



Lu(ri)doteca
www.luridoteca.net
info@luridoteca.net
Eroi per gioco
eroipergioco.luridoteca.net

Associazione *Lu(ri)doteca* – Latina
Consorzio Storico Italiano (CSI)



con il patrocinio dell'Assessorato alla
Cultura del Comune di Latina



EROI³ PER GIOCO

ex-Garage Ruspi, via E. Filiberto (angolo via C. Battisti)

Latina, 4-5 ottobre 2008

Una manifestazione per conoscere e
giocare la storia

EROI PER GIOCO

Latina, 4-5 ottobre 2008

Una manifestazione per conoscere e
giocare la storia

PREMESSA

EROI³ PER GIOCO è una manifestazione, aperta al pubblico con ingresso gratuito, a cui partecipano giocatori, associazioni ed espositori provenienti da tutta Italia attivi nel settore del *wargame* e del gioco in generale. La manifestazione ha il duplice scopo di:

- stimolare la curiosità per la storia e gli eventi storici attraverso simulazioni e ricostruzioni;
- favorire lo sviluppo della *cultura del gioco*.

Nel corso dei due giorni di svolgimento della manifestazione (4-5 ottobre 2008) il pubblico potrà ammirare il *diorama* della *battaglia di Austerlitz*, combattuta il 14 giugno 1807 tra la *Grande Armée* francese e l'esercito dello Zar di tutte le Russie. Lo scontro, che portò alla pace di Tilsit, sarà ricostruito, ma soprattutto giocato, da appassionati provenienti da tutta Italia.

Sarà ricostruita, inoltre, la *battaglia di Trafalgar*, che vide la marina britannica annientare le flotte combinate di Francia e Spagna il 21 ottobre 1805. Lo scontro navale sarà simulato con 60 modelli di navi e oltre una decina di giocatori.

Entrambi gli scenari sono stati realizzati dalla **LU(R)IDOTECA** ed esposti nel museo *Villa Demidoff*, Isola d'Elba, nell'ambito della mostra *Il volo delle Aquile* (a cura dei *Musei Nazionali Napoleonici dell'Isola d'Elba*)

All'interno della manifestazione riveste un'importanza non secondaria la prova laziale del campionato italiano di **BASIC IMPETUS**. Il torneo vedrà in campo alcuni dei migliori giocatori italiani di questo semplice ma accattivante regolamento che ha tra i suoi pregi quello della rapidità di gioco e della facilità di apprendimento.

Infine, ma non meno divertente ed interessante, il torneo di **WINGS OF WAR**, appassionante simulazione di duelli aerei della Prima Guerra

Mondiale. Si cercherà di battere il record di 47 giocatori partecipanti alla stessa partita di **WINGS OF WAR**.

Inoltre il visitatore di **EROI³ PER GIOCO** potrà trasformarsi da spettatore in protagonista su uno dei tanti tavoli dimostrativi dove, guidato da giocatori più esperti, potrà sperimentare direttamente giochi da tavolo o *wargame* tridimensionali ambientati nelle più disparate epoche storiche (a questo proposito giova aver presente che saranno allestiti tavoli dimostrativi di *wargame* e regolamenti che spazieranno dall'antichità fino alla seconda guerra mondiale). In particolare il sabato mattina è riservato alle scuole: gli alunni saranno guidati alla scoperta del *wargame* e del periodo storico da esperti ed animatori.

Alla manifestazione saranno presenti molti dei più importanti produttori e/o distributori attivi nell'ambito del *wargame* e del gioco da tavolo, tra gli altri: *Aquila Imperiale*, *AUDE*, *Camelot Games*, *Dadi&Piombo*, *Strategia e Tattica*, ...

EROI³ PER GIOCO, alla sua terza edizione, è l'unica manifestazione ludica nella nostra città e una delle pochissime nel centro-sud.

PROGRAMMA

SABATO 4 OTTOBRE 2008

ore 10.00 – 13.00: la battaglia di *Austerlitz*, ricostruzione della battaglia combattuta il 14 giugno 1807 tra le truppe francesi e quelle russe, tavolo statico – visita guidata per le scuole

ore 10.00 – 13.00: la battaglia di *Trafalgar*, ricostruzione della battaglia combattuta il 21 ottobre 1805 tra le marine francese, spagnola ed inglese – visita guidata per le scuole, simulazione aperta al pubblico

ore 14.00 – 18.00: la battaglia di *Austerlitz*, ricostruita e simulata da giocatori provenienti da tutta Italia, valida per la competizione **ECCO UN VALOROSO!**

ore 14.00 – 18.00: la battaglia di *Trafalgar*, ricostruzione della battaglia combattuta il 21 ottobre 1805 tra le marine francese, spagnola ed inglese – simulazione aperta al pubblico

ore 14.00 – 18.00: tavoli dimostrativi aperti al pubblico, *boardgame* e *wargame* (*Basic Impetus* – *wargame* antico, medievale e rinascimentale; *Infinity* – miniature *fantasy*; *De Bellis Antiquitatis* – periodo antico; *Flames of war* – seconda guerra mondiale; *Aquile di Tela* – I guerra mondiale)

ore 14.00 – 18.00: *ludoteca* aperta al pubblico, gioco guidato; in particolare:

