

- PadCon 97: vita e miracoli di una manifestazione
- Overlord: l'inizio di un nuovo anno
- Gary Gigax sui giochi di ruolo
- Il decalogo del buon giocatore
- Voci Da PadCon

Il Gatto Nero sui dadi



Sembrava la sera di Capodanno.....

Cronache da un delirio psicofisico e mentale

Io, personalmente, ero sfatto.

Questa è la sensazione che sempre accompagnerà i miei ricordi della PadCon 97. A parte i giochi, a parte i tornei a parte il piccolo tour de force a cui mi sono sottoposto, a parte tutte queste cose, mi rimarrà la sensazione dolce amara che colpisce tutti alla fine di una festa, quando ci si ritrova e si dice: "E adesso?".

E adesso ci ritroviamo nel presente e, in barba a tutte le sensazioni di questo mondo, festeggiamo perché la PadCon è finita, perché, come vedrete all'interno di questo numero, non è stata un disastro ma una grandiosa quattro giorni di gioco, perché l'organizzazione non è collassata sotto il suo stesso peso, perché, in fin dei conti, la maggior parte si è lamentata solo perché faceva caldo (spiacenti, ma la partita di odalische che avevamo ordinato è stata fermata alla dogana ed i finanzieri le hanno perquisite palmo a

palmo!).

E, quando avremo finito di festeggiare ognuno rimarrà con i propri personali, grandiosi, ricordi.

Chi ricorderà la partita che valeva la pena giocare, che ricorderà i panini alle quattro di mattina (!), chi un master che ha continuato a giocare da Sabato alle 17.00 circa fino a Domenica alle 15.00, e dopo, non contento, è riuscito ad organizzare una partita di pallone, nei campi di fronte al palazzetto.

Questi ed altri ricordi rimarranno in tutti noi.

Io, personalmente, ho in testa una missione a B17 in notturna che è finita alle sei di mattina (siamo andati fino a Berlino e siamo riusciti a tornare indietro vivi!), ricorderò un socio del Circolo che si era appena coricato e che è stato svegliato poichè il suo giaciglio interferiva con le opere di pulizia (Ciao, Ale!), ricorderò un inglese ed un napoletano che hanno trascorso tutta la

giornata di Sabato ad affacciarsi attorno ad un gioco pieno di pedine (Giuro, ogni volta che passavo da quelle parti erano sempre lì!).

Ricorderò il Presidente che spacciava pastiglie di Enervit nell'erronea convinzione che impedissero i colpi di sonno, ricorderò la mattina di Sabato alle 8.15, a quarantacinque minuti dall'entrata in Convention, con le persone che già premevano sulle porte.

Insomma, mi sono fatto un bel bagaglio di ricordi, che porterò con me per un bel po' di tempo.

Per finire, questo numero è praticamente tutto dedicato alla PadCon di un mese fa, perciò la terza ed ultima puntata di YARPG di Andrea Tosino slitta al mese prossimo (mea culpa, mea culpa, mea grandissima culpa.).

Stefano Rampazzo

Avviso ai collaboratori del Gatto, a causa di un impegno con lo Stato sono attualmente confinato in una specie di Montecristo, nel ridente(?) Friuli, ho BISOGNO di materiale per fare il Gatto Nero sui Dadi, specialmente roba riguardante la vita del Circolo. Grazie.

FREE TIME



Fumetti nuovi ed usati
Giochi di ruolo
Vasto assortimento
Games Workshop
Citadel

Piazzetta Gasperotto, 7 - 35100 PADOVA
Tel. 049/8752483

Un Risorgimento del Gioco di Ruolo

di Gary Gigax

Un paio di giorni fa, ho beccato, via Rete, un articolo del grande vecchio dei Gdr, pensando di fare cosa gradita lo traduco qui di seguito. Stefano Rampazzo

L'ho annusato nell'aria, sentito come un leggero mormorio, colto in alcuni brevi commenti, visto nei gruppi di gioco ed in giro per la Rete, me lo sono sentito nelle ossa, alla bocca dello stomaco.

