

# Torino Ludica, tre giorni fra carte, tabelloni, wargames, soldatini e altro ancora

## Il Cortile del Maglio si mette in gioco

**LUCA IACCARINO**

**B**El tempo, questi, se il Cortile del Maglio di piazza Borgo Dora — in passato parte dell'Arse-nale, fucina d'arme e uomini — ospita da oggi a domenica la prima edizione di Torino Ludica, una tre giorni tutta dedicata al gioco. Una nemesi allegra. Un contrappasso ottimista. Una storia in stile «mettete dei fiori nei vostri cannoni» (e anche picche, quadri e denari). È cosa da appassionati, Torino Ludica, ma i drogati — in senso buono — di «wargames» (ecco che torna la battaglia), giochi astratti, di società, da tavolo, tridimensionali, di carte, di ruolo, di miniature non si contano, tanto che gli organizzatori s'aspettano — blocco delle auto permettendo — almeno tremila visitatori.

L'attesa e le ambizioni ci sono tutte, nel popolo di D&D&co: è da dieci anni, da «Itinerari fantastici» del '97, che non si tiene un evento così in grande stile (la passata kermesse Torino Games era all'interno di Torino Comics che quest'anno verrà a sua volta assorbita dalla Fiera del Libro). E infatti per

organizzarlo si son messe assieme quattro delle realtà più attive sul territorio: ToRisiKo!, Gioca-Torino, Orialcon e Lords of Dragon. «Puntiamo in alto — dice Fortunato Cappelleri, che nei mondi fantastici si fa chiamare TinnuZ —, a inseguire il maggiore evento italiano, il Lucca Comics and Games». Il terreno è fertile: in città, oltre a una miriade di gruppi di gioco, ci sono negozi specializzati, numeri uno — come Ivan Curina, già campione tricolore di Magic — il bel Centro di Cultura Ludica e, udite udite, una bella compagine di inventori di giochi. IdeaG, la convention italiana di questi demiurghi, si è tenuta a metà gennaio a Piossasco e loro saranno tra i principali protagonisti di Torino Ludica: «Abbiamo grandi nomi — racconta Cappelleri — come Walter Olbert e Paolo Vallergera e gli emergenti

Andrea Mainini, Walter Castagno e Andrea Chiaravesio. Ma nel fine settimana avremo anche i maggiori autori di tutta la penisola: da Spartaco Albertarelli, curatore di

tutte le versioni italiane di RisiKo! e responsabile Ricerca e Sviluppo dell'Editrice Giochi, a Emiliano Sciarra, autore di «Bang!», il gioco italiano dedicato al west che tanto successo ha avuto all'estero».

Tra una star e l'altra, il pubblico potrà partecipare a ininterrotti tornei e dimostrazioni in programma oggi dalle 15 alle 19, domani e domenica dalle 9 alle 20. Ce n'è per tutti: dal torneo di Puerto Rico a quello di scacchi, dalla demo del Richiamo di Ctulhu a quella di Blood-Bowl, ma soprattutto il Raduno Nazionale di RisiKo!, il PTQ di Magic, il Torneo a squadre di Dungeons & Dragons e il Raduno Nazionale di Dreamblade (inutile

spiegare: chi li conosce, li conosce, chi no, no). E in più, naturalmente, gli stand dei produttori, una ludoteca per imparare un po' di questo un po' di quest'altro e un mercatino dell'usato in cui ognuno può portare le proprie vecchie scatole e provare a liberarsene (concedendo una commissione del 10 per cento alla segreteria).

«Torino Ludica è un modo per incontrarsi ma anche per dimostrare ai profani che i giochi sono adatti agli adulti, che sono una buonissima alternativa alla televisione, alle discoteche, alla Playstation. E la gente finalmente lo sta capendo: è un momento d'oro, gli appassionati crescono di giorno in giorno». Parola di TinnuZ, che di anni ne ha 31 ed è l'animatore della mailing list Gioca-Torino ([www.giocatorino.it](http://www.giocatorino.it)) che in un istante ha avuto un'impen-nata di iscritti. Di cui tanti si ritroveranno sabato sera, a fine sfide, per un cenone/festone che promette menu completissimo, ricchi premi e cotillons a soli 18 euro (gli eventi al Maglio sono invece completamente gratuiti). Info: [www.torinoludica.org](http://www.torinoludica.org); 349/7511677