

GIOCHIAMO IN FAMIGLIA

Come
(dis)togliere
i nostri figli
dallo schermo
con i giochi
da tavolo

Ellie Dix



Erickson

Come possiamo riprendere il contatto con i nostri figli?

Come genitori abbiamo spesso la sensazione di essere in competizione con smartphone e tablet per l'attenzione dei nostri figli: desidereremmo tornare a una relazione concreta in famiglia, liberi dalla tecnologia, ma non sappiamo da dove cominciare.

E se i giochi da tavolo fossero dei validi alleati per riconquistare l'attenzione dei nostri figli?



Questo è il suggerimento di Ellie Dix, insegnante e appassionata di giochi, che sottolinea come l'uso dei giochi da tavolo in famiglia possa facilitare la «riconnessione» con i nostri figli, piccoli e meno piccoli. Sedersi attorno a un tavolo e giocare assieme porta molti benefici: si sviluppano le abilità interpersonali (anche con i genitori e i fratelli), aumenta l'autostima, migliorano la memoria e le abilità cognitive, le capacità di problem solving vengono affinate così come l'attitudine a prendere decisioni e a risolvere conflitti. Tutto questo offline! Una guida pratica ricca di suggerimenti e proposte di personalizzazione delle attività indirizzata al miglioramento delle relazioni tra figli e genitori tramite giochi da tavolo classici e moderni.

€ 16,50



9 788859 102612 9

www.erickson.it

I LIBRI CHE AIUTANO

Indice

<i>Introduzione</i>	
Perché i giochi da tavolo sono utili nella vita familiare	9
<i>Capitolo primo</i>	
Arrestate i vostri pensieri	29
<i>Capitolo secondo</i>	
Iniziamo!	47
<i>Capitolo terzo</i>	
Cos'è mai un gioco?	71
<i>Capitolo quarto</i>	
Padroneggiare il metagioco	85
<i>Capitolo quinto</i>	
Le regole di casa	123
<i>Capitolo sesto</i>	
Ostacoli alla vittoria	147
<i>Capitolo settimo</i>	
Andare oltre con i giochi da tavolo	183
<i>Conclusione</i>	
E ora?	211
<i>Appendice</i>	215
<i>Note</i>	265

INTRODUZIONE

Perché i giochi da tavolo sono utili nella vita familiare

Lo scopo di questo libro

Questa proposta editoriale si rivolge ai genitori che vogliono trascorrere più tempo con i loro figli e goderseli. Con figli grandi in casa non è insolito trascorrere una settimana intera senza aver mai conversato a lungo con loro. Infatti, la maggior parte delle conversazioni intraprese con i giovani adulti riguarda pratici scambi di vita quotidiana: accordarsi per un passaggio, prestare soldi, mettersi d'accordo sui pasti, ecc. Per molti genitori, il resoconto dettagliato da parte dei propri figli della giornata a scuola, le chiacchierate sincere sulle loro ansie, gli sfoghi di gioia per i loro trionfi e successi spariscono (semmai manifestati) attorno al decimo compleanno del bambino. Sebbene, però, possa essere normale scambiare a malapena due parole con i propri figli, non significa che sia la cosa giusta per noi come genitori o nemmeno per loro. Tuttavia, non è facile avviare una vera conversazione con qualcuno che ha lo scudo perenne delle cuffie e che emana segnali eloquenti all'insegna del «lasciami stare». Per fare scorrere la conversazione, è necessario passare una buona parte del nostro tempo faccia a faccia con i nostri figli. Non si può parlare sul serio attraverso la porta.

Può essere difficile condividere tempo con loro, soprattutto se hanno raggiunto quella delicata fase in cui sembra che facciano di tutto per evitarvi. La quantità di tempo che riesco a passare con i miei figli dipende da tanti fattori, a cominciare dal loro umore e da quanto lavoro ho da fare. Comunque, anche quando sono indaffarata e le tensioni sono alle stelle, sento il desiderio di passare dei momenti piacevoli con loro. Scommetto che anche voi lo desiderate: è per questo che siete qui.

Questo libro vi aiuterà a riconnettervi con i vostri figli grazie all'introduzione dei giochi da tavolo nella vita familiare. Capisco che l'idea che i vostri figli si presentino allegri e saltellanti quando la «campana familiare» suona di domenica pomeriggio, chiamando con gioia i loro fratellini ed esprimendo il forte desiderio di avventurarsi in un fantastico gioco di tre ore con l'intera famiglia, vi farà sbellicare dalle risate o vi lascerà perplessi.

Quindi, permettete che vi spieghi alcuni aspetti sui giochi in famiglia.

- Non abito nella Casa nella Prateria e non credo che ci abitate neppure voi.
- Non sarete mai costretti a giocare a lungo. A meno che non sia ciò che volete. Ci sono centinaia di giochi divertenti che si possono completare in 20 minuti.
- Non è necessario giocare tutti insieme. Non si dovrebbe mai costringere altri a giocare.
- Non è necessario prestabilire un orario per giocare.
- I giochi in famiglia si sono evoluti moltissimo, quindi abbandonate eventuali preconcetti. La scelta e la qualità a disposizione saranno soddisfacenti per voi e per i vostri figli.
- Se seguite le idee contenute nel libro, giocare diventerà una cosa normale nella vostra famiglia. A un certo punto i vostri figli correranno da voi pronti per giocare, e voi non batterete ciglio, tanto meno vi verrà da ridere.

Leggendo questo libro, scoprirete come suscitare l'interesse dei vostri figli per i giochi da tavolo mettendoli semplicemente in vista e attraverso «subdoli» trucchetti. Scoprirete anche la vostra passione per i giochi e allo stesso tempo svilupperete delle competenze come giocatore e come insegnante di giochi da tavolo. Imparerete come navigare per i mari mossi della rivalità tra fratelli, dare meno importanza alle liti e ai pianti, e promuoverete la capacità di giocare con astuzia. Modificherete e riprogetterete i vostri giochi in modo da adattarli alle esigenze della famiglia. Scoprirete i vostri punti deboli, troverete giochi adeguati a voi e ai vostri figli che non costino una follia. E quello che è fondamentale, diventerete i padroni del metagioco: il più importante gioco di tutti.

Questo libro *non* è un'enciclopedia di giochi. Anche se nominerò tanti diversi giochi e indicherò quelli che alla vostra famiglia potrebbero piacere, il libro non si propone come una guida completa a tutti i giochi esistenti. Escono migliaia di giochi tutti gli anni e non riesco neanche a provarne l'1 per cento (e, credetemi, io gioco *molto*). Ci sono già tante valide risorse disponibili dove poter fare la propria ricerca, quindi vi indicherò la strada e vi farò vedere dove cercare.

Quando nomino un gioco in questo libro, sarà per darvi un esempio. Non aspettatevi spiegazioni complete di regole o recensioni dettagliate perché non le troverete qui.

I titoli dei giochi scritti in ***corsivo e grassetto*** si trovano riportati nell'Appendice, dove ogni voce comprende una breve panoramica del gioco stesso e informazioni chiave riguardo alla durata, numero di giocatori, ecc. Per scoprire di più su questi giochi, potrete cercare recensioni sui blog e video-recensioni online con tanto di *play-through*, spiegazioni delle regole e giudizi. L'Appendice si propone come un supporto all'argomentazione di questo libro, e non come fonte affidabile di tutto ciò che riguarda i giochi da tavolo.

CAPITOLO SECONDO

Iniziamo!

Introducete la famiglia alle meraviglie dei giochi da tavolo in modo graduale

La vostra collezione di giochi

Cercate in casa e raccogliete tutti i giochi che possedete. Non solo i giochi da tavolo, prendete anche i mazzi di carte, i dadi, le vecchie scacchiere e tavole da Backgammon che trovate in giro. Rovestate in ogni stanza e in ogni armadio. Guardate nel sottoscala, sopra l'armadio e in garage. Non dimenticate la soffitta. Man mano che scoprite i giochi dimenticati in fondo a un cassetto o una cassapanca, create un mucchio di tesori assortiti. Forse vi ritroverete con qualche scatola disordinata e incompleta invece di una selezione di meraviglie. Non importa. Quello che avete ora è l'inizio della vostra collezione.

