



CIAO A TUTTI!!

Benvenuti a questo seminario organizzato da Master Team che, come sapete, parlerà di un argomento molto delicato: I TEMPI CHE VERRANNO... Come prepararsi a sconvolgimenti simili? Come riuscire a trovare il coraggio di investire gran parte del capitale, se non tutto, per un futuro incerto? Sono, forse, le domande più frequenti nelle menti di molti, ultimamente.

Ecco perché è stato organizzato questo incontro, per potervi rispondere nel modo più coerente possibile, per aiutare a chiarire dubbi, per preparare la gente ad affrontare il futuro, anche se nemmeno lontanamente sufficiente a proteggerci dai cataclismi cui ci troveremo davanti. Sappiamo tutti che la sopravvivenza ce la assicurerà solo il nostro Dio.

Ecco che entro in gioco io! Cosa c'entro in tutto questo? Di certo non ho le competenze per parlare di argomenti così rilevanti! Quindi mi sono permessa di approfondire un tema che, sicuramente non sarà il primo della lista di importanza, ma va preso comunque in considerazione: la sopravvivenza psicologica; se si presentasse l'evenienza di passare lunghi periodi nei cosiddetti "underground"; in parole povere, una raccolta di attività ricreative adatte ad ambienti affini ai rifugi sotterranei! E forse è anche un primo passo mentale, nemmeno troppo impegnativo, negli investimenti che dovranno essere affrontati!

Tutto qui...

Queste pagine che state per leggere sono una piccola, ma spero apprezzata, guida per sopravvivere alla noia.. Un minimo contributo a questo grande lavoro che il Master Team sta portando avanti, per apportare un po' più di conoscenza a tutti voi presenti a questo seminario!!

Detto questo, godetevi l'incontro, rubate quanta più conoscenza potete, e createvi realtà magnifiche. Sono con voi!



# GIOCHI DA TAVOLO

(recensioni illustrative)

*\*Tutti i giochi qui elencati li potete trovare sul sito*

[www.giochidatavolo.net](http://www.giochidatavolo.net)\*

## Octi Extreme

**N° GIOCATORI: 2 - 4**

I computer hanno preso il sopravvento sui giochi più importanti del mondo occidentale, la dama, gli scacchi, ecc... Octi rappresenta un tentativo di ideare un semplice gioco di strategia adatto alle persone, ma che resista all'analisi di un computer.

## Heroscape

**N° GIOCATORI: 2 - 8**

Heroscape può tranquillamente concorrere per il titolo "gioco con la componentistica più bella e ricca di sempre". Si tratta di un ponte tra i giochi di miniature ed i giochi da tavolo tradizionali. Infatti dispone di una montagna di miniature dettagliate e dipinte, più le tessere per costruire gli scenari.

## Power Grid

**N° GIOCATORI: 2 - 6**

Il gioco vi vede alla guida di una compagnia elettrica. Nel corso del gioco dovete acquistare centrali per la produzione di energia. Inoltre, dovete costruire una rete di collegamenti che serva le diverse città nell'area scelta.

## Twilight Imperium 3rd Edition

**N° GIOCATORI: 2 - 6**

Imperi estesi per centinaia di parsec e milioni di stelle, epici combattimenti tra possenti flotte e intrighi politici di un lontano futuro... Il bello di questo gioco è la rilevante importanza di altri elementi oltre le battaglie spaziali, quali la politica e la ricerca scientifica.

## Dreamblade

**N° GIOCATORI: 2 - 2**

Dreamblade è un curioso mix di un gioco di guerra e strategia, con reminescenze scacchistiche e una base comune ad un gioco di società. L'ambientazione che fa da sfondo all'intera operazione è un complesso oggetto multidimensionale. "In un futuro più o meno futuro, i signori del sogno, psichiatri dall'ego sicuramente deviato, lottano per il predominio su di un territorio ad oggi ancora poco esplorato: il subconscio umano".

## Speed Circuit

**N° GIOCATORI: 2 - 6**

È una gara di formula uno, dove i giocatori hanno il pieno controllo dell'esito della gara. La cosa bella per chi ama i giochi dove non esiste la fortuna è che qui non si tirano i dadi per determinare di quanto ci si sposta, ma si scrive in segreto (compresa la velocità che si vuole impostare). Bisogna calcolare bene tutto per evitare tamponamenti o curve a velocità troppo elevate.

## Puerto Rico

**N° GIOCATORI: 3 - 5**

I giocatori impersonificano dei proprietari terrieri a San Josè. Alcuni dei terreni sono edificabili, mentre altri possono ospitare delle piantagioni. Ogni anno le cariche dei giocatori cambiano (governatore, ecc.). Un giocatore che sceglie una determinata carica permette a tutti di usufruire delle possibilità di tale ruolo, riservandosi per se un leggero vantaggio.

## Caylus

**N° GIOCATORI: 2 - 5**

Il gioco fondamentalemente è un gioco di amministrazione risorse e costruzione edifici in cui il giocatore impersona un costruttore che con i suoi lavori aiuta a costruire il castello e a sviluppare la città adiacente.

## El Grande

**N° GIOCATORI: 2 - 5**

Siamo nella Spagna dei Conquistadores, e l'azione si svolge sul territorio iberico. I giocatori rappresentano i diversi Grandi di Spagna che si contendono l'influenza sulle province del regno. È un gioco abbastanza complesso, l'influenza della fortuna è limitata e le partite risultano sempre varie.

## Tigris & Euphrates

**N° GIOCATORI: 2 - 4**

È un gioco di posizione e piazzamento, ambientato nella culla della civiltà, sulle sponde del Tigri e dell'Eufrate. Il gioco è avvincente, semplice e complesso nello stesso tempo, ogni partita è diversa dall'altra.

## Descent: Viaggi nelle Tenebre

**N° GIOCATORI: 2 - 5**

La meccanica del gioco si basa su una specie di guerra tra il signore supremo e gli Eroi impersonati dagli altri giocatori. Il gioco prevede che possiate inventare voi stessi delle avventure. La componentistica è eccezionale, bellissime e numerose sono le miniature in scala dei mostri. È un gioco consigliato a chi è disposto a spendere una cifra adeguata al contenuto della scatola.

## Arkham Horror

**N° GIOCATORI: 1 - 8**

Arkham, ridente cittadina nell'east coast americana, almeno per i più. I giocatori impersonano quelle persone che per eventi particolari vengono a conoscenza dell'orrore che si nasconde dietro la porta, degli eventi misteriosi che stanno attanagliando la città e dei pericolosi esseri che ne percorrono le vie. Il gioco è molto d'atmosfera; spesso il giocatore troverà il suo personaggio ai limiti della pazzia o pazzo.

## Boomtown

**N° GIOCATORI: 3 - 5**

Il meccanismo si basa su aste (i "soldi sono gettoni da poker, riciclabili anche per il poker vero e proprio) che permettono ai giocatori di aggiudicarsi miniere, saloon, carte speciali, ecc... Semplice, divertente e non troppo profondo, per una serata più leggera.

## Master Thief

**N° GIOCATORI: 3 - 8**

I giocatori sono implicati nel commercio di gioielli falsi. Di turno in turno ciascun giocatore può essere un contrabbandiere, un gioielliere, un falsario, un ladro o un detective. Il cuore del gioco è "la scatola", ovvero un meraviglioso manufatto in legno con 12 cassettoni, di cui 6 con comparti segreti; una sorta di cubo di rubik scomponibile a cassetti in cui le gemme vengono introdotte, prelevate, ecc... La componentistica è davvero bella.

## Axis & Allies: D-Day

**N° GIOCATORI: 2 - 3**

Axis & Allies è il più diffuso "wargame" (gioco di guerra) ha per la prima volta una versione alternativa dedicata allo sbarco in Normandia. È perfetto per due persone che hanno una serata di gioco a disposizione, perché, diversamente dagli altri wargames, Axis & Allies D-Day si gioca in sole 2 ore, 2 ore e mezza.

## Star Fleet Battle

**N° GIOCATORI: 2 - 2**

Questo gioco prende spunto dalla serie televisiva Enterprise. Consiste nel comandare navi spaziali. Il tabellone di gioco e la classica mappa (stellare in questo caso) esagonale dei giochi di guerra di un tempo. Il giocatore controllerà tutti gli apparati presenti su una o più navi; la scelta non è banale, in quanto non c'è energia sufficiente per tutto e bisogna decidere a cosa dare la priorità.

## Goa

**N° GIOCATORI: 2 - 4**

I giocatori cercano di impersonare dei mercanti di spezie attraverso la rotta delle Indie del 1500. per far ciò il giocatore dovrà cercare di migliorare le proprie navi, aumentare la produzione delle spezie e diversificarla, imporrà tasse ai coloni, costruirà nuove colonie. La parte più importante è quella delle aste. È un buon gioco di gestione con il pregio di poter diversificare le strategie.