C'è un crescente interesse nei GdR dopo un declino che risale a circa due anni fa ed una fase di stallo che sembra ora essere passata. Cosa mi rende così sicuro? Be', in realtà, non c'è nulla di concreto, ma c'è un ritorno di una attitudine positiva verso il Gioco.

Probabilmente è lo sfogo naturale dell'acquisizione della TSR da parte della Wotc. Dopotutto, questo ha restituito a parecchi appassionati di D&D un po' di speranza.

L'audience dei Giochi di Carte, inoltre, sta maturando, in termini ludici, e dopo il primo impatto con quella forma di gioco, molti giocatori, appassionati a, per esempio, MAGIC THE GATHERING, stanno espandendo i propri orizzonti. E dove potrebbero arrivare se non ai GdR?

Gli appassionati di Giochi per Computer, quelli che si giocano in rete, guardano ai GdR come ad un collegamento diretto dai giochi d'azione, fantasy che hanno giocato nel corso degli anni all'interazione via rete. C'è un sempre crescente numero di Giochi di Ruolo in rete, i loro meccanismi e la loro realizzazione grafica si sta rapidamente evolvendo, pur considerando che la maggior parte non è destinata alla commercializzazione.

Infatti, se esistesse una volontà da parte degli appassionati di pagare una tariffa ragionevole per giocare, gli elementi tecnologici e qualitativi (il gioco, la storia e l'intreccio) verrebbero migliorati molto più rapidamente come già capita nei giochi per PC "tradizionali".

Così, basandomi sulle mie sensazioni, e sulle poche prove che ho reperito, mi sento piuttosto sicuro che stia per arrivare un nuovo risveglio dei GdR. L'aumento di questo "movimento" è ancora moderato, e non crescerà nell'immediato futuro. La sua misura dipende molto da ciò che la WotC farà ora, riguardo a D&D ed AD&D. A parte le ristampe di prodotti già usciti, gli annunci futuri e le prossime uscite ci potranno dire le dimensioni di questo "rinascimento".

Inoltre, non si discute sulla resistenza a lungo termine del Gioco di Ruolo. È una forma di gioco radicata e conosciuta. A prescindere di quanto riesca a combinare la Wizard of the Coast, ma meglio se il suo operato sarà ottimo, i Giochi di Ruolo sono destinati ad essere una presenza forte e crescente nel panorama del gioco in

linea.

È mia opinione che Internet sia la nuova frontiera del gioco, e che il potenziale lì sia vasto ed ancora sconosciuto. Sono così sicuro di questo che ho occupato gli ultimi sei o sette mesi a sviluppare materiale per il gioco in linea.

Penso che il gioco via Internet sia in grado di rimpiazzare i giochi per computer o basati sulla carta? Per niente. Però credo che stia per diventare un fattore importante nell'industria del gioco. Un fattore che ha il potenziale per crescere più degli altri sia in termini di partecipazione sia in termini di guadagno. (Sono cautamente ottimista sulla seconda possibilità, ve lo confesso!)

Ma essendo il tradizionalista che sono, credo che finché il ponte ologrammi della nave stella Enterprise non sarà utilizzabile per giocare, nulla potrà sostituire l'esperienza "reale" del Gioco di Ruolo, faccia a faccia con gli altri giocatori ed il Master nella stessa stanza. Comunque, con gli sviluppi della Rete, i giochi di ruolo via IRC (Internet Relay Chat) che stanno andando verso l'emulazione del contatto personale dei giochi di Ruolo. Questo è qualcosa che i giochi in CD, anche quelli a più giocatori, non riescono a fronteggiare, poiché sono controllati da un computer. Non esiste un sostituto per un Master umano.

Tutti i fattori che ho menzionato si combinano per aumentare ancora una volta l'interesse nei giochi di ruolo. Se si combineranno al meglio, vi sarà un rapido ed esteso rinascimento. Se, alla fine avranno delle influenze minimali, allora la crescita della popolarità sarà lenta e difficilmente quantificabile nella fase iniziale.

Internet dovrà fallire completamente, credo, per rendere i miei pronostici completamente irrealistici. È dalla rete che arriverà il prossimo stimolo, la prossima spinta. Sarà un processo lento ma costante che crescerà nei prossimi anni. Da quello nasceranno nuovi prodotti "su carta" ed anche nuovi Rpg per computer, visto che la popolarità di un prodotto via Internet spinge gli editori a lanciare nuove versioni dei loro prodotti adattati per i nuovi mercati.

