

# 9

# infoCeDIG

## bollettino di informazioni e di cultura del gioco

in questo numero:

**PERGIOCO**

Tutti i numeri pubblicati



Andrea Angiolino

*L'ottobre del 1980 vede l'uscita di un periodico che non ha precedenti nelle edicole italiane: il mensile "Pergiooco, Rivista di giochi 'intelligenti' per adulti". Nato senza una casa editrice alle spalle ma dalle forze aggregate di redazione e tipografo, si propone come il punto di riferimento per tutti gli appassionati di giochi nonché come un veicolo per guidare curiosi e famiglie nel variegato mondo ludico. A fondarla, a Milano, sono il direttore Giuseppe Meroni assieme a Silvana Brusini, Roberto Casalini, Marco Donadoni, Renzo Riccò e Stefano Signorelli. Il sottotitolo fa leva su due punti fondamentali: evidenzia infatti che sulle pagine della rivista si parla di "giochi intelligenti" e "per adulti". "Intelligente" indica un gioco che non è di pura fortuna ma mette alla prova chi vi prende parte: coinvolge le sue capacità tattiche e strategiche, il suo intuito, la sua percezione delle probabilità e così via.*

*Oggi per un gioco che non sia puramente aleatorio ma in cui ci si guadagna la vittoria grazie al proprio comportamento si parla, anche in termini giuridici, di "skill game", ovvero gioco di abilità: il vocabolo "intelligente" va però oltre la definizione dei meccanismi non puramente casuali e rivendica un rispetto che non sempre il gioco ha, e meno ancora aveva nel 1980. La locuzione "gioco intelligente" vuole infatti anche implicare che si tratta di un gioco che è intelligente fare, che non si risolve in una sciocca perdita di tempo: l'espressione intende avversare il pregiudizio per cui il tempo trascorso a giocare è tempo perso.*

*[continua a pag. 7]*

*Le immagini delle copertine sono ampiamente tratte dal sito [www.nand.it](http://www.nand.it), a cui si rimanda per l'indice completo.*



**Numero 1 - Anno I**  
Ottobre 1980

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
Il dilettoso gioco dell'oca | Giocare al femminile | Il fascino discreto dell'elettronica | Scacchi | Scacchiere: L'antica scacchiera della Volpe e delle Oche | Go | Backgammon | Labirinti | Numeri | Master mind | Origami | Boardgames: A piccoli passi sul sentiero di guerra; Diplomazia e politica tra Francesco Giuseppe e Lorenzo il Magnifico; Diplomacy-Medici | Scarabeo | Parole | Carte: Faraone: il gioco d'azzardo popolare nel '600 | Letture.

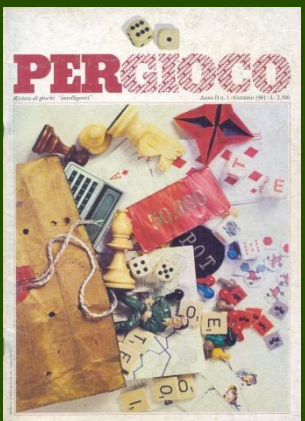
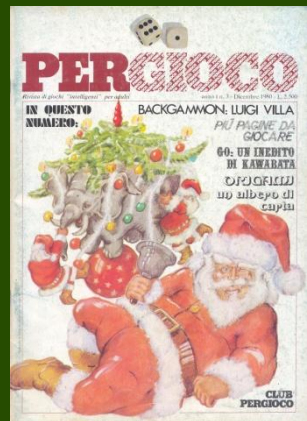
**Anno I - Numero 2**  
Novembre 1980

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
Madona Lionora et el nobil ziogo de li Scachi | Andrea Palladio illustratore di wargames | Della durata dei giochi e altro | Scacchi | Scacchiere: Un antenato asiatico degli Scacchi | Go | Labirinti | Backgammon | Introduzione ai quadrati magici | Master mind | Origami | Boardgames: Iran-Irak: la guerra di oggi già simulata cinque anni fa | Ambiente: Datemi un dado: dominerò il mondo | Parole | Scarabeo | Bridge | Carte: Da Atene a Istanbul con un mazzo di fiori | Letture | Gioco & letteratura.



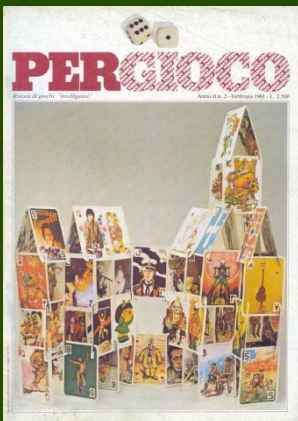
**Anno I - Numero 3**  
Dicembre 1980

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
Tombola & C. | Chi, come, dove, quando, perché: il Bridge | Scacchi | Scacchiere: Obiettivo Ra; Shogun | Go | Backgammon: Luigi Villa | Labirinti | Master mind | Cubo | Origami | Boardgames: Le ghiotte sorprese d'oltre oceano; Viaggio simulato nel mondo del fantasy; Cura della giovinezza per Napoleone a Waterloo; Per un Golpe ben fatto; Il fattore combattimento | Scarabeo | Parole | Bridge | Ambiente: Lotta di Classe | Letture | Gioco & letteratura.