## Dungeons & Dragons

**N° GIOCATORI: 2 - 5**

È uscito insieme a Hybrid, e ha la stessa filosofia di gioco. Si differenzia dal fatto che Dungeons & Dragons si rivolge ad un pubblico più giovane e meno esigente. La sua qualità sono la grossa quantità di miniature; è un gioco che stimola molto la fantasia.

## Furia di Dracula

**N° GIOCATORI: 2 - 5**

Il piano presenta l'Europa geografica di fine 800 con tutte le principali città collegate via strada, ferrovia o porto. Uno dei giocatori impersonificherà Dracula in fuga, gli altri i cacciatori Lord Godalming, il Dr. Seward, Van Helsing e Mina Harker. È uno dei giochi che rendono meglio l'ambientazione e il pathos che vogliono richiamare.

## Conquest of the Empire

**N° GIOCATORI: 2 - 6**

Roma, Caput Mundi. Terzo secolo dopo Cristo, l'Impero Romano necessita una guida; i giocatori, impersonando i Cesari contendenti, dovranno conquistare lo scettro d'Imperatore; a loro disposizione legioni militari ed influenza politica.

## Amun Re

**N° GIOCATORI: 3 - 5**

Giocando ad Amun Re verrete proiettati indietro nel tempo a 4000 anni fa, a cavallo dell'antico e del nuovo Egitto. Il vostro Dio-Faraone Amun -Re esige la costruzione di grandiose piramidi e l'offerta di ricchi sacrifici. In compenso il Dio vi ricompenserà con beni di ogni genere: denaro, agricoltori e pietre per le vostre piramidi. Potrete anche essere audaci e rubare soldi dal tempio, ma sicuramente Amun vi punirà. Per voi nessun bene verrà elargito. Il gioco è avvincente e dopo il primo impatto con le regole diventa anche agile e pieno di azione.

## Il Trono di Spade

**N° GIOCATORI: 3 - 5**

È un gioco di diplomazia e combattimenti, senza l'uso del dado. I giocatori rappresentano, se si gioca in 5, altrettante casate che lottano per il trono. Vince il primo che raggiunge il controllo di un certo numero di regioni con fortezze.

## Tikal

**N° GIOCATORI: 2 - 4**

Questo gioco vi mette alla prova come archeologi; la terra pullula di tesori e di templi, ma la natura deve fare il suo corso; attenti ai vulcani!!! I giocatori dovranno esplorare la plancia di gioco in lungo e in largo alla caccia di templi Maya e tesori. Per la spedizione ogni giocatore ha a disposizione un certo numero di ricercatori, due campi base e un esploratore esperto.

## Kingsburg

**N° GIOCATORI: 2 - 5**

Nel gioco siamo tenuti a gestire un principato medievale fantasy per cinque anni. Gli anni sono i turni di gioco e ogni turno è diviso in quattro stagioni (tra produttive e non). Punto portante del gioco è l'utilizzo dei dadi.

## Pirate's Cove

**N° GIOCATORI: 3 - 5**

Ogni giocatore è il capitano di vascello di una nave pirata, che cerca di farsi fortuna e di diventare famosa nei mari dei Carabi. Il gioco è gradevole dal punto di vista grafico con componenti ben fatti. Risulta un gioco legato molto alla fortuna, sia nel tiro dei dadi che nella pescata delle carte, che spesso si rivelano indispensabili per la buona riuscita della partita.

## Thurn and Taxis

**N° GIOCATORI: 2 - 4**

Nel gioco siamo invitati ad indossare i panni di gestori delle poste nelle varie regioni germaniche. Dovremo cercare di coprire con i nostri edifici postali le città più importanti per garantire il servizio. Il gioco risulta semplice come regole, ma vario nelle partite, avvincente e con una buona dose di strategia.

## Mare Nostrum

**N° GIOCATORI: 3 - 5**

Lo scopo del gioco è quello di essere la civiltà mediterranea più importante dell'antichità e, per far questo, occorre o costruire le piramidi, o avere nei propri domini quattro tra meraviglie del mondo antico e personaggi famosi. Gioco assolutamente strategico anche se non ha regole complesse.

## Footmania

**N° GIOCATORI: 2 - 4**

È un gioco sul calcio e fantacalcio. In un tabellone stile monopoli, ma con moltissime varianti di percorso. Il mercato con la costruzione della squadra fra nazionali e stranieri, ed il campionato di andata e ritorno per determinare la squadra vincente. Se vi piace giocare a fantacalcio, o comunque a giochi in scatola che riguardino il calcio, prendetelo!!

## ***GIOCHI CON LE CARTE***



Ed ecco un solitario e un gioco con le carte! Forse molti di voi già li conoscono, ma non si sa mai...

Vorrei poterne presentare un po' a ogni incontro, oppure nel forum di genius master, per arrivare ad avere una piccola raccolta di spiegazioni; vedremo.

### **I Viaggiatori** (solitario con le carte)

**Carte:** un mazzo di 52.

**Schieramento:** dodici pacchetti di 4 carte ciascuno, disposti come meglio aggrada (es. su due righe di sei pacchetti).

**Scopo:** far sì che il primo pacchetto risulti composto dai quattro assi (A), il secondo dai quattro due (2), e così via, e che negli scarti rimangano i quattro re (K).

**Svolgimento:** si prende dal tallone (la parte del mazzo che resta dopo aver disposto in banco lo schieramento) la prima carta; se è un re (K) la si butta negli scarti e si passa alla seconda. Quando si trova una carta che stia fra l'asso (A) e la donna (Q), la si infila sotto il pacchetto corrispondente (primo pacchetto se è un A, secondo se è un 2 e così via; l'ultimo se è una Q). Si scopre poi la prima carta di questo stesso pacchetto, e ancora una volta se è un K la si butta negli scarti, e si prende una nuova carta dal tallone (con la quale si procederà come sopra), mentre se sta fra l'A e la Q la si infila sotto il pacchetto corrispondente, del quale poi si scopre la prima carta, e così via.

**Conclusione:** il gioco si ferma se escono i quattro K prima che ogni pacchetto risulti composto delle carte giuste; riesce nel caso opposto.

# **Il Ramino** (gioco con le carte)

**Giocatori:** 2 - 5.

**Carte:** un mazzo da 52 + 1 jolly.

**Valore delle carte:** dall'asso (A) che vale 1 al re (K) che vale 13.

**Scopo del gioco:** ottenere dei tris, dei quartetti o delle scale dello stesso seme. La conclusione del gioco si ha quando un giocatore riecìsce a fare ramino, ovvero a sbarazzarsi il più rapidamente possibile di tutte le carte, realizzando diverse combinazioni.

**Svolgimento:** estrarre a sorte per chi dovrà distribuire le carte. Si distribuiscono 7 carte a ciascuno. Quindi deporre il mazzo e scoprire la prima carta. Il primo giocatore sceglie una delle 7 carte della sua mano, e la scarta. Quindi, o pesca una nuova carta, o prende quella già scoperta. I giocatori successivi agiscono nello stesso modo. Quando si ha la possibilità, al proprio turno, si depositano le combinazioni che si sono ottenute, che devono essere di almeno 3 carte. Questo può essere fatto prima di prendere la carta girata o la carta del mazzo, che quindi servirà solo al turno seguente. Ai turni successivi può anche depositare 1 o 2 carte aggiungendole alle composizioni già esistenti. Il jolly può essere utilizzato in sostituzione di qualsiasi altra carta e può essere recuperato da qualunque giocatore con la carta del valore corrispondente. Quando uno fa ramino, ovvero deposita tutte le carte che ha in mano (e ne possiede una anche per lo scarto finale), conclude la mano con 0 punti, mentre gli altri giocatori calcolano il punteggio delle carte che gli sono rimaste in mano:

jolly = 20 punti

figure = 10 punti

altre carte = il loro valore nominale

chi supera i 100 punti "salta", ma può "riscattarsi" versando nel piatto una quota decisa in precedenza. Rientra così nel gioco col punteggio del giocatore che ha il punteggio più alto. Si può "saltare" solo fino a quattro volte, dopo di che si è eliminati definitivamente dal gioco.

**Conclusione:** il gioco termina quando tutti i giocatori tranne uno sono eliminati dal gioco. Il vincitore conquista la posta contenuta nel piatto.



## PER I NOSTRI BAMBINI



E come dimenticare i bambini. Anche loro come gli adulti, anzi, forse di più, hanno bisogno di occupare il tempo, distrarsi, e cercare di avere un'infanzia, di certo non come potevamo aspettarcela per loro, ma comunque potendo sorridere e ridere.

Ovviamente niente può bastare per dei bambini che hanno voglia di vivere, di sperimentare, di giocare e di divertirsi.

In questo caso posso solo dare dei consigli. Ho provato a mettermi nei panni di un bambino e ho deciso che non potrei fare a meno di:

- 1) **BARZELLETTE**; mi raccomando, riempitevi di libri di barzellette che potrebbero fare comodo anche a voi, oltre che ai vostri figli!!
- 2) **LEGO**; per quanto lo possa permettere lo spazio a disposizione, ai bambini fa sempre piacere costruire e inventare!!
- 3) **QUIZ**; non so se era lo stesso per voi, ma quando io ero piccola, in casa mia avevamo questi librettini di quiz. Posso assicurare che sono utilissimi sia per passare il tempo, ma, soprattutto, per sviluppare e aumentare le conoscenze dei vostri bambini. Loro lo prendono come un gioco, ed è proprio questo che li invoglia a impegnarsi!!

4) LABIRINTI; a me hanno sempre affascinato. E c'è anche la soddisfazione quando riesci a portarli a termine. E perché no, potreste essere voi a crearli, al posto di comprare un libro apposito!!

5) ENIGMISTICHE; le enigmistiche possono tenere svegli sia i vostri di cervelli, che quelli dei vostri bambini. Reputo importantissimo dare la possibilità ai nostri figli di avere una cultura e di sviluppare la logica, anche se forse in futuro non avrà alcuna utilità. Ma loro ne hanno tutto il diritto!!

6) MAGIA; ci avete mai pensato ad essere dei maghi per i vostri figli?? Intrattenerli con magnifici giochi di prestigio, e apparire magici ai loro occhi... e, soprattutto, sapere di essere la causa dei loro indescrivibili sorrisi, splendidi e unici. Io ci farei un pensierino!!

7) CARTE; ovviamente, poi, non possono mancare i giochi di carte, che non sono emozionanti come altre attività, ma possono sviluppare caratteristiche importanti nel bambino, come, per esempio, saper utilizzare strategie di gioco ecc.!!

Se avete altre idee, o se i vostri bambini ne hanno, non esitate a comunicarmele!!





*\* Per questo seminario il mio progetto termina qui. Ma spero che mi sia data l'opportunità di continuare, e di presentare altri lavori (sempre nell'ambito di come gestire il tempo, se costretti a rimanere isolati per lunghi periodi).*

*Se questo dovesse avvenire, vi stilo una breve lista degli argomenti che vorrei affrontare ai prossimi seminari:*

*# andare avanti con l'illustrazione di giochi da tavolo, dai più particolari a quelli più classici;*

*# pubblicare a ogni incontro spiegazioni di giochi di carte e di solitari con le carte;*

*# presentarvi dei giochi d'ingegno con le relative spiegazioni;*

*# stilare un elenco di libri, indirizzati verso la storia e la storia dell'arte, che mi piacerebbe non perdere, o che comunque mi farebbe piacere avere con me in qualunque situazione. Questo lavoro impiegherà un po' più di tempo rispetto agli altri, in parte già preparati, perché ho richiesto l'intervento di persone più qualificate di me per portare a termine questo incarico (storici, critici, storici dell'arte). Spero di arrivare a ottenere una lista di libri appassionanti e interessanti, da poter proporre a un qualsiasi pubblico;*

*# e, forse troppo banale, vorrei fare una raccolta dei grandi classici che è assurdo pensare di perdere, e che forse sarebbe l'occasione giusta per molti di leggere, finalmente.*

*\* Vi ringrazio della vostra attenzione e pazienza.*

*E ringrazio ancora Master Team per avermi dato la possibilità di partecipare a questo progetto.*

*\* Per concludere, volevo aggiungere un'ultima cosa. Sarei molto contenta di non essere l'unica persona a portare avanti questo programma, ma che chiunque creda di poter condividere le proprie conoscenze relative a questo argomento, si faccia avanti e mi contatti a questa e-mail: [lara.agostoni-mt@hotmail.it](mailto:lara.agostoni-mt@hotmail.it). Sarò apertissima a critiche, a consigli e a ricevere nuove dritte su come ci si possa divertire o si possa passare il tempo. In più mi piacerebbe che si potesse arrivare un giorno a utilizzare un forum dove tutti possono partecipare e dire la propria, senza più bisogno di un'unica persona che parli per tutti. Ricordo che esiste già un forum sul sito [www.geniusmaster.net](http://www.geniusmaster.net) dove potete lasciare i vostri commenti sui punti che vengono affrontati.*



*... Un grande abbraccio a tutti...*

*... Lara Agostoni...*