Non ci resta che stare a guardare se la sfera di cristallo del vecchio mago ci ha preso oppure no, in un paio d'anni. D'accordo?

Testo di Gary Gygax

Traduzione di Stefano P. Rampazzo

Speciale PadCon 97

Qui di seguito notizie, risultati e miracoli in terra della Convention

Dunque, (inizio pomposo), come tutti ben saprete il XV Raduno Nazionale dei Giocatori di Simulazione, Ruolo e Società si è tenuto presso il Palazzetto dello Sport "A. CERON", a Tencarola di Selvazzano (PD) nei giorni 4/5/6/7 Settembre 1997

Sono intervenuti, nei quattro giorni di Convention 628 iscritti, 57 membri del personale di servizio, due baristi, un paio di computer, quintali di panini, ettolitri d'acqua fredda ed un ventilatore in Segreteria.

Dei 628 iscritti, 118 risultano appartenenti ad associazioni Federgiochi (con l'aggiunta dei 57 soci del Circolo Overlord/personale di servizio la cifra definitiva è 175)

Sempre dei 628 iscritti, 324 hanno dichiarato di appartenere ad una qualche associazione. Quindi 150 partecipanti sono risultati iscritti ad associazioni non federate.

Dei due computer, ambedue al tatto risultavano funzionanti, mentre il ventilatore faceva vento.

Classifiche tornei disputati

Durante la quattro giorni di Convention, erano stati pianificati 37 tornei ed anche se alcuni sono stati annullati (perlopiù per mancanza di partecipanti) la maggior parte di questi è stata disputata con un discreto successo.

1830 MASTER(18M)

Federico Vellani, FIGF, 5 partecipanti

1. Marco Signoretto TO
2. Mauro Lazzara MI
3. Augusto Giordano PA

1830 (183)

Federico Vellani, FIGF, 19 partecipanti

1. Marco Signoretto TO

AVE CESARE

6 partecipanti

1. Andrea Ligabue MO

2. Marco Mengoli BO
3. Fabio Montanari MO

ADVANCED CIVILIZATION (ACV)

Massimo Bertolin, Overlord (PD), 7 partecipanti

1. Francesco Basso PD
2. Sandro Zurla PC

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS (ADD)

Maurizio Puviani, 3M (Modena), 57 partecipanti

1. Luca Cattini RE

2. Andrea Cupido MO
3. Massimiliano Bussi MO
4. Paola Orifiammi PD
5. Nunzio Surace NA

ADVANCED SQUAD LEADER (ASL)

Riccardo Sciarrone, Overlord (PD), 10 partecipanti

1. Ciro Caccaviello NA

BATTLETECH (BAT)

Diego Rossi, Overlord (PD)

1. Finale tra Puviani e Bussi ancora da disputare

AXIS & ALLIES

Massimiliano Movio (Ass. Giocolandia GO), 12 parteci-

panti

1. Davide Maffeo BI

BLOOD BOWL (BLW)

Massimiliano Marasciulo, Overlord (PD)

1. Davide Bacco PD
2. Federico Vigilante PD

BLUE MAX (BMX)

Pietro Cremona (Cesena), 16 partecipanti (8 squadre)

1. Pietro e Renato Cremona

BRITANNIA (BRI)

Gianluca Abbati, 3M (Modena), 16 partecipanti



1. Francesco Biglia BI
2. Pier Maggi PC
3. Davide Maffeo BI
4. Luigi Binaghi PD

CALL OF CTHULHU (CCT)

Alessandro Conti (VR)

1. Teo Mora GE, Giuseppe Curzolo PD, Carlo Fedele PD, Federico Casali PV, Alessandro Costa PD
2. Francesco Gatti VI, Vincenzo Spina RM, Chiara Restivo TN, Marco Popolizio VB

CORSA TRIS (COR)

Davide De Martino, EVAREF (Napoli)
Torneo annullato

CYBERPUNK (CYB)

Andrea Assoggia, La Porta d'Argento (Cagliari), 34 partecipanti (8 squadre)

1. Roberto d'Aimmo CB, Annalisa Sanseverino CB, Fabio Marcantonini CB, Claudia Resta BO, Antonio Pascucci CB

DUNGEONS & DRAGONS (D&D)

Carlo Fedele (Padova)

1. Antonio Pascucci CB
2. Gianfranco Luccini MI
3. Annalisa Sanseverino CB

FORMULE DE' (FDE)

Pietro Cremona, (Cesena), 12 partecipanti

1. Alessio Armenti TN
2. Renato Cremona CS
3. Pietro Cremona CS
4. Massimo Guidi BO
5. Fabrizio Larini PR

FOOTBALL STRATEGY (FBS)

Dante Balagion, Overlord (PD)
Torneo annullato

JYHAD (JYH)

Lucio Pierobon, Overlord (PD), 8 partecipanti

1. Tito Lessio VI
2. Massimo Fenli CA
3. Roberto Sedda CA

KEN IL GUERRIERO (KEN)

Marcello Missiroli, Nexus, 11p

1. Paolo Tonini TS
2. Stefano Calzighetti PN
3. Marco Bertoluzza PV

RISE OF THE LUFTWAFFE

Gianluca Balestra (Ferrara)
Torneo annullato

MAGIC THE GATHERING (MAG)

Stefano Rampazzo, Overlord (PD), 34 partecipanti
1. Pierluigi Guarini UD

MAGIC THE GATHERING SEALED DECK (MAS)

Stefano Rampazzo, Overlord (PD), 14 partecipanti
1. Alberto Stoppani PD
2. Pedatella Massimiliano PD

MIDDLE EARTH CARD GAME (MCG)

Paolo Fagherazzi, Overlord (PD)
Torneo annullato

MIDDLE EARTH ROLE PLAYING (MRP)

Roberto Nardin, I Cavalieri dell' Esagono (TS), 20 partecipanti
1. Nome vincitore non pervenuto

PANZER LEADER (PZL)

Sergio Cuoghi, 3M (MO), 8 partecipanti
1. Sergio Cuoghi MO
2. Giampietro Ferro BL

ROBORALLY (ROB)

Fabio Montanari, 3M (MO), 16 partecipanti
1. Alessandro Alberghini MO
2. Alessio Lanterna PV
3. Andrea ligabue MO
4. Marco Barozzi MO

SPACE MARINES (SMA)

Cecon, Stradiotti di Talweg (UD)
Torneo annullato

SPEED CIRCUIT (SCI)

Fabio Pellegrino, AICS (PA), 8 partecipanti
1. Fabio Pellegrino PA
2. Manuele Cugno RM

SPEED OF HEAT (SPH)

Gianluca Balestra (Ferrara)
Torneo annullato

STAR FLEET BATTLES (SFB)

Enrico Riccò, 3M (MO), 6 partecipanti
1. Marco Presciutti RM
2. Renato Izzo RM

STAR WARS (STW)

Marco Pata, Overlord (PD), 23 partecipanti

1. Silvio Torre NA
2. Andrea Cupido MO
3. Andrea Angheben TN
4. Carmela Anna Ciancillo TS

TEATRO DELLA MENTE (TDM)

Luca Giuliano e Teo Mora, Labyrinth (GE), 19 partecipanti

1. Luca De Dominicis RM

UP FRONT (UPF)

Emanuele Oriano, Overlord (PD), 15 partecipanti

1. Emanuele Oriano PD

VAMPIRE (VMP)

Stefano Calzighetti, Inner Circle (PN), 32 partecipanti

1. Nome vincitore non pervenuto

VIETNAM (VIE)

Davide De Martino, EVAREF (NA)
Torneo annullato

WARHAMMER 40.000 (WH4)

Francesco Gheno, Overlord (PD)

1. Franco Violante CE
2. Davide Bacco PD
3. Marco Bertoluzza, Andrea Ligoratti

CONCORSI MINIATURE

Singole miniature: Claudia Resta BO

Unità: Angelo Di Giovanni PD

Veicoli: Guido Conte PD

Diorami: Mirco Pizzo PD

In definitiva....

Tutti i tornei hanno goduto di discreta partecipazione, il più seguito è stato lo storico Advanced Dungeons & Dragons organizzato dal 3M di Modena, seguito abbastanza a ruota dall'ormai classico Dungeons & Dragons, organizzato dal Circolo Overlord.

Una netta supremazia di GDR (al terzo posto c'è Cyberpunk) che hanno complessivamente superato i giochi di carte e di simulazione.

In quanto alla distribuzione geografica dei partecipanti, ovvia predominanza della parte Nord del Paese, in generale, e della provincia di Padova, in particolare, con un ottimo secondo posto di Modena ed un terzo di Vicenza.

Comunque si sono distinti folti plotoncini di giocatori da Treviso, Trieste, Napoli, Campobasso etc.... Registrate presenze dall'Inghilterra, Egitto ed altri posti strani.

In definitiva la partecipazione si è rivelata piuttosto eterogenea: un segno confortante con i tempi che corrono.

Luca Sandonà - Stefano P. Rampazzo

P.S.: In questo articolo sono stati riportati, non pedissequamente i risultati definitivi della Convention, per ulteriori informazioni contattate Luca Sandonà (049/685514 - sandona@iol.it).

Voci dalla PadCon

Reportage di persone che c'erano ("Io sono sopravvissuto....")

Il nostro socio Dario Fogo scrisse:

Senz'altro questi quattro giorni sono stati molto INTENSI.

Anche se gran parte del tempo l'ho dedicato all'organizzazione ho avuto modo di divertirmi giocando un bel numero di partite, praticamente solo a boardgames.

Tra i vari: I cogl...ehm... I Coloni di Katan, Age of Renaissance (Partita vinta e tra l'altro ho battuto l'inglese!!!), Condottiere, mentre ho partecipato al torneo di Magic per fare numero (Eh si... guarda cosa mi tocca fare), ottenendo risultati che rasentano il fallimento totale.

Il torneo sealed deck di Magic poi, da me organiz-

zato, passerà alla storia come quello con il più gran numero di grane che l'organizzatore si è procurato, ma alla fin fine si è chiuso con un numero quantomeno decante di iscrizioni.

Altre cose interessanti da ricordare sono le processioni di tizi che giravano per il palazzetto con le mani incrociate sul petto (Vampiri occultati), qualche ragazza davvero *notevole* (e chi vuol intendere intenda...), la quantità di panini venduta dal bar del palazzetto (si dice che i proprietari abbiano appeso in salotto un santino del protettore degli organizzatori delle convention: "San Dona").

Nuovi Acquisti : "B-17 Queen of the Skies". Avrei voluto comprarmi qualche supplemento per Werewolf, ma l'Orsa Maggiore non aveva nulla!

Il nostro socio Diego Latella scrisse:

Ciao a tutti voi del Gatto Nero sui Dadi, mi è stato chiesto un commento sulla Padcon. Uno solo molto semplice.

Dopo anni di giochi normali ho finalmente visto dei prodotti alternativi (?) Battlevach.. e Gu!

Spero tanto di poter organizzare un torneo alla prossima PadCon (2001, odissea...). Evviva la cadenza quadriennale, mi sembrano tanto le olimpiadi.

La satira arriva anche nei giochi.....?

Il nostro socio Francesco "Franz" Gheno scrisse:

Finalmente è terminata quella importante, massacrante, stravolgente, divertente, entusiasmante prova di forza, che ha messo in fibrillazione quasi l'intero parco soci del nostro Circolo: la CON.

Non mi sento di stilare resoconti, paragoni e classifiche numeriche sul risultato di Padcon 97: innanzitutto perchè non saprei da dove cominciare e inoltre non dormirei la notte pensando di aver tolto a Luca Sandonà il suo divertimento preferito.

Preferisco invece ricordare alcuni hot-spots di questa manifestazione, autentici fari nella notte, moniti per le future generazioni.

1) LE TOILETTES del Palazzetto Ceron: scusate l'eufemismo ma, a parte il fatto che su 4 turche (o tazze) una era funzionante, una era fuori servizio, una era intasata e l'ultima riservava sorprese policrome ed olfattive, c'è da aggiungere che gli androni antistanti i WC spesso presentavano scene prese dalla cashba di Algeri: gente che si lavava le ascelle, gente che si lavava i piedi, gente che si grattava le palle...

Voto: 7+

2) I SOPRANNOMI dei soci del club 3M: credo che lo statuto del 3M imponga ai soci di scegliere un soprannome allegorico da usare durante le attività ordinarie e straordinarie: Kunta, Liga, Talpa, Lisca, Polpa (che c**** vorrà dire POLPA ???) sono solo alcuni degli stravaganti appellativi che ho sentito in durante i giorni della CON. Mi sono dunque chiesto: "Come mai L'Overlord non prevede una postilla analogo nel proprio statuto ???". Spinto da una forte invidia, ho provato a spremere le meningi alla ricerca di qualcosa di alternativo; ora l'Overlord ha BACCUMBO (Davide Bacco)...

Voto: 4/5

3) LE GRANDI SGNACCHERE di Vampiri Live!!!!

Senza nulla togliere alle rappresentanti femminili di Overlord, mi sento di dover sponsorizzare l'organizzazione più frequente di eventi come quello proposto dal



Figura A : uno dei visitatori della Convention giunti Sabato Mattina, sul presto!

Graal la notte tra SAB e DOM. In particolar modo mi ha colpito la signorina stile "Francesca Dellera" vestita da Mortisia Addams... una vampiressa di tutto rispetto. Spesso mi ero chiesto cosa poteva spingere i giocatori abituali di Vampiri Live a trovarsi durante la settimana in orari successivi alle 23.00: ora lo so !!!

Voto: 69 e lode

(La Convention è stata comunque al centro di dibattiti attraverso Internet, svoltisi a suon di poste elettroniche e newsgroup. In queste concioni si sono distinti i vari Garet Jax, Joker Ltd, Maurizio Puviani, Fabio Montanari, Marcello Missiroli, Gian Andrea Bruni, Ataru Moroboshi e tanti altri che non ricordo e che mi spiace non riuscire a nominare. Inoltre la nostra manifestazione ha goduto di un'ottima copertura da parte dei mezzi d'informazione, hanno scritto di noi quotidiani locali come il Gazzettino ed il Mattino di Padova, ma anche giornali nazionali come la Repubblica. Sinceramente è stato bello per una volta sentire parlare in termini positivi dei giochi di ruolo. Grazie a tutti gli intervenuti ed al prossimo speciale. Stefano P. Rampazzo)

PADCON '89 - PADCON '93 - PADCON '97

Il Presidente racconta la sua Convention tirando le somme e qualche check di Intelligenza

E' difficile descrivere cosa è stata Padcon '97, chi non ci è stato non sa cosa si è perso. Per me, come Presidente di Overlord, è stata una faticaccia ricompensata dal risultato. Sì, perchè nonostante la minore affluenza (si pensava di arrivare almeno ad 800 persone), l'organizzazione ha tenuto egregiamente e ha dimostrato di saper fare il proprio lavoro.

Quasi tutti i soci del Circolo, chi più chi meno, hanno dato una mano all'organizzazione, e la gente se n'è accorta. Penso che la maggiore soddisfazione che si possa avere in un evento del genere è rendersi conto, sentirsi dire, che le cose sono andate come dovevano andare. Certo, ci sono stati dei casini, soprattutto nel rispetto degli orari di partenza dei tornei e delle fasce orarie, ma sono casini che sono sempre successi a tutte le Convention, e chi lamenta questi ritardi in genere è proprio chi non ha la minima idea di come rispettare un orario. La scelta di lasciare agli organizzatori dei tornei la responsabilità degli orari del loro torneo è stata fatta consciamente, privilegiando l'elasticità alla rigidità. E' una scelta di cui ci assumiamo, e mi assumo, la responsabilità. Se a qualcuno non è piaciuta me ne dispiaccio, se qualcuno è riuscito a partecipare ad un torneo in più ho comunque raggiunto il mio scopo.

La gestione della Convention è stata motivo di soddisfazione anche nel vedere molti soci di Overlord darsi da fare in modo attivo e responsabile nell'organizzazione. Non riesco a fare i nomi di tutti, perciò non posso che fare un ringraziamento generico.

Quattro giorni di Padcon, lavorando fianco a fianco con tutti, consumando barrette energetiche, caffè e panini, li posso riassumere in questo specchietto, che non è comprensivo di tutto ma può rendere l'idea:

Novembre 1996 - Giugno 1997: Accordi, preparativi, contratti e contatti per organizzare tutto, stampare i volantini, reperire organizzatori e sponsor, negozi e fornitori.

Giugno '97 - 3 Agosto '97: I preparativi si fanno frenetici. Arrivano le preiscrizioni, alcune bisogna tradurle dal gotico (non avete idea di cosa si possa trovare in un modulo di preiscrizione), trovare le sistemazioni alberghiere.

4 Sett. : Al mattino, stesura linoleum nel palazzetto. Pomeriggio: sistemazione tavoli e sedie, amplificazione, computer, ricerca di una fotocopiatrice. Enervit. Sera: Si apre. primi arrivi. Si salutano i vecchi amici, se ne fanno di nuovi.

5 Sett: Colazione con ovetto alla coque e vitamine. Alle 8.30 a Montegrotto per spiegare cosa deve fare l'autista dell'autobus. Accoglienza arrivi. Risoluzione primi casini. Enervit. Arriva la fotocopiatrice.

6 Sett: Altro ovetto alla coque, altre vitamine. Altra gente che arriva. Di pomeriggio ho il matrimonio di un amico che mi tiene lontano fino a sera. Intanto c'è gente che, dimenticando che il prezzo degli alberghi è contrattato, vede il prezzo normale, si spaventa, canna il morale e scappa dall'albergo. Mentre il prete chiede se c'è qualcuno contrario parli ora o taccia per sempre io chiamo l'agenzia e l'albergo per sistemare le cose. Torneo in Convention. Enervit. Casini. Riunione federgiochi fino alle 4.20 del mattino. mi son perso l'asta tosta, Dannazione. Il resto della notte giro tra i tavoli degli irriducibili. caffè, enervit, caffè. Alle 6 del mattino vado a fare una doccia.

7 Sett: Alle 7 del mattino facciamo svuotare il palazzetto per dare una pulita. Prima di fare l'annuncio col microfono svegliamo la gente che dorme sulle scalinate. Si riparte. Niente ovetto, solo enervit. La mattina passa tranquilla, ultimi arrivi. Molti pagano lo scotto della notte e dormono fino a tardi. Dopo pranzo c'è Guido fino a casa in trance e dormo un'ora e mezza. Alle 16.30 chiudiamo gli ingressi. Siamo tutti stralunati, eccetto Lele, che nonostante l'età pare un ragazzino. Anche Stefano non scherza, stà facendo il servizio civile, ma fare il militare gli avrebbe fatto tanto bene. Finiscono i tornei uno dopo l'altro, buoni acquisti a raffica. Il palazzetto inizia a svuotarsi. Saluti, saluti, saluti. Ultime sistemazioni, iniziamo a smontare tutto.

8 Sett: In mattinata restituisco l'amplificazione, vado a prendere (con Franz) la fotocopiatrice. Per fortuna che non siamo noi a dover smontare tutti i tavoli. Un gruppetto, guidato da Lele l'infaticabile sistema e riconsegna i 30 tavolacci. Al resto pensa il personale del palazzetto.

Nei giorni successivi si chiudono i conti, si sistemano le ultime cose. C'è un fornitore (quello di tavoli e sedie) che mi telefona di mattina alle 8.30 perchè, dopo che gli ho dato quasi 5 milioni, gli devo ancora 200 mila lire. Gli faccio un vaglia e gli auguro la diarrea.

Bene, mi pare tutto. Se ho dimenticato qualcosa, pazienza, vuol dire che non era così importante. Grazie a tutti per aver partecipato, aiutato, giocato.

Spero vi siate divertiti. Arrivederci a MODCON 1998.

*Luca Sandonà
Presidente Circolo Overlord*

Il decalogo del buon giocatore

Alcune regole di cortesia che tutti dovremmo tenere un po' più a mente!

Lo scopo del Circolo Overlord è di diffondere il gioco intelligente e di insegnare i valori di competitività, onestà e "fair play" (cioè gioco pulito), oltre che divertirsi quanto più possibile; ecco, quindi, un veloce breviario di regole per il Buon Giocatore:

Il Buon Giocatore...

gioca SEMPRE lealmente.

accetta la vittoria e la sconfitta con lo stesso spittito, pur essendo umanamente comprensibili le manifestazioni di gioia o di dolore. In ogni caso EGLI evita di minacciare di morte il rivale che lo ha battuto, di aspettarlo fuori per dargli una ripassata, di mangiarsi il gioco pezzo per pezzo.

riconosce i suoi torti al gioco, ammette di aver confuso una regola o di aver agito erroneamente, EGLI evita di insistere che la sua interpretazione della regola dubbia è l'unica possibile e di insinuare che l'avversario abbia il cervello equiparabile a quello di un pinguino.

e' comprensivo rispetto agli errori altrui, non presume la volontarietà negli errori dell'avversario e accetta di ascoltare una interpretazione delle regole diversa dalla propria.

gioca la partita fino in fondo, anche se è palese il risultato sfavorevole, impegnandosi con tutte le sue capacità per rovesciare le sorti della partita stessa. EGLI evita di piagnucolare, di imprecare alla sfortuna e di asserire "questo primo turno ho avuto una sfiga colossale, consideriamo la partita pari e iniziamone un'altra!"

quando vede che l'avversario non ha scampo gli offre una resa onorevole, evita di umiliarlo e di fargli pe-

INVITO AL GIOCO:

Le ultime due serate dell'iniziativa, che vi ricordiamo, è organizzata dal Circolo Overlord e dal Consiglio di Quartiere 2 "Valsugana", si terranno Martedì 19 e Martedì 28 Ottobre, dalle 21.30, presso il Centro Polifunzionale Valsugana, via Montà n° 437.

Partecipiamo numerosi, per chiudere in bellezza un'esperienza non troppo esaltante.

sare la sconfitta. Fanno eccezione le partite di torneo.

accetta di provare giochi nuovi a lui sconosciuti, accettando di buon grado le spiegazioni che gli vengono date e le correzioni alle sue azioni da imbranato.

spiega le regole di un nuovo gioco senza omissioni volontarie, con pazienza e diligenza, e offre ai novizi avversari la possibilità di modificare le proprie scelte palesemente suicide.

accetta i consigli ma decide con la propria testa, EGLI evita di chiedere 58 consigli diversi per poi poter dare la colpa a qualcuno delle idiozie commesse.

offre consigli quando richiesti, EGLI evita di far notare che col suo consiglio le cose sarebbero andate diversamente.

EGLI evita, per quanto possibile, di sacramentare in 6 lingue e di urlare al mondo quanto sia sfacciatamente fortunato (pieno di culo fin sopra le orecchie) l'avversario, potrebbe esserci qualcuno infastidito dai tali espressioni, ad altri potrebbe non fregargliene assolutamente niente che EGLI perda o vinca, altri potrebbero semplicemente avere l'otite.

Luca Sandonà

Il circolo Overlord è un'associazione per lo sviluppo e la diffusione del gioco intelligente associata alla Federgiochi ed alla UISP. Si riunisce al Venerdì, dalle ore 21, ed al Sabato, dalle ore 15, presso la Cooperativa L'Iride, a Selvazzano, in via Padova 63. Il Presidente è Luca Sandonà, mentre l'attuale Direttivo è formato da: Marasciulo Massimiliano, Oriano Emanuele, Pata Marco, Pierobon Lucio, Rampazzo Stefano, Rossi Diego, Rossi Massimiliano.

E-Mail: sandona@iol.it - Fidonet 2:333/329.14 Tel. 049/685514 - Fax 049/681542

Pagina Web: <http://www.mripermedia.com/AltraPD/Overlord/>

Tutti gli articoli sono proprietà dei rispettivi autori, dove non è segnalato un'autore, l'articolo è da addebitarsi a Stefano P. Rampazzo. Il Gatto Nero sui Dadi è l'organo del Circolo Overlord, ma non la voce ufficiale.