alle qualificazioni del campionato italiano di monopoli^{††}; 16 i giocatori iscritti, 4 tavoli di semifinale e, a seguire, finale. Insomma, di alternative non ce n'erano, arrivare secondi, terzi o quarti nel primo match prometteva il medesimo destino: riprendere a passeggiare fra gli stand di fumetti^{††}! Quando questo principio è trasparente, un **TdGdT4G** ha una marcia in più! Il match è mozzafiato a partire dal primo lancio di dadi fino all'epilogo... nessun competitor si accontenterà mai del secondo posto e, attraverso rapidi capovolgimenti di fronte, fazioni sempre nuove caratterizzeranno l'incontro...

Differentemente, ricordo con acre tristezza il 13° torneo dei coloni di catan della civetta^{§§}. La struttura della competizione prevedeva 3 partite di eliminatorie con accoppiamenti casuali e assegnazioni di punti in base al piazzamento, classifica a somma dei tre match... e finalissima per i primi quattro. Bhe, conclusi le prime 2 partite con un discreto risultato e, nel terzo incontro, fu assolutamente chiaro agli altri giocatori che per loro non era importante vincere, bensì arrestarmi alle ultime posizioni. Nel giro finale, spettatore di scambi ai limiti del buon gusto per gran parte dell'incontro, precipitai dal secondo al terzo posto... perdendo l'accesso alla finale. Chiarisco subito che, fossi stato in loro, io avrei fatto esattamente la stessa cosa. Sono abili giocatori di cui ho stima sincera. Ciò non toglie che quello fu un giorno triste per le competizioni ludiche.

Il meccanismo di oligopolio più famoso, al di là del caso particolare, resta comunque la contestatissima semifinale prevista nelle qualificazioni del nazionale dei coloni di catan... poiché i primi due giocatori accedono alla finale... la coppia che ha la migliore partenza si riconosce e si allea... lasciando terra bruciata alle proprie spalle... e rimandando la resa dei conti alla finalissima.

Bene, sono convinto che in coloni di catan (così come in risiko o in monopoli... e la lista potrebbe essere più lunga), fisiologicamente, colui che è in vantaggio (anche potenziale) deve essere continuamente danneggiato dagli altri

[§] Con 8 giocatori presenti, volendo disputare tutte le possibili combinazioni di partite a 4 giocatori, gli incontri complessivamente risulterebbero 70... e ci siamo detti tutto...

^{**} Rimpianta (mai abbastanza) mostra mercato del fumetto, del cinema d'animazione e dei games (location c/o fiera di roma) che, per l'esiguità degli spazi dedicati al gioco, meritò una triste recensione sul n.24 di **kaos** dal titolo "niente games a expocartoon"

^{††} I campionati nazionali di monopoli si svolgono ogni quattro anni per selezionare il giocatore che rappresenterà l'Italia ai mondiali indetti dalla **hasbro**; la sede delle finali è variabile: ...1996 montecarlo, 2000 toronto, 2004 tokio. Per maggiori informazioni en.wikipedia.org/wiki/History_of_the_board_game_Monopoly#World_Tournament_locations_and_champions

^{††} Per la cronaca, vinsi la prima partita, per poi arrivare secondo in finale; vincitore del torneo Corrado Carletti, successivamente eliminato alle finali nazionali di milano.

^{§§} L'associazione culturale la civetta sul comò è un noto lupo-pub romano che organizza periodicamente tornei di giochi da tavolo, spesso ufficiali; per info www.associvetta.it.

giocatori... solo così si sviluppano le partite più belle, quelle dove non ci sono vinti ma solo un vincitore... quelle che terminano dieci-nove-nove-nove.

In estrema sintesi (e qui si rischia di scivolare nella pura filosofia...), è meglio classificarsi due volte secondi o una volta primi e una volta quarti? Se l'importante deve essere vincere... chiaramente la seconda ipotesi...

Le recenti evoluzioni confermano la tendenza: se per esempio, lo scorso anno era possibile passare il primo turno alle qualificazioni del nazionale di risiko della civetta senza vincere alcuna partita^{***} su tre... quest'anno, il nuovo sistema di punteggio non lo ha più consentito! Ancora, alla affollata qualificazione straordinaria del nazionale dei coloni di catan al modcon 2006, Collutta^{†††} ha preferito indire un torneo con due finali parallele piuttosto che una finale con doppia qualificazione (scatenando prima la meraviglia e poi l'approvazione dei presenti). Infine, Albertelli^{†††}, in occasione del lancio della stagione agonistica 2006 di risiko, evidenziò in www.egcommunity.it che ai raduni nazionali^{§§§} o si qualifica il primo classificato o, in alternativa, tutto il tavolo della finale^{****}.

Concludo precisando che il sistema alla svizzera^{††††}, più dell'eliminazione diretta, consente di strutturare un torneo piacevolmente competitivo, prima di disputare la inevitabile finale. Consiglierei un'unica opportuna correzione: partendo dal giocatore al vertice della classifica, i tavoli dovrebbero essere organizzati impedendo che si incontri più volte il medesimo avversario^{††††}.

Conto di sperimentare il sistema nel prossimo trofeo del club dei coloni di catan (che mi auguro valevole per il nazionale 2007)...

...e ricordate che l'importante è vincere... se vi accontentate del secondo posto... cercatevi un hobby meno competitivo.

ld

^{***} Io stesso ne sono stato mestamente protagonista.

^{†††} Pierluigi Collutta è responsabile organizzativo del campionato italiano dei coloni di catan.

^{†††} Spartaco Albertelli è responsabile ricerca e sviluppo di **editrice giochi**.

^{§§§} In aggiunta alle qualificazioni locali, ogni anno si svolgono un numero variabile di raduni nazionali che consentono la qualificazione alle finali nazionali.

^{****} Quest'ultima ipotesi non è stata mai applicata. Ho cercato di recuperare sulla community il post, ma invano; confido di aver riportato fedelmente il pensiero di Albertelli.

^{††††} Il sistema alla svizzera prevede che i tavoli siano organizzati in funzione della graduatoria parziale: i vincenti con i vincenti e così via; di conseguenza, chi ha vinto la prima partita perché ha incontrato un tavolo "facile" avrà inevitabilmente filo da torcere nella seconda... e al vincitore di due partite consecutive si potrà lamentare poco o nulla; ancora, in tutti i tavoli i giocatori hanno il medesimo interesse a vincere poiché si trovano nella medesima situazione.

^{††††} Con grande amarezza, alle finali dei campionati nazionali 2006 dei coloni di catan, nonostante la presenza di ben 39 giocatori da tutta italia, il sistema alla svizzera "puro" mi ha costretto ad incontrare per ben due volte un medesimo avversario... davvero un gran peccato...