



Il Natale dei giochi da tavolo

Hanno visto un boom durante il lockdown, ma anche quest'anno sono i più acquistati per essere messi sotto l'albero (persino meglio dei videogiochi). Amati perché permettono di incontrarsi di persona, in tempi in cui tutto si fa online. Viaggio tra i titoli nuovi e quelli storici (ma sempreverdi). Il traffico e i parcheggi sono l'incubo di chi abita nelle grandi città. A Roma, con poche linee metropolitane e strade caotiche, questi problemi sono all'ennesima potenza. Chi usa l'automobile deve mettere in conto tanto tempo perso e una pazienza salomonica. Qualcuno ha pensato che è meglio prenderla a ridere. Il modo di dire, in romanesco, fare «Er giro de Peppe», per indicare il girare a vuoto, al limite dell'esaurimento nervoso, è diventato il titolo di un nuovo gioco da tavolo ispirato proprio al problema del traffico. Ideato da Rome is More, canale social nato nel 2018 con l'intento di divulgare la cultura romana attraverso il suo dizionario romanesco-inglese, e Clementoni, azienda leader nel gioco educativo con 60 anni di storia e 30 milioni di giocattoli prodotti l'anno, ripresenta tutte le problematiche che un automobilista deve affrontare nella Capitale. Tra monumenti, semafori, ingorghi e altri imprevisti della Città Eterna, i giocatori devono cimentarsi nei quiz e guadagnare monete per parcheggiare. Dall'Eur a Ponte Milvio, da Ostiense a Prati, dal Pigneto a Monteverde, il tabellone attraversa i principali luoghi di appuntamento della Capitale, prevedendo una serie di ostacoli che i romani conoscono fin troppo bene. Non mancano nemmeno i parcheggiatori abusivi. «L'esperienza stressante di trovare un posto dove lasciare la propria auto diventa, con il gioco, un modo divertente per scoprire la città» dice Carolina Venosi, ideatrice di Rome is More. E ci sono anche quiz sulla storia della Capitale.

I divertimenti da tavolo, del resto, sono sempre molto attenti ai fenomeni sociali e a ciò che fa parte della quotidianità. Prendiamo Monopoly: ha regole semplici, legate alla vita di ogni giorno. Comprare, vendere, pagare tasse, avere imprevisti sono esperienze comuni a tutti. Non solo. Questo tipo di giochi è, per dirla con gli esperti di comportamento, strumento di coesione sociale, antidoto allo stress e palestra per affinare il pensiero strategico.

La psicologa Luciana Negri, che ha studiato il fenomeno, spiega che non c'è solo il fattore intrattenimento. «Ha anche una funzione educativa, impone il rispetto delle regole e questo è formativo per un giovane, oltre a stimolare la socialità sempre più messa a rischio dalle tecnologie».

La pandemia poi, con le restrizioni imposte durante la reclusione tra le mura domestiche, ha portato alla riscoperta di questo genere di passatempi, che ha insidiato il primato della Playstation. Secondo Assogiocattoli-NPD, è il segmento che cresce maggiormente nel mercato dei giocattoli, al secondo posto nella classifica dei prodotti più venduti (dopo le costruzioni). Con una crescita di almeno 16 milioni in un anno, arriva a valere circa 150 milioni di euro.

La società di analisi Euromonitor International ha stimato che il mercato globale dei giochi da tavolo e dei puzzle nel 2020 ha raggiunto un controvalore di 11,3 miliardi di dollari, in crescita di un miliardo rispetto al record del 2019. In Italia, il colosso del settore Asmodee ha rilevato, attraverso le ricerche sui portali di vendita, un aumento del 50 per cento dell'interesse dei consumatori. Il settore dei board game non è mai stato vivace quanto oggi. Il Global Board Games Market Report 2022 valuta per il settore un tasso di crescita pari al più 13 per cento da qui al 2026, contro il più 11 dei videogiochi. Il segreto del successo è nella capacità di innovarsi. Ogni anno vengono sfornati ben 800 nuovi titoli e si moltiplicano i festival, da Lucca Comics e Games (secondo evento al mondo dopo quello di Tokyo con circa 750 mila visitatori) a Milan Games Week & Cartoomics (con un pubblico di oltre 100 mila paganti), fino a Modena Play (40 mila giocatori doc da tutta Italia).