Passate in rassegna e riordinate i vari pezzi da gioco. Prima mettete in ordine tutte le carte da gioco, dadi, pedine, tabelloni, domino e *fiche* da poker. Questi componenti hanno molteplici usi e costituiranno la base della vostra collezione. Poi controllate che ogni gioco da tavolo sia completo. Sicuramente ci saranno dei giochi cui mancano dei componenti o in cui alcuni sono rovinati. Fate una verifica su ogni scatola e cercate di capire cosa si può conservare e cosa no.

Se trovate dei giochi in cui mancano così tanti componenti che non sono più utilizzabili, dovrete «smantellare» il gioco.

Togliete tutti i componenti utili, ad esempio pedine, risorse e gettoni. Se il tabellone è in buone condizioni, tenete anche quello, nell'eventualità scopriate di avere un progettista di giochi in erba in casa. Si possono usare degli scatoloni robusti per risistemare dei giochi aggiustati con del vecchio nastro e spago. Potrete anche ritagliare la grafica da una scatola e attaccarla a un'altra perché il gioco si conservi meglio. Si possono buttare via pezzi ormai distrutti e cianfrusaglie accumulate, ma si dovrebbero conservare i pezzi da gioco intatti in una scatola, almeno finché non avrete finito di leggere questo libro.

Ora è il momento di qualche riparazione e un po' di manutenzione ordinaria. Se vi mancano delle carte da un mazzo, sostituitele con qualche jolly. Prendete un pennarello e scrivete il valore mancante sul jolly (evitate ovviamente i pochi giochi che usano il jolly). Usate lo stesso pennarello di fiducia per ricalcare eventuali numeri sbiaditi sui dadi. Aggiustate scatole, sostituite componenti rotti con pedine o gettoni, pulite le lavagnette o le schede segnapunti plastificate, temperate o sostituite le matite. Se avete dei giochi che contengono schede segnapunti o blocchetti particolari assicuratevi di averne a sufficienza. Se ne rimangono pochi — o sono finiti — createli voi stessi o scaricateli da internet. Se digitate «schede segnapunti per *Cluedo* da stampare» ne troverete subito una serie. Se ve ne rimangono delle originali, potrete plastificarle e comprare dei pennarelli da lavagna a secco.

Una volta che avrete controllato, pulito e riparato i giochi, dovrete trovare una nuova dimora per la vostra collezione. Non sarà più sparsa in mille posti diversi, lontano dagli occhi, lontano dal cuore. I vostri giochi diventeranno un elemento importante della vita familiare, quindi hanno bisogno di uno spazio tutto loro. Sistematele in un armadio spazioso o su scaffali capienti, preferibilmente in un posto di facile accesso a tutta la famiglia. Evitate di usare uno spazio troppo piccolo dove incastrare tutto a forza. In un modo o nell'altro la vostra collezione crescerà. Po-

trete realizzare un cartellone con scritto «Armadio dei Giochi». Si potrebbe ricavarne uno da scatole rotte da buttare.

Mentre sistemate i giochi nella loro nuova dimora, scegliete il vostro preferito e tenetelo da parte. Mettetelo sul tavolo. Se vi va, estraete il tabellone e alcuni componenti. Se avete tempo, preparate il gioco e giocate in solitaria. Giocate nel ruolo di tutti i diversi giocatori. Giocate per dieci minuti o un'ora, se ne avete voglia; lo scopo è di riacquistare familiarità con il gioco. Lasciatelo sul tavolo finché non arrivi la famiglia. Non serve richiamare l'attenzione sul gioco, la sua mera presenza sul tavolo potrebbe suscitare qualche domanda o curiosità. Mostrate alla famiglia il nuovo armadio dei giochi ma non insistete che giochino con voi. L'idea è di tentarli, non di obbligarli a giocare. Potrebbe servire del tempo, ma ne varrà la pena.

Ricordate che l'obiettivo è di incrementare in modo graduale l'esposizione della famiglia ai giochi da tavolo e ai giochi di carte. Con la selezione di giochi fatta e la scelta di uno spazio dedicato avrete già rilanciato la presenza dei giochi in famiglia e ottimizzato l'ambiente per il gioco.

Giocare in solitaria

Provate il solitario di carte *Spaces*. Troverete le regole sul blog *The Dark Imp*.¹ La prima volta che giocate potrebbe sembrare che il gioco sia di pura fortuna, ma ci sono scelte multiple da fare su quale carta spostare per prima. L'ordine delle mosse fatte e la scelta del seme da piazzare su ogni riga avranno un impatto finale sull'esito del gioco. È probabile che inizierete a pianificare e analizzare le soluzioni prima di fare le mosse. Giocate più volte finché non sarete sicuri delle regole. Quando arrivate al terzo *round*, prendete nota della vostra posizione. Ogni volta che giocate, controllate se riuscite a migliorare il vostro punteggio.

Cos'è mai un gioco?

Capire la portata e la varietà di questo hobby

In questo libro trattiamo di tanti tipi di giochi diversi. Anche se ne vengono nominati più di cento, è solo la punta dell'iceberg dell'enorme quantità disponibile. Man mano che venite attirati dentro il mondo dei giochi da tavolo, inizierete a scoprire quali tipi di gioco piacciono a voi e alla vostra famiglia.

Mentre nella maggior parte dei giochi menzionati c'è un elemento di fortuna che obbliga i giocatori a reagire a circostanze che cambiano, ci sono pochi giochi, se ce ne sono, che si basano esclusivamente sulla fortuna. Nei giochi di pura fortuna l'abilità dei giocatori di prendere decisioni che possono avere un effetto sull'esito del gioco è ininfluente. L'incapacità di influire sul gioco riduce notevolmente l'interesse per il gioco stesso e il desiderio di rigiocarci. Può darsi che i bambini più piccoli si divertano con la pura fortuna, ma i ragazzi più grandi e gli adulti si annoiano rapidamente. Perciò, quasi tutti i giochi consigliati prevedono un certo grado di processi decisionali e tattica.

Molti giochi ruotano attorno a un *tema*. I temi usati nei giochi da tavolo sono incredibilmente diversi, anche se ce ne sono alcuni che compaiono più spesso di altri. Ad esempio, l'esplorazione dello spazio, l'agricoltura medioevale, l'apocalisse degli zombie e la costruzione delle civiltà sono temi frequenti nei giochi da tavolo. I giochi senza tema vengono definiti «astratti».

Tra i giochi astratti famosi ci sono gli Scacchi, Backgammon, Dama e Go. Molti giochi tradizionali dal mondo — tipo Mancala e Pachisi — rientrano in questa categoria di giochi astratti di strategia.

Anche se delle volte sarebbe utile classificare i giochi in base al tema, in particolare se avete un interesse speciale per un certo argomento, in generale risulta più utile raggruppare i giochi in base al funzionamento. L'enciclopedia online *Board Game Geek*¹ elenca 51 diverse *meccaniche* di gioco (ovvero come funziona il gioco) e propone una spiegazione concisa di ognuna di queste.² I giochi di carte come Whist e Bridge sono giochi «a prese»: ogni giocatore ha l'obiettivo di vincere la presa.

Scale e Serpenti e *Ludo* sono giochi di percorso del tipo «lancia e muovi»; lanci il dado e poi ti muovi. Giochi a prese e giochi «lancia e muovi» sono esempi di diverse meccaniche di giochi da tavolo.

In questo capitolo elencherò le categorie più importanti per darvi un'idea della gamma di giochi disponibili. Attenzione però, è un tour con numerose fermate, quindi non vuole essere un elenco esaustivo delle meccaniche del gioco.

Giochi con un forte elemento narrativo

Giochi di deduzione e bluff

I giochi di deduzione di solito prevedono che i giocatori abbiano delle informazioni segrete, che vengono usate per ingannare gli altri. Giochi di questo tipo spesso si basano sulla corsa di tutti i giocatori a scoprire le stesse informazioni. In *Cryptid*, ad esempio, i giocatori sono criptozoologi, tutti impegnati a scoprire dove si trova l'infame *Cryptid*. Ogni giocatore possiede un'informazione, che non deve essere svelata. Soltanto combinando tutte

le informazioni, sarà possibile localizzare il mostro. In altri giochi di deduzione, i giocatori devono scoprire diverse informazioni sugli obiettivi dei loro avversari. ***Dead of Winter***, ad esempio, è un gioco con ambientazione zombie post-apocalittica, nel quale i giocatori collaborano per raggiungere un obiettivo comune ma, allo stesso tempo, devono soddisfare le loro condizioni personali e segrete di vincita. I giocatori usano i bluff e le deduzioni per scoprire gli obiettivi segreti, raccontando convincenti bugie per non svelare le proprie intenzioni e guadagnare la fiducia dagli altri giocatori, evitando nel contempo di venire uccisi dagli zombie. Complicato.

Giochi legacy e in modalità «campagna»

I giochi *legacy* permettono ai giocatori di adattare e cambiare il tabellone in modo permanente ogni volta che giocano. Ogni gioco parte dagli eventi del gioco precedente. Nuove regole, meccanismi, componenti ed eventi vengono svelati durante le diverse partite. Uno dei migliori di questo genere è ***Pandemic Legacy***. Questo gioco porta il gioco cooperativo di successo ***Pandemia*** a un nuovo livello, dove i giocatori affrontano una serie di 12 partite che rappresentano i 12 mesi dell'anno. Avete due possibilità per raggiungere gli obiettivi mensili con un massimo di 24 partite.

Come in tutti i giochi *legacy*, visto che si modifica in modo permanente il tabellone, si può giocare l'intero gioco solo una volta. Se vi piace l'idea di un gioco che avanza da una partita all'altra, ma volete più possibilità di rigiocare, è meglio che cerciate giochi con la modalità «campagna». Questi forniscono diverse condizioni di partenza e vittoria ogni volta che partite. Il classico moderno ***Catan*** prevede un'espansione che si chiama ***Seafarers***, che aggiunge una modalità campagna al gioco. ***Arkham Horror: Il gioco di carte*** si sviluppa creando una serie di avventure

che avranno un impatto sul panorama futuro del gioco. Quando pensate di aver finito le campagne pubblicate, potreste sempre cimentarvi in uno degli innumerevoli scenari creati dai fan e scaricabili da internet.

Giochi di ruolo (GDR)

Create e sviluppate il vostro personaggio e poi unitevi ad altri in un'avventura. Vi immergerete nel gioco mentre esplorate ed espandete il vostro mondo, sempre usando le abilità e el conoscenze del vostro personaggio per sviluppare la narrazione. La maggior parte dei GDR è ambientata nei mondi fantastici di elfi, orchi e goblin, ma non tutti. *Good Society*, un GDR ispirato a Jane Austin, chiaramente ha un'ambientazione diversa. Il GDR più conosciuto è sempre *Dungeons and Dragons*, ma — come nel mondo più esteso dei giochi da tavolo — attualmente c'è un'impennata di nuovi GDR e quindi una vasta selezione tra cui scegliere. Provate *Legacy of Dragonholt*, un gioco narrativo nel quale create il vostro speciale eroe per poi partire per una grandiosa avventura. Questo gioco cattura in modo impressionante l'essenza dei GDR senza bisogno di un *gamemaster* o di lunga preparazione.

Giochi di carte

Giochi di carte collezionabili (GCC)

C'è un'enorme quantità di carte sigillate e confezionate che i giocatori acquistano nella speranza di ottenere qualche buona carta. Dalle carte che acquistate, vi costruite un vostro mazzo personale da usare per combattere con gli altri. I siti di asta online guadagnano bene dai GCC, perché sembra che i giocatori siano

disposti a spendere una fortuna per una singola carta mancante nel loro mazzo. I due più famosi GCC sono ***Magic: L'Adunanza*** e ***Pokémon Trading Card Game***.

Magic: L'Adunanza ha un enorme gruppo di fan. Si gioca in tutto il mondo — in particolare di venerdì sera, quando gruppi di «Friday Night Magic» si trovano in cantine e negozi di giochi in ogni angolo del pianeta. La maggior parte dei GCC è a tema fantastico e molti hanno delle grafiche bellissime. In ***Magic: L'Adunanza***, ad esempio, ogni creatura, terra, artefatto, incantesimo e planeswalker (tra gli esseri più potenti del Multiverso) è illustrato e ogni anno escono tre o quattro nuovi set.

Giochi deck-building («costruzione del mazzo»)

Partendo da un mazzo identico di carte di base, i giocatori usano carte della loro mano per acquistare carte più avanzate dal *pool* generale da aggiungere al loro mazzo. All'inizio di ogni turno, i giocatori pescano carte dal loro mazzo per formare una nuova mano. Man mano che entrano in gioco le carte più avanzate, i giocatori compiono azioni sempre più potenti. L'obiettivo è di costruire un mazzo di carte personale che vi garantisca di generare guadagni, influenza o punti. I giochi deck-building vi permettono di riutilizzare più volte le carte acquisite in precedenza mentre avanzate nel vostro percorso e prima di mischiare nuovamente le carte e riutilizzarle. In ***Dominion***, come in tanti altri giochi deck-building, i giocatori pescano le prime carte dal loro mazzo a ogni turno e poi giocano le carte che hanno in mano. I turni si giocano rapidamente. La scelta di carte da comprare è la stessa per tutti i giocatori, ma le strategie e la selezione delle carte variano. Ogni partita di ***Dominion*** sarà diversa perché i giocatori scelgono in modo casuale 10 delle 25 carte-azione dalla scatola. I giochi *bag-building* («costruzione del sacchetto»), come ***Altiplano***, funzionano nello stesso modo ma con dei segnalini. I giocatori

Padroneggiare il metagioco

Come diventare un bravo giocatore e insegnante dell'unico gioco che conta

Il metagioco è il gioco più importante

Giocare al gioco che avete sul tavolo è solo una parte dell'intera esperienza. Anche prima di aprire la scatola, il metagioco è già iniziato. Il metagioco è un dramma che si svela davanti agli occhi dei giocatori. Il metagioco prevede la manipolazione delle emozioni dei vostri avversari. E vi dà quella sensazione di trionfo che si ha dalla soluzione collaborativa dei problemi.

Avete mai vinto a un gioco da tavolo ma vi siete divertiti così poco che vi siete sentiti come se aveste perso? Questo è il metagioco. Vi siete mai fatti guidare da qualcuno in un gioco di squadra, anche contro voglia, per poi rimanere entusiasta quando avete subito una sconfitta? Questo è il metagioco. Vi siete mai sentiti così felici di aver vinto una battaglia che il fatto di aver perso la guerra non faceva alcuna differenza? Ecco, questo è il metagioco.

Abbiamo tutti giocato con giochi da tavola davvero brutti ma poi ci siamo divertiti perché l'atmosfera era quella giusta e tutti erano felici. La maggior parte di noi sceglierebbe questo scenario piuttosto che giocare a un gioco da tavola bellissimo in un'atmosfera burrascosa con tanto di sogghigni e sbuffi. Il metagioco ha così tanto potere sulle famiglie che giocano che è

un fattore determinante per il divertimento, più importante del gioco stesso. Talvolta, il problema è che è difficile capire a quale metagioco si gioca finché non è in corso.

Da genitori, spesso cerchiamo di influenzare il metagioco, ricordando ai giocatori di essere gentili gli uni con gli altri. Però, la semplice dichiarazione che la vittoria non conta e che quello che conta è la partecipazione non lo fa diventare una realtà concreta per i giocatori. Mentre il gioco con i giochi da tavola è contenuto nel tempo e nello spazio, il metagioco è molto più ampio. Il metagioco potrebbe non partire da una parità di condizioni. Il figlio che ha appena convinto i suoi genitori che è la sorella il colpevole di qualche reato domestico, se l'ha fatta franca, ha metaforicamente molto più denaro in banca di sua sorella. La figlia minore che ha appena preso la patente al primo tentativo, mentre quella maggiore deve rifarla (di nuovo), ha uno schermo protettivo di serenità attorno a lei che la rende immune all'attacco, nonostante gli sforzi maggiori di sua sorella.

Non è solo la vita familiare che ha un impatto sul metagioco: anche gli eventi di serate-gioco precedenti fanno la loro parte. Il ricordo di un'alleanza importante, troncata in un attimo da un'allegria pugnalata alle spalle potrebbe provocare una cauta diffidenza che segna la fine del gioco cooperativo della serata. La vincita (molto fortunata) di qualcuno in un gioco precedente potrebbe provocare una prestazione esibita con vanità, presunzione e arroganza la volta successiva, che farà infuriare tutti e porterà così a una sconfitta ancora più drammatica. Quindi, se il metagioco è così imprevedibile, come facciamo a addomesticarlo e controllarlo?

Stabilire le regole per il metagioco è difficile. È come cercare di controllare le emozioni delle persone. Vi è mai capitato che qualcuno vi abbia detto di calmarvi in un momento di furia? Allora capirete che governare le emozioni altrui non è facile. Perciò, non si tratta di stabilire le regole e poi cercare di farle

rispettare, si tratta di esercitare un'influenza. Per influenzare la famiglia mentre gioca, servirà un po' di preparazione, riflessione e probabilmente pratica. Magari dovrete cambiare notevolmente il vostro comportamento prima di iniziare a guidare il comportamento degli altri.

Chiariamo subito una cosa. Non c'è niente di male nell'essere competitivi. Infatti, il gioco dipende dalla competitività. Non c'è niente di peggio che giocare con un gruppo di giocatori che non puntano a vincere. L'obiettivo di vincere aiuta a sviluppare delle strategie, affinare le abilità di risoluzione di problemi e migliorare le abilità richieste per avere successo. Quelli che non mirano alla vittoria sono semplicemente passeggeri e se si vince contro di loro, non sembra affatto di vincere. Ci serve sapere di avere vinto per merito nostro. *Lasciare* che qualcuno vinca porta solo a un trionfo superficiale poco significativo per quella persona. Tuttavia, c'è molta differenza tra *giocare* per vincere e *avere bisogno* di vincere. Il genitore competitivo *ha bisogno* di vincere e per farlo potrebbe adottare tattiche di metagioco infide. Per diventare padrone del metagioco innanzitutto dovette guardare con onestà al vostro comportamento. Modellate i comportamenti a cui aspirate in modo deliberato e costante. Cercate di mantenere un certo grado di obiettività in modo che, anche quando vi concentrate sul gioco in tavola, siate sempre consapevoli del metagioco.

Come insegnare i giochi

Dopo l'acquisto di un nuovo gioco, è importante prepararsi a introdurlo in famiglia. Non è sempre facile far sì che l'intera famiglia sia seduta attorno al tavolo, e non volete certo rubare tempo prezioso al gioco a causa della disorganizzazione. Ecco alcune «regole» per aiutarvi a coinvolgere tutti in un gioco nuovo in tempi brevi.

CAPITOLO SESTO

Ostacoli alla vittoria

... e come superarli

Ostacolo 1: le discussioni

«I bambini iniziano a discutere appena ci sediamo. Non riesco a giocare abbastanza a lungo da mettere in pratica quanto imparato!»

Fase 1: evitate giochi pericolosi

Non tutti i giochi sono uguali. Anche se vi siete divertiti tanto una sera giocando, non vuol dire che sarà tutto rose e fiori. Potrebbe giungere il momento in cui scegliete inavvertitamente un gioco che riesce a tirare fuori il peggio dalla vostra famiglia. Potrebbe avere l'effetto di una bomba che esplose e potrebbe sembrare che sul tavolo effettivamente ne sia esplosa una per davvero. Questi giochi pericolosi si nascondono in ogni angolo, adescando le famiglie ignare. Trovare la strada giusta in questo campo minato per poi disinnescare l'ordigno, indossare la tuta Hazmat e orchestrare una pulizia totale può sembrare un gioco a sé.

Qui di seguito troverete la mia «Top 5» dei giochi più pericolosi. Per me, si dovrebbe giocare a questi solo quando il sole splende e tutti sono di buonumore e ben disposti verso il prossimo.

1. *Saltinmente*. Il re delle liti mostruose. I giochi finiscono sempre male e spesso con ogni giocatore chiuso in una stanza diversa che conta lentamente fino a dieci. *Saltinmente* è letale perché sembra un semplice e divertente party game, ma in verità è una copertura. La modalità del gioco prevede di pensare a una parola o una frase che inizia con una lettera specifica e che rientra in una categoria specifica. Ad esempio, un colore che inizia con la lettera S potrebbe essere scarlatto.

Tuttavia, potrebbe essere accettabile «scarlatto acceso»? E che ne dite di scarlatto smorto? O scarlatto intenso? Eccoci al problema. Se ci sono dispute sul fatto che una risposta sia valida o meno — e ce ne saranno di sicuro — la maggioranza decide. Il «gioco» si basa sull'obbligo di dibattere la questione e urlare a chiunque osi contraddirvi. Questo, insieme alla pressione di dovere pensare a risposte sempre più geniali in tempi molto limitati, quando siete già furiosi e preoccupati a lanciare sguardi assassini al fratello, non è un precursore di una serata piacevole.

State attenti anche a:

- *Taboo* — «Quell'indizio è stato ASSURDO... e non mettermi il *buzzer* vicino all'orecchio!»
- *Scarabeo* — «Non dirmi che quella parola esiste!»

2. *Diplomacy*. Come descritto da un utente dal forum *Board Game Geek*, «Diplomacy [*sic*] non scatena tanto discussioni quanto faide decennali». ¹ È un gioco di dominio europeo, dove si vince facendo delle alleanze con altre nazioni per poi romperle. A meno che non siate l'Italia. Se giocate come Paese Italia, avete un tale svantaggio che c'è pochissima probabilità di vincere in ogni caso. Il gioco dura almeno tre ore e si passa molto tempo ad aspettare il ritorno di altri giocatori che sono andati in un'altra stanza per negoziare (o far finta di negoziare). Come ciliegina sulla torta si aggiunge il fatto che è possibile perdere quasi in

partenza, senza la possibilità di una rimonta storica. Anche se state vincendo, bisogna essere veramente duri di cuore per divertirsi con tutta la gente triste attorno. Tradimenti e pugnalate alle spalle sono la linfa vitale di questo gioco ed è facile che questa linfa si riversi anche sulle relazioni familiari. Avevamo una copia di *Diplomacy* quando ero bambina. Ci giocammo solo una volta.

State attenti anche a:

- *Intrigue* — «Ma ti ho dato una mazzetta enorme per farlo!»
- **Risiko** — «Mi avevi detto che quelle armate erano lì in difesa!»

3. *Werewolf*. È un gioco di inganno che, una volta finito, vi chiederete se potrete mai più fidarvi di qualcuno. Ai giocatori vengono assegnati ruoli diversi in segreto e lo scopo del gioco è scoprire il lupo mannaro del gruppo prima che li uccida. Più bravi siete a mentire, più alta è la probabilità di vincere.

Bisogna convincere gli altri giocatori che si dovrebbero fidare di voi, anche se non è vero. Mentre non sembra essere un problema tra amici, quando giocano le coppie o le famiglie la disonestà è molto più difficile da accettare. I coniugi, scioccati da quanto facile sia stato ingannarli, si chiedono in quali altre situazioni possano essere stati ingannati. I fratelli diventano paranoici e incapaci di perdonare e dimenticare. Portatelo in tavola solo se siete disposti a non vedere mai più la vostra famiglia con gli stessi occhi.

State attenti anche a:

- **The Resistance** — «Davvero non ti fidi me? Dopo tutto quello che abbiamo passato insieme!»
- **Munchkin** — «Non ci posso credere che usi le Ginocchiere di Attizzamento su di me, dopo che io ho usato i miei Stivali del Calcinculo per aiutarti a sconfiggere il Drago di Plutonio di Livello 20.»

CAPITOLO SETTIMO

Andare oltre con i giochi da tavolo

Espandete le attività legate al gioco

«Gamificare» la vita

I giochi possono andare oltre il tavolo. Intrecciate elementi di competizione amichevole con altri aspetti della vita familiare per aumentare il coinvolgimento e per riavvicinare la famiglia. Avete un programma televisivo che guardate insieme in famiglia? Forse vi piace *Italia's Got Talent*¹ o magari è *Bake Off Italia*² la vostra passione? Quando i figli crescono, potrebbero cambiare idea sull'importanza di queste trasmissioni televisive di famiglia. Forse perché ha stancato il formato, o semplicemente perché l'attrazione di sedersi con i genitori mentre guardano altri che guardano dei forni non è la cosa più interessante della loro vita. In passato, ammetto di avere obbligato mio figlio maggiore a guardare *Ballando con le Stelle*³ con noi perché «piace a tutti», per poi passare tutto il tempo della trasmissione con lui che mi fissa con fare combattivo. Per questo ho dovuto subire il rimprovero di mio marito, perché non siamo una famiglia che obbliga i propri figli a guardare programmi televisivi di ogni tipo. Ovviamente, non sostengo che il tempo in famiglia dovrebbe essere passato davanti alla TV. Tuttavia, l'esperienza è certamente positiva se la famiglia si riunisce per guardare un programma che piace a tutti e del quale tutti parlano e ridono. Potreste variare i programmi

per mantenere il coinvolgimento di tutti nella visione in famiglia, ma prima di abbandonare i vecchi programmi preferiti, cercate di trasformare l'esperienza in un gioco.

Costruite una serie di schede Tombola, una per ogni componente della famiglia. Le schede Tombola si fanno con griglie 3×3 , quindi con nove caselle. Scrivete uno slogan o una frase sentita spesso in quella trasmissione televisiva in ogni casella. Se riuscite, date una scheda completamente diversa a tutti. Se dovette ripetere degli elementi, assicuratevi che non ci siano schede che abbiano troppe frasi in comune. Realizzate tutte le schede prima di decidere a chi darle. Fate in modo che le schede siano abbastanza equilibrate, con delle combinazioni di opzioni più e meno probabili. Ingaggiate la famiglia per aiutarvi.

Prima del programma, distribuite casualmente le schede. Mentre guardate il programma, i giocatori cancellano dalle loro schede le frasi che sentono nello show. Le schede per *Ballando con le stelle* potrebbero includere frasi come «disastro, cara», «favoloso» e «un punteggio da 50». Le schede per *Bake Off* potrebbero contenere frasi tipo «una stretta di mano da Paul»,⁴ «il fondo molliccio» e «qualcuno ha confuso il sale con lo zucchero». Per *Italia's Got Talent*, potreste usare «golden buzzer», «standing ovation» e «un concorrente che dice che gli si è avverato un sogno». I giocatori competono per terno, quaterna, cinquina e tombola.

La Tombola non si limita alle trasmissioni televisive. Ravvivate altri eventi in famiglia con un gioco tipo la Tombola. I ragazzi non sono troppo entusiasti all'idea di andare a trovare la nonna? Tombola dalla nonna! («Non dimenticate di togliervi le scarpe», «Chi vuole un buon biscotto?» e «Devo proprio finire quel lavoro a maglia»). I ragazzi non vogliono andare a fare una passeggiata? Tombola in campagna! («Campo pieno di pecore», «ippocastano»). Se avete dei figli super competitivi potreste provare anche a gamificare i lavori di casa per incoraggiarli a fare i lavori che odiano di più. Date a ognuno una scheda Tombola a

inizio settimana. Quando completano un lavoro, cancellano la casella corrispettiva sulla scheda. Certo, sarebbe meglio non usare eccessivamente la Tombola perché altrimenti perderebbe il suo fascino e non funzionerebbe più come modo per trasformare un compito un po' noioso in uno interessante. Ma la Tombola è solo l'inizio. Si possono anche adattare altri giochi.

Potreste giocare a **Cluedo** se andate a visitare un palazzo d'epoca. Trovate una mappa dell'edificio e le stanze che si possono visitare prima di andarci. Fate una piccola ricerca sugli oggetti che si trovano nell'edificio. Date alla vostra famiglia dei nomi stile **Cluedo** e forse anche dei suggerimenti per i travestimenti. Realizzate dei mazzi di carte per le stanze, gli oggetti e i giocatori. Togliete una carta da ogni mazzo senza guardare per formare le carte del delitto. Le carte rimanenti vengono divise fra i giocatori. I giocatori possono fare domande in tempo reale mentre si muovono nell'edificio. Per porre una domanda a un altro giocatore dovete essere nella stessa stanza. Potete fare domande riguardo a un altro giocatore solamente se anche gli altri sono lì. Si possono fare domande riguardo a una stanza solo se siete dentro quella stanza. Sarebbe consigliabile non spostare gli oggetti di valore, perché probabilmente sarete buttati fuori, ma i giocatori dovranno dire dove hanno visto l'oggetto (ed eventualmente fornire altre informazioni su di esso). I giocatori non sentiranno tutte le domande come quando si gioca alla versione da tavolo. Quando i giocatori sono pronti a formalizzare l'accusa, vanno in un posto predeterminato e aspettano gli altri. I giocatori pronunciano le accuse nell'ordine di arrivo al punto d'incontro. Il primo a indovinare vince il gioco.

Durante le gite in famiglia, create una caccia al tesoro con *Scattergories* adatta al luogo. Quando andate in città per fare qualche commissione, le categorie potrebbero includere «marchi di prodotto», «mezzi di trasporto» e «tipi di panino».

Quando andate a trovare gli amici alcuni esempi di categoria potrebbero essere «qualcosa che si trova nel pensile in cucina»,

«pianta o albero» o «scrittore». I giocatori fanno le foto degli esempi che rientrano nella categoria e che iniziano con la lettera prescelta dell'alfabeto. Si condividono le foto e si segnano i punti una volta arrivati a casa (o nel viaggio di ritorno).

Le escursioni in famiglia si possono anche usare per creare dei giochi da fare una volta arrivati a casa. Durante una visita a un museo, date alla famiglia il compito di scoprire delle informazioni che poi si possono usare per costruire un gioco di Due Verità e una Bugia. Ogni giocatore dovrà trovare due informazioni che sono vere ma ignote su un oggetto o un argomento. Poi dovranno inventare una terza informazione. A casa, i giocatori condividono le informazioni e gli altri dovranno decidere qual è l'informazione falsa. Ovviamente, quelli che sono stati veramente attenti al museo avranno un vantaggio, perché avranno probabilmente letto delle informazioni utili. Si possono usare le visite ai musei anche per costruire le proprie carte *Top Trumps*. Non credo che sia troppo controverso dire che l'attività di realizzare le carte sia più divertente del gioco stesso. O perché non realizzare il proprio gioco di *Wits and Wagers*, con i giocatori che inventano delle domande basate sulla visita al museo e gli altri giocatori devono indovinare la risposta? Le domande devono produrre risposte numeriche, ad esempio una data, una distanza o una quantità. Scommettete che la vostra ipotesi sarà la più probabile o scommettete sulle ipotesi altrui e traete ugualmente un beneficio.

C'è stata un'estate in cui non avevamo prenotato la vacanza. Quindi, ho scelto dieci posti che avrei voluto visitare durante le settimane di vacanze scolastiche. Ho scelto luoghi che sapevo sarebbero piaciuti ai miei figli, ma prevedevo comunque lamentele perché era chiaro che sarebbero state gite d'istruzione. Ho scritto tutti e dieci i nomi su dei foglietti di carta e li ho messi dentro un vecchio contenitore di detersivo per lavastoviglie con scritto sopra «Il Magico Viaggio del Mistero». Quando avevamo un giorno libero, uno dei miei figli metteva la mano dentro la

scatola e scopriva quello che avremmo fatto quel giorno. L'elemento di casualità incrementava l'intensità delle emozioni. Non si davano spiegazioni, soltanto il nome, delle volte con l'aggiunta di un aggettivo appropriato. Non sapevano cosa aspettarsi fino all'arrivo. L'idea fu frutto dell'ingegno di mio marito Paul. Lui la chiama la Teoria della Lotteria e ne promuove l'uso anche nelle aule per aumentare il coinvolgimento degli alunni.