🎭 dimostrazione aperta al pubblico di *On Stage!* il gioco di improvvisazione teatrale



🚩 campionato *fast* di Formula Dé, primo gran premio.

DOMENICA 5 OTTOBRE 2008

ore 10.00 – 16.00: la battaglia di *Austerlitz*, ricostruita e simulata da giocatori provenienti da tutta Italia, valida per la competizione **ECCO UN VALOROSO!**

ore 10.00 – 15.00: torneo di **WINGS OF WAR**

ore 10.00 – 18.00: tavoli dimostrativi aperti al pubblico, *boardgame*, *wargame* da tavolo e tridimensionali (*Basic Impetus* – wargame antico, medievale e rinascimentale; *Infinity* – miniature *fantasy*; *De Bellis Antiquitatis* – periodo antico; *Flames of War* – seconda guerra mondiale; *Signal Close Action-Fast Play* – navale napoleonico; *Aquile di Tela* – I guerra mondiale)

ore 10.00 – 16.00: *s'ode a destra uno squillo di tromba ...* torneo di *Basic Impetus*, prova valida per il campionato italiano (volumi 15 ... 34)

ore 10.00 – 18.00: *ludoteca* aperta al pubblico, gioco guidato; in particolare:

🚩 campionato *fast* di Formula Dé, secondo e terzo gran premio

ore 16.00: premiazioni

LA COMPETIZIONE ECCO UN VALOROSO

Uno degli eventi centrali della manifestazione è la competizione **ECCO UN VALOROSO**. Appassionati ed esperti rivivranno la battaglia di *Austerlitz*, immedesimandosi dalla parte dei francesi o schierandosi con le truppe dello Zar e, al termine di ogni giornata di gioco, voteranno il giocatore che meglio ha saputo interpretare tatticamente la partita. I migliori saranno premiati alla fine della manifestazione.

La battaglia di *Austerlitz* sarà ricostruita e simulata utilizzando circa 2000 miniature in uno spazio di 2.10x2.70m. Il tavolo da gioco riprodurrà il teatro dello scontro mostrando villaggi, fortificazioni, corsi d'acqua e tutte le altre caratteristiche del terreno.

TAVOLI DIMOSTRATIVI

I *tavoli dimostrativi* citati nel programma sono tavoli in cui giocatori già esperti propongono un gioco ai visitatori invitandoli a cimentarsi in una o più partite guidate. I giochi dimostrativi sono scelti tra quelli che hanno un regolamento particolarmente semplice in modo da poter avviare una partita in pochi minuti.

LUDOTECA

Nell'area dedicata alla *ludoteca* saranno proposti ai visitatori giochi da tavolo di tipo diverso (giochi di carte non collezionabili, di strategia, di simulazione sportiva, ...). I visitatori potranno ricevere informazioni sul gioco di loro interesse ed ottenere le spiegazioni necessarie per iniziare

una partita immediatamente. Anche in questo caso i giochi saranno scelti tra quelli che permettono un rapido apprendimento ed un'immediata godibilità: *Formula Dé, Mag-Blast, WoW, Ticket to Ride, ...*

In particolare nel pomeriggio di sabato ci sarà una dimostrazione, aperta al pubblico, di *On Stage!* È un gioco sul teatro che è stato ideato per consentire a tutti di giocare con i capolavori del teatro di ogni tempo.

PERCHÈ IL GIOCO

Beh! Innanzitutto perché è divertente. Accingersi a giocare è, in qualche modo, come accingersi ad un bel pranzo, c'è lo stesso tipo di gioiosa partecipazione. Ed in questo senso il gioco non è solo dei bambini ma è degli adolescenti, degli adulti.

In secondo luogo perché il gioco svolge una naturale funzione di educazione alla legalità. Infatti un gioco e le sue regole sono la stessa cosa, le regole sono il gioco e viceversa. Accingendoci a giocare un gioco dichiariamo di accettarne le regole.

Ma le regole di un gioco non sono immutabili. I giocatori, insieme, possono decidere di modificarle e di migliorarle, se c'è un generale consenso. E questa è un'altra, possibile, funzione del gioco: quella di costringere i giocatori ad osservare la situazione e a porsi in atteggiamento propositivo nei confronti della realtà (simulata oppure no).

E poi c'è la meravigliosa esperienza di costruire un gioco¹. Badate bene: *costruire un gioco* e non *costruire un giocattolo*. Il progetto richiede tempo, progetto, incontri, realizzazione, con le proprie mani, degli oggetti che costituiranno l'oggetto del gioco. Richiede anche di rivedere spesso i propri convincimenti, richiede ascolto (delle critiche e dei suggerimenti), richiede attenzione per i bisogni e le aspettative dei giocatori. Insomma, costruire un gioco è un po' come ricostruire un pezzetto di realtà, di vita. O come raccontare una storia.

La categoria più vicina ai giochi, infatti, è forse proprio il raccontare storie. Anche le storie sono riproduzioni della vita. Eventi attentamente selezionati ed organizzati. C'è lo svolgimento di una storia o, in una narrazione più complessa ci possono essere intrecciati gli svolgimenti di più storie. Scenari simulati in cui si fanno accadere le cose. Ma ci sono due elementi fondamentali che mantengono i giochi completamente separati dalle storie.

¹ in un tempo dove molti giochi sono *infiniti*: richiedono continue – e costose – espansioni, dove *il gioco è quello di comprare un altro pezzo del gioco*, questo di costruirsi il proprio gioco non mi sembra affatto cosa da poco.

Uno è l'incertezza. Noi non sappiamo cosa sta per accadere. Questa è l'essenza del nostro godimento in un gioco. L'incertezza è la chiave di ciò che rende il gioco non ripetibile, mai due volte lo stesso.

L'altro elemento è la giustizia. In un gioco deve esserci giustizia, altrimenti non ha senso, non è un gioco. In noi c'è un profondo senso della giustizia, forse innato. I bambini dimostrano presto di possederlo: la prima volta che dicono che qualcosa non vale, quello è il momento in cui diventano consapevoli dell'ingiustizia, delle umilianti disuguaglianze della vita. E questo è, ancora, un altro aspetto educativo, culturale, formativo del gioco. E non l'ultimo.

PREMI E GADGET

ECCO UN VALOROSO!

È la competizione tra i giocatori che parteciperanno alla ricostruzione-simulazione della battaglia di Friedland.

- ✚ Premio miglior giocatore in assoluto;
- ✚ Premio secondo classificato;
- ✚ Premio terzo classificato;
- ✚ Premio speciale degli organizzatori per l'azione più *eclatante*;
- ✚ Premi per ogni partecipante: *da stabilire...*

TORNEO FORMULA DÉ

- ✚ Premio primo classificato;
- ✚ Premio secondo classificato;
- ✚ Premio terzo classificato.

TORNEO BASIC IMPETUS

- ✚ Premio primo classificato;
- ✚ Premio secondo classificato;
- ✚ Premio terzo classificato.

WINGS OF WAR

- ✚ Premio miglior pilota assoluto;
- ✚ Premio miglior pilota *alleato*;
- ✚ Premio miglior pilota *Imperi Centrali*.

DIMOSTRATORI ED ESPOSITORI

- ✚ *Gadget* ricordo per ogni tavolo espositivo/dimostrativo ...



IL LOGO



CONTATTI

PER LA LU(RI)DOTECA - LATINA:

- **Fabio Zidaric** – presidente dell'associazione *Lu(ri)doteca*
 - telefono abitazione 0773 486364
 - telefono cellulare 333 2977831
 - e-mail: fabio.zidaric@fastwebnet.it
 - via E. Filiberto, 24 – 04100 Latina
- **Gualtiero Grassucci** – segretario dell'associazione *Lu(ri)doteca*
 - telefono abitazione 0773 600523
 - telefono cellulare 333 6116229
 - e-mail: gualtiero.grassucci@fastwebnet.it
 - via Gabrieli, 2/F – 04100 Latina
- **Andrea Chieruzzi** – tesoriere dell'associazione *Lu(ri)doteca*
 - telefono cellulare 347 0943997
 - e-mail: a.chieruzzi@gmail.com

PER IL CONSORZIO STORICO ITALIANO (CSI)

- **Giacomo Fedele** – presidente del CSI
 - telefono ufficio 02 36552133
 - telefono cellulare 328 8580378
 - e-mail: *c/o Camelot Games* camelot@fastwebnet.it