La domanda è alta. Andrea Ligabue, ludologo, game designer, spiega ciò che attrae in questo intrattenimento: «È un modo per incontrarsi di persona, in tempi in cui tutto si fa attraverso la Rete ed è difficile relazionarsi. Inoltre stimola la fantasia, la creatività e rilassa la mente, impegnandola. Infine piuttosto economico, costa da non sottovalutare: costa sui 30-40 euro, come una cena fuori, solo che non si esaurisce in una serata». È stato coniato il nome «kidult» cioè kids+adult, a indicare l'età del pubblico, per lo più millennial che, diventati grandi, possono assecondare le loro passioni senza badare a spese e condividerle con i figli.

Mentre fino a qualche anno fa il mercato era dominato da pochi editori, ora si moltiplicano le nuove realtà. Cranio Creations è un esempio di eccellenza: ha vinto il Toy Award nel 2020 con *Mystery House: Adventure in a Box* battendo un gigante come Mattel. Il fiore all'occhiello del made in Italy è sempre Clementoni, tra i pochi a produrre un gran numero di giochi educational per definizione (dal Sapientino in poi). Si affacciano sul mercato grandi nomi come Ravensburger o addirittura Funko, brand noto in tutto il mondo per i vendutissimi - e a volte rarissimi - Pop, le statuette in vinile da collezionare. Negli ultimi anni, grazie ai best seller *Dixit* e *Ticket To Ride*, è stata Asmodee a conquistare quote di mercato, anche se rimangono sempre leader indiscussi i giochi in scatola firmati Hasbro, come gli intramontabili *L'allegro chirurgo* e *Indovina Chi?*

Le novità arrivano proprio dai classici. *Monopoly*, nonostante i suoi 87 anni, è sempre il più venduto a livello globale e la versione più recente è *Monopoly In viaggio per il mondo* che ha una sorpresa al suo interno: i più fortunati potranno trovare un biglietto d'oro (alla *Willy Wonka*) per una vera crociera Msc con tutta la famiglia. *Cluedo*, invece, dopo 70 anni di misteri torna alla ribalta con una versione nuova in formato esclusivo: *Cluedo Escape - Tradimento a Villa Tudor* unisce la suspense e gli intrighi dell'iconico gioco in scatola del giallo a un modo del tutto nuovo di divertirsi in modalità «Escape Room». Il celebre *Trivial Pursuit*, il gioco a quiz più famoso in assoluto, riappare in un'edizione dedicata a tutta la famiglia: ben 2.400 domande in 400 carte divise in due mazzi, uno per gli adulti e uno con domande molto più semplici a misura di bambini. Riecco anche i mostri sacri come *HeroQuest* e *Betrayal at House on The Hill*, veri cult ricomparsi nei negozi italiani per soddisfare la richiesta di chi ama incontri di strategia e del genere fantasy, con tanto di miniature da dipingere e ambientazioni horror.

A Natale, più che sulle piste da sci, oggi la moda è sfidarsi attorno a un tavolo con le novità o, per i più esigenti, con le scatole di giochi da modernariato.

Giocare insieme è più bello, basta un'App!

Riunirsi in famiglia o con gli amici diventa un'occasione d'oro per sfidarsi ad una partita di gruppo fino all'ultimo scontro. E la necessità di appoggiarsi alla propria inventiva per far fronte ai momenti di noia, o per aggiungere un pizzico di pepe all'atmosfera, è facile che sorga durante le festività, quando abbiamo più tempo libero rispetto al solito.

Ma l'organizzazione di priorità, quali la preparazione della tavola, dei doni e di tutto il resto delle accortezze che richiede un momento di festeggiamenti, spesso limita tutta quella serie di idee che ci eravamo ripromessi di attuare ed è proprio all'ultimo momento che potremmo accorgerci che qualcosa è sfuggito al nostro inventario. Quindi nel caso in cui il tempo o le risorse dovessero remare contro l'iniziativa di passare dei momenti di qualità insieme alle persone amate, niente panico, esiste un altro escamotage!

La soluzione è rapida e molto semplice: scaricare un'App. A tal proposito, basta uno smartphone che possa collegarsi ad una connessione Wifi e il gioco è presto fatto.

Sono milioni le App da setacciare, l'imbarazzo della scelta non tarda a farsi sentire nel momento in cui ci interfacciamo con l'universo delle applicazioni.

Da dove iniziare quindi?



Dall'intramontabile Monopoly ai quiz più ricercati, ecco qui alcuni consigli per selezionare le migliori App recensite che offrono le proposte di gioco più interessanti da usufruire quando si è in compagnia. Buono svago!

MONOPOLY (4,5/5)

CLUEDO (4,6/5)

UNO (4,6/5)

TABOO (4,7/5)

DO YOU KNOW ME? QUANTO MI CONOSCI (4,6/5)

PAROLA CHIAVE - IL ROMPICATO (4,5/5)