Non limitate le vostre idee ai soli giochi per l'intera famiglia. Inventate dei giochi solitari da fare mentre fate quei lavori quotidiani che altrimenti risulterebbero noiosi. Mia madre, che ora ha 81 anni, fa 12 vasche in piscina tre o quattro volte la settimana. Si annoia contando le vasche e quindi si diverte a scegliere una categoria — forse gli uccelli o gli scrittori — e cerca di pensare a più elementi possibili che rientrano nella categoria. Durante ogni vasca, si concentra su una lettera diversa. Ci vogliono due nuotate per finire l'alfabeto, con le lettere X, Y e Z completate in una sola vasca. Poi la categoria cambia.

La mamma si divertiva anche cercando ogni numero contenuto da 1 a 999 tra le targhe delle automobili. Lo faceva regolarmente negli anni Settanta e Ottanta. In un viaggio vide una macchina con il numero 2 e poi una con il numero 3. «Che peccato,» pensò, «sarebbe stato molto meglio vedere il numero 1 per primo. Dovrò iniziare da capo». Prima che nacqui, iniziò a cercare un'automobile con il numero 1. Una volta la trovò, passò a 2. Si ricordava sempre il numero del momento e guardava le targhe ogni volta che utilizzava l'automobile. Trovò il 999 quando avevo circa 10 anni. Si sentì più sollevata che abile.

Progettare i propri giochi

Se i vostri figli dichiarano di preferire i giochi da tavolo ai videogiochi, se ci rimangono male quando si annulla una serata-

gioco, se vi trovate a giocare *Terraforming Mars* per la terza serata di seguito, forse la famiglia è pronta a fare il prossimo passo. Quando vi prendono veramente, i giochi da tavolo possono diventare un hobby molto costoso. Con la saturazione del mercato di nuovi giochi ogni anno, la tentazione è inevitabile. Quando più componenti in famiglia sono presi, ci saranno ancora più giochi nella lista dei desideri. A meno che non siate disposti a fare una seconda ipoteca sulla casa per pagare la nuova collezione, e a prevedere una ristrutturazione della casa per contenerla tutta, armatevi di un piano.

Create delle variazioni sui giochi standard. Queste variazioni potrebbero iniziare come regole di casa. Se vi domandate cosa potrebbe accadere se adattaste certe meccaniche del gioco, provate a farlo. Aggiungete degli elementi completamente nuovi ai giochi o cambiate le condizioni di vittoria. Per far fioccare idee, perché non tenete dei concorsi di adattamento o progettazione di giochi in famiglia? Lanciate una sfida settimanale che richiede ai membri della famiglia di pensare in modo creativo, sperimentare e presentare le loro idee a cena o comunque prima della serata-gioco. Ecco alcune sfide da lanciare.

- Create una modalità competitiva per un gioco cooperativo o, viceversa, una modalità cooperativa per un gioco competitivo.
- Create un gioco che utilizza i componenti di un gioco esistente, eccetto il tabellone, per crearne uno nuovo di zecca. Oppure, create un gioco che utilizza il tabellone ma nessuno dei componenti di un gioco esistente.
- Combinare due giochi classici per formare un *mash-up*, cioè una fusione.
- Fate un'estensione a un gioco esistente con l'aggiunta di nuovi personaggi con abilità diverse.
- Fate un'estensione a un gioco esistente con l'aggiunta di nuove carte potere o tipi di risorse.

- Create una variante solitaria o da due per un gioco con un numero di giocatori più alto.
- Modificate o adattate un meccanismo in un gioco esistente per cambiare completamente l'esito e la strategia richiesta per il successo.

Non tanto tempo fa mio figlio, Bertie, ha condiviso la sua idea su come fare a rendere *Forza 4* «più fico». Servono due giochi *Forza 4* per fare questo, uno standard e uno personalizzato per il numero di giocatori che parteciperanno al torneo. Prevede che verniciate o mettiate adesivi su alcuni gettoni, così da avere colori diversi per ogni giocatore. Due giocatori giocano normalmente, usando il gioco standard. A fine gioco, il vincitore prende uno dei suoi gettoni personalizzati e lo inserisce nel gioco personalizzato. I giocatori competono in una serie di partite normali e, ogni volta che vincono, inseriscono un gettone nel gioco personalizzato. Il primo giocatore a fare quattro nel gioco personalizzato vince il torneo. Siccome non possediamo neppure *Forza 4*, sinceramente non so quale sia stata la motivazione scatenante di quest'idea. Ovvio, sarebbe molto meglio e più conveniente se le idee fossero collegate ai giochi che già si possiedono.

Si possono modificare o sviluppare la maggior parte dei giochi, addirittura il Tris. Forse avrete sentito dire o addirittura giocato a Tris tridimensionale. Qui ci sono 27 caselle da usare invece di nove. Immaginate un cubo $3 \times 3 \times 3$: si vince facendo una fila di tre su qualsiasi livello oppure facendo un 3 verticale, orizzontale o diagonale su più livelli. Si può giocare su un foglio normale, disegnando i tre livelli uno accanto all'altro. Con il gioco standard 2D, ci sono 8 combinazioni di vincita, con la versione 3D ci sono 49 possibilità di vincita. Il gioco è da subito molto interessante.

Quando vi prende la mania di progettare giochi, potete passare dall'adattamento giochi alla creazione di giochi da zero.

Progettare un proprio gioco non deve spaventare. Partite con piccole sfide di giochi leggeri, e poi avanzate. Ci sono tanti concorsi generali di progettazione di giochi da tavolo che potete usare come ispirazione per le vostre sfide in casa. O, se volete, potreste anche partecipare direttamente. Il forum sui «concorsi di progettazione» su *Board Game Geek* è un buon punto di partenza. Oppure provate le seguenti idee per partire.

- Progettate un gioco che utilizza un mazzo di carte da gioco standard e sei dadi.
- Progettate un gioco breve utilizzando qualcosa in casa che non c'entra niente con i giochi: ad esempio le spezie nel portaspesie, una vecchia collezione di macchinine, una tastiera, vasi da fiori o le scatole delle uova.
- Progettate un gioco filler da giocare in due e che duri meno di 15 minuti.
- Progettate un gioco basato su un meccanismo scelto: ad esempio, le offerte, una collezione set o la recitazione.
- Progettate un gioco basato su un tema scelto: ad esempio, i Vichinghi, l'esplorazione della Luna o tycoon della cioccolata.
- Progettate un gioco basato su un mazzo personalizzato di un massimo di dodici carte.
- Progettate un gioco PnP che potete mandare da testare ad amici e parenti.

Sarebbe un errore sottostimare l'impatto del processo di progettazione dei giochi da tavolo sulla creatività personale e lo sviluppo di competenze. Molti progetti creativi si concentrano sulla creatività artistica o letteraria: scrivere racconti, comporre musica, la pittura, la scultura, il disegno, ecc. Ci sono meno attività che vi permettono di sviluppare la creatività matematica e logica. Mentre le lingue e le arti visive e dello spettacolo contano sulla creatività dello studente, la matema-

tica e le scienze di solito si focalizzano sulla costruzione di saperi. Le esperienze di studenti in queste materie scolastiche probabilmente si incentreranno esclusivamente sulla fedele riproduzione di quello che gli altri hanno fatto in precedenza: seguire le istruzioni, completare problemi precostituiti e replicare degli esperimenti. Per il bambino a cui piace la matematica, le occasioni creative nell'ambito del curriculum scolastico sono poche. Quando progettate i giochi, troverete subito un'applicazione creativa di queste conoscenze e scoperte matematiche. Sperimentare con la probabilità, la frequenza, la casualità, le combinazioni e le permutazioni agisce sull'equilibrio del gioco, alterandone la velocità di svolgimento, la durata e l'esperienza generale. Sperimentare con le forme e con gli spazi cambia la costruzione dei componenti del gioco e come si muovono e si collegano. Le caselle quadrate nascondono problemi diversi da quelle esagonali. Polimini (sottoinsiemi collegati di tessere su un reticolo quadrato, come le forme di *Tetris*) permettono le costruzioni creative secondo parametri definiti. Calcolare e gestire il vantaggio che l'ordine dei turni offre è una sfida matematica.

Una delle cose più belle di questo tipo di creatività matematica è che i giochi non funzionano in maniera puramente teorica: tutti i giochi devono essere testati per vederne i problemi posti.

A meno che un gioco non si basi puramente sulla fortuna, i giocatori devono prendere delle decisioni. Quando realizzate un gioco, dovete testarlo con tante persone diverse per vedere quali saranno le decisioni che prendono e quali saranno le conseguenze. La progettazione di giochi è un processo basato sulla reiterazione. È estremamente importante e liberatorio. Ad esempio, non serve capire tutta la matematica che sta dietro un gioco per seguire l'istinto sui punteggi o la frequenza dei componenti. Provatelo e vedete come funziona. Quando iniziate a giocare diventa evidente quali elementi sono troppo potenti e

sbilanciati. L'interesse e la comprensione della matematica che stanno dietro il gioco spesso nascono dalla sperimentazione di nuove idee e dall'implementazione di miglioramenti progressivi.

È ovvio che la progettazione di giochi unisce la creatività matematica a una vasta gamma di altre competenze e conoscenze: il disegno artistico e grafico (a mano libera e digitale), storiche e geografiche (l'esplorazione di un tema), tecniche (costruzione di componenti), la manipolazione del linguaggio (giochi di parole e giochi di narrazione), branding e marketing (la denominazione e la presentazione del gioco anche se lo presentate solo in famiglia). È abbastanza semplice creare un buon prototipo di gioco breve usando gli attrezzi che avete a casa. La realizzazione di un gioco che voi stessi avete portato dall'ideazione al compimento è molto gratificante.

Costituire dei gruppi di gioco e andare alle convention

Non serve progettare i propri giochi per entrare più in profondità nel mondo dei giochi da tavolo. Se vi piace avere ospiti d'onore nelle serate-gioco, perché non costruire un proprio gruppo di gioco composto da più famiglie? Chiedete ai vostri figli di invitare uno o due amici e chiedete loro di portare un genitore. Il fatto che non sia ancora un'attività consolidata non vuol dire che non lo possa diventare. Quando l'abbiamo fatto in famiglia, sia gli adulti sia i bambini hanno apprezzato l'esperienza. Giocate a squadre, con adulti contro bambini o con le famiglie che competono una contro l'altra. Ho riscontrato che ai genitori piace giocare insieme ai figli adolescenti e scoprire idee sui giochi da fare a casa.

Se vi sentite di provare una full immersion di giochi da tavolo, andate a una convention per un giorno o per un fine-settimana: sarà molto divertente e istruttivo!

Creare un blog di famiglia sui giochi da tavolo

Create un blog di famiglia sui giochi da tavolo per condividere le vostre idee, esperienze e opinioni con altri, o semplicemente da tenere come una testimonianza propria. Date un'occhiata a una delle guide su «come creare un blog» disponibili online se avete bisogno di aiuto.⁵ Non è necessario che il blog sia gestito da adulti; se ne può occupare un adolescente o pre-adolescente appassionato. I blog non richiedono molto lavoro né molta manutenzione. Non serve che ogni post sia un commento attentamente elaborato: infatti nessun post deve soddisfare questi criteri.

Sì, è un'attività in cui si è attaccati allo schermo, ma costituirà un approfondimento ulteriore nel mondo dei giochi da tavolo. Un ragazzo che si occupa di curare e aggiornare un blog di famiglia sarà almeno impegnato in attività legate allo schermo che sono produttive e hanno un fine. L'esistenza del blog e il desiderio di tenerlo aggiornato aumenteranno la motivazione a continuare a giocare e creare esperienze nuove di giochi in famiglia. Ricordatevi, l'obiettivo non è di eliminare il tempo trascorso davanti allo schermo, ma raggiungere un equilibrio maggiore e riappropriarvi del tempo passato in famiglia.

Ecco alcune idee per spronare la famiglia a bloggare.

- *Create dei vostri video su «come fare a...».* Guardate una varietà di video simili online e riflettete su cosa li rende accessibili. Cosa vi piace di questi video e cosa vi fa cercarne un altro? Considerate la durata, l'inquadratura, l'introduzione, l'ambientazione, la qualità della registrazione e il numero di persone nel video. Comprate un treppiede economico e sistemate lo smartphone per la registrazione in modalità orizzontale. Evitate di filmare in modalità verticale. Sistemate due diversi smartphone se volete catturare diverse inquadrature. Fate il montaggio e ca-

- ricatelo su YouTube o Vimeo. Scrivete una breve descrizione e inserite il video in un post del blog.
- *Scrivete o registrate le vostre recensioni gioco.* Video, audio e testo sono tutti formati validi per fare una recensione gioco: selezionate quello che funziona meglio per voi. Sviluppate uno stile e una struttura personali per le recensioni. Potreste anche dare una breve panoramica del gioco prima di addentrarvi nelle parti migliori e peggiori. Utilizzate una classifica con delle stelle o un punteggio da uno a dieci, se volete. Si può anche confrontare il gioco con altri e spiegare perché è meglio o peggio e, se piace questo gioco, dare ai lettori altri suggerimenti da provare.
 - *Registrate dei video play-through.* Più semplice che spiegare come si gioca o che scrivere una recensione, il video play-through mostra il gioco in azione. Questi video ci fanno vedere come giocano gli altri, per cui aiutano tutti quelli che stanno imparando il gioco e sviluppando le tattiche.
 - *Scrivete delle classifiche top ten (o top five).* Quali sono i vostri dieci giochi di carte preferiti? La vostra classifica assomiglia a quelle degli altri in famiglia? Qual è la classifica top ten della famiglia? Scrivete una classifica per ogni genere a cui giocate: piazzamento tessere, astratti, gare, deck builder, bluff... Se non avete giocato a molti giochi, provate con i vostri dieci componenti gioco preferiti. O una classifica top ten delle carte **Munchkin**. Che ne dite di una top ten assoluta di giochi da tavolo? Le classifiche top-ten cambiano col tempo ma un blog post funge da istantanea e mostra i preferiti del momento. Potete sempre farne una nuova quando avrete giocato di più.
 - *Caricate dei reportage dalle vostre serate-gioco.* Potrebbero consistere in una serie di foto, un elenco di eventi, un resoconto realizzato con grande maestria, delle interviste con i membri della famiglia o un'analisi accurata del metagioco. Magari vi vorrete concentrare sui momenti salienti del gioco, le tattiche

interessanti, gli episodi strani, le combinazioni vincenti o le piccole disavventure.

- *Condividete idee* che vi sono venute per nuovi giochi, nuove carte, espansioni, adattamenti e regole di casa. Condividete le foto dei prototipi o caricate un file audio in cui spiegate le vostre idee.
- *Conducete dei sondaggi* per dare la possibilità ad altri di votare i loro giochi preferiti di diversi generi. Elencate cinque giochi party, aggiungete foto delle scatole e inserite dei link alle descrizioni su *Board Game Geek*. Lasciate che i visitatori possano aggiungere un commento dopo aver votato e chiedete suggerimenti di giochi che la vostra famiglia potrebbe provare.
- *Caricate dell'enigmistica e delle cacce al tesoro* che avete completato o creato o a cui avete partecipato. Se vi imbattete in un gioco enigmistico che trovate geniale, se il tema vi piace o se le meccaniche sono diverse da altri giochi fatti in precedenza, inserite un link e scrivete una panoramica o qualche breve commento sui motivi per i quali vi piace.
- *Condividete dei link* di eventi, gruppi, siti web, video, giochi, cacce al tesoro, escape room — qualsiasi cosa che la vostra famiglia consiglierebbe ad altre famiglie che giocano. Salvate nei preferiti i siti che trovate particolarmente utili; poi, quando avrete una buona selezione di risorse, create un vostro elenco di link.
- *Ponete domande importanti sui giochi da tavolo* in modo da stimolare risposte interessanti. Domande tipo:
 - Quale gioco vi ha colpito più di altri?
 - Quali sono i vostri riti di gioco?
 - Qual è il gioco più insolito a cui avete giocato?
- *Create degli elenchi* che aiuteranno altri a organizzare delle serate-gioco in famiglia, visitare una convention di giochi per la prima volta, introdurre nuovi giochi ad amici o scegliere dei

giochi per una vacanza. Che suggerimenti avete per queste situazioni?

- *Realizzate delle infografiche sul board gaming.* Raccogliete delle informazioni su uno dei vostri giochi preferiti, progettisti di gioco e case editrici. Se i ragazzi vogliono intraprendere un progetto, chiedete loro di guardare le scatole dei loro giochi preferiti e di reperire informazioni sulle case editrici. Potreste, ad esempio, creare un'infografica piuttosto interessante (e lunga) sul lavoro di Reiner Knizia — progettista di più di 500 giochi fino ad oggi.
- *Create un quiz sui giochi di società.* Mettete alla prova la gente su quello che ricorda dei giochi classici. Viale Traiano è più costosa di Viale Costantino nel *Monopoli*? Come si chiama la vittima del delitto in *Cluedo*? Di che colore è il formaggino di storia in *Trivial Pursuit*?

Giocare con gruppi grandi

Per me, una delle cose più piacevoli dell'incontrare amici e parenti è il gioco. Ho organizzato non pochi incontri in famiglia puramente allo scopo di giocare. Ora, lo sapete! Ci sono dei giochi fantastici che funzionano bene solo con dei gruppi numerosi e ce ne sono tanti altri che funzionano bene anche con numeri elevati di giocatori. Ecco alcune idee per gruppi numerosi.

Giochi party

I giochi party si trovano praticamente in ogni casa. È il nutrimento popolare del mondo dei giochi da tavolo. Il gioco party spesso suscita una netta: o lo adorate o lo odiate. Già la parola «party» piace ad alcune persone, ma ad altri fa venire i brividi lungo la schiena, ed è qui il problema. Per avere successo in un gruppo numeroso, il gioco party deve piacere a tutti.

CONCLUSIONE

E ora?

Formate la vostra famiglia specialista in «giochi da tavolo»

Avete letto il libro. Benissimo. Ora serve un piano di azione. Dunque, scrivete le operazioni che farete nelle prossime tre settimane. Dovreste scrivere le cose che sarete in grado di controllare. Ad esempio:

- trovate un nuovo gioco PnP;
- chiedete a un amico di insegnarvi il suo gioco di carte preferito;
- trovate un nuovo posto per tenere ed esibire i giochi della famiglia.

Avete qualche idea? Bene, ora scrivete l'elenco.

Se vi serve un po' di aiuto per scrivere l'elenco, utilizzate il Board Game Family Scorecard.¹ Il segnapunti vi aiuterà a definire i vostri punti di partenza e vi darà delle idee da dove partire. Potete rifare il segnapunti più volte per tenere traccia del vostro progresso e aiutarvi a concentrarvi sui passi successivi.

Non aspettatevi che tutto d'un colpo la vostra famiglia diventi una famiglia appassionata dei giochi da tavolo come in un sogno. Piuttosto, cercate di imparare come notare i piccoli successi nel coinvolgimento della famiglia. Notateli con attenzione. Quando vi accorgete di un piccolo successo, scrivetelo. Se vostro figlio si ferma, rimane lì e vi guarda sbirciando alle vostre

spalle per 30 secondi mentre giocate... Successo! Scrivetelo. Se vostra figlia fa un commento positivo riguardo a un podcast sui giochi da tavolo che ascoltate in macchina... Successo! Scrivetelo.

Dopo tre settimane, quando avrete svolto tutti i compiti dell'elenco, aprite il libro e sfogliatelo per identificare gli obiettivi successivi. Se vorrete veramente apportare un cambiamento positivo in famiglia, dovrete tornare ripetutamente al libro. È pieno di strategie operative, consigli, suggerimenti e non si può implementare tutto contemporaneamente. Man mano che la famiglia si lascia coinvolgere sempre di più, le diverse idee assumeranno più importanza e pertinenza, e salteranno fuori quando le rileggerete.

Leggete il libro. Fate un elenco. Prendete nota dei vostri successi. Ripetete.

Dopo qualche giro di ruota, ricorderete i vostri successi passati e vi meraviglierete del fatto che questi eventi, una volta memorabili, ormai sono diventati degli episodi quotidiani intrecciati nel tessuto della vostra famiglia. Guardarsi indietro e ricordare il percorso che avete fatto vi spingerà sempre più avanti.

Non ci vorrà molto tempo per portare un cambiamento significativo, ma richiederà degli sforzi continui. Per dare importanza ai giochi da tavolo — e di conseguenza migliorare i rapporti familiari — dovete dare importanza al gioco voi stessi in primis. Non succederà autonomamente. Siete voi i creatori del nuovo ordine mondiale nella vostra famiglia: dovete portare la torcia e tenerla in alto.

Ricordatevi, siete già molto avanti rispetto a tanti altri genitori. Siete in testa. Non solo avete identificato un problema, ma state anche lavorando sulla soluzione. Una soluzione che ha il potere di andare ben oltre la semplice riduzione della dipendenza della famiglia dagli schermi. Altri genitori faranno commenti positivi su come state crescendo i vostri ragazzi. La gente vi chiederà consigli e vorrà sapere i vostri segreti. Forse vi guarderanno in modo strano quando risponderete. Non l'hanno ancora capito.

Ma voi sì. Voi ci siete. State creando un mondo offline irresistibile che riequilibrerà e approfondirà i rapporti, svilupperà delle abilità trasferibili e creerà ricordi condivisi duraturi.

Chiudete gli occhi e pensate a quel futuro. Ora andate a prenderlo.

Appendice

Legenda



Numero giocatori



Giocata media



Ambientazione



Meccanica

221b Baker Street



2 - 6



90 minuti



Sfondo investigativo



Deduzione, Lancia e muovi

Ambientato nella Londra vittoriana, questo gioco presenta un mistero da risolvere. In questo gioco di investigazione, ispirato a Sherlock Holmes, ci sono 75 casi intriganti da risolvere. Utilizzate le vostre abilità di deduzione mentre vi muovete per la città e raccogliete indizi. Fate ritorno a Baker Street una volta trovata la soluzione. State attenti però, alcuni indizi saranno più criptici che fattuali, mentre altri saranno del tutto fuorvianti! Ostacolare i vostri avversari e batterli in astuzia per risolvere il mistero sono gli obiettivi del gioco.

7 Rosso



2 - 4



5 - 30 minuti



Astratto



Gestione della mano, Collezione set

Il gioco è composto di un mazzo di 49 carte, con i colori dell'arcobaleno e numeri da 1 a 7. A ogni carta è associata una condizione di vincita e la carta in cima alla pila di scarti determina le regole per vincere quella mano. Molto semplicemente, dovete vincere al vostro turno, altrimenti sarete eliminati dal gioco. Vince l'ultimo giocatore rimasto in gioco.

7 Wonders



3 - 7



30 minuti



Civiltà antica, Costruzione città



Drafting, Gestione della mano, Collezione set, Azioni simultanee

Si gioca usando carte su plance double-face individuali e l'obiettivo è di accumulare risorse, costruire edifici, potenziare la vostra armata e sviluppare vie di commercio mentre regnate su una delle sette grandi città del mondo antico. Il gioco attraversa tre epoche, utilizzando un mazzo diverso per ogni era. Il meccanismo è quello di drafting, in cui i giocatori scelgono una carta da giocare dalla loro mano in ogni turno e poi passano le altre a un altro giocatore. I giocatori svelano le loro carte contemporaneamente, il che vuol dire che è impossibile prevedere quello che succederà.