**Numero 1 - Anno II**  
Gennaio 1981

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
Bambole da collezione | Antonio Peticov: Pittura e gioco | Il gioco di Pergio: Varsavia | Scacchi | Scacchiere: Eterodosso è bello | Go | Backgammon | Labirinti | Calcolatrice | Master mind | Origami | Boardgames: La produzione "minore" di boardgames; Fantasy: i magnifici otto; Guerra, guerra, guerra, e pace | Scarabeo | Parole | Bridge | Ambiente: Stratego tra "ambiente" e scacchiera | Magia | Carta e matita | Letture | Gioco & letteratura | Main Congkak.



**Numero 2 - Anno II**  
Febbraio 1981

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
Giocare a Carnevale | Ma piace ancora la pentolaccia? | Top game | Il gioco di Pergio: Polonia '81 | Scacchi | Go | Backgammon | Il popoloso clan dei polimini | Calcolatrice | Computer | Boardgames: Gli ultimi nati in casa SPI | Origami | Giochi letterari | Scarabeo | Bridge | Carte: La Cirulla: una variante della Scopa all'ombra della Lanterna | Ambiente: Rail Baron | Magia | Master mind | Binarelli: il gioco del mago | Gioco & letteratura.

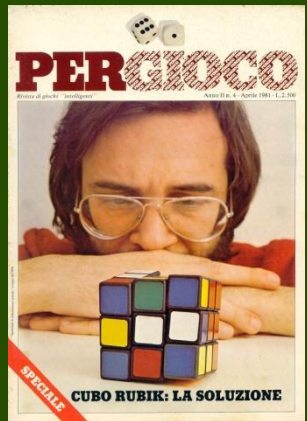
**Anno II - Numero 3**  
Marzo 1981

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
Gioco dell'Anno '80 | Quadrangolo | Il gioco completo dell'Astronomia | Uomo e azzardo: La Roulette | Scacchi | Scacchiere: Battaglie sulla scacchiera tra svedesi e moscoviti | Go | Backgammon | Labirinto dei dadi | Topologici | Matematici | Master mind | Calcolatrice | Computer | Origami | Boardgames: Mai 68; Panzer '44; Mechwar '77; La guerra nel deserto; Squad Leader | Carte: Peppa scivolosa | Bridge | Parole | Scarabeo | Letture | Gioco & letteratura | Check-up: Computer Gin; Red Seven.



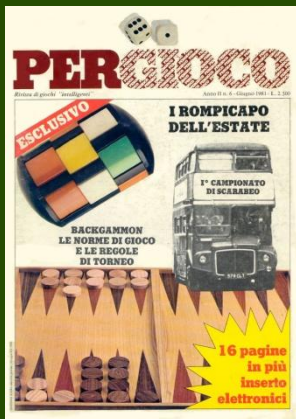
**Anno II - Numero 4**  
Aprile 1981

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
Rebus, indovinelli e profezie di Messer Leonardo Da Vinci | Seega e Senat, i giochi del faraone | Top game | Brevetti | Scacchi | Scacchi cinesi | Go | Backgammon | Computer | Calcolatrici | Master mind | Matematica | L'Ostomachion di Ausonio | Bridge | Carte: Il Domino con le carte | Boardgames: Tutto quello che vorreste sapere sulla fantascienza; L'ultima Waterloo | Scarabeo | Parole | Origami | Magia | Il gioco di Pergio: Cerchi i cerchi | Uomo e azzardo: Trente & quarante | Check-up: Ascot.



**Numero 5 - Anno II**  
Maggio 1981

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
Aperta la caccia al tesoro di Masquerade | Naso all'insù: volano gli aquiloni | Scacchi | Scacchi cinesi | Go | Backgammon | Matematici: Sua maestà il Tangram | Master mind | Boardgames: C'era una volta il west; Quel drammatico tragico terribile 1940 | Lettere e parole | Scarabeo | Bridge | Carte: I piccoli segreti per vincere a Domino | Origami | Il gioco di Pergio: Il gioco del Referendum | Uomo e azzardo: Il Baccarà Chemin de Fer | Check-up: Havannah; Brain Trainer.



## Numero 6 - Anno II

Giugno 1981

### ARGOMENTI [SELEZIONE]:

Quell'enigma è contadino | Il Cubo ha un erede, anzi 3 | Scacchi | Scacchi birmani | Go | Matematici | Master mind | Brain trainer | Carte: Barbu figlio di re | Bridge | Boardgames: Rommel; Il rapporto carro-cannone nella campagna di Russia; Attenzione alle ZOC; Obiettivo Mosca | Magia | Lettere e parole | Scarabeo | Origami | Uomo e azzardo: Il Black Jack | Check-up: Anti; Hexagony.

## Anno II - Numero 7

Luglio 1981

### ARGOMENTI [SELEZIONE]:

Questa guerra è promossa sul campo | Le misteriose carte della Massoneria | Scacchi | Scacchi birmani | Go | Matematici | Cubo Rubik | Master mind | Calcolatrice | Computer | Brain trainer | Bridge | Carte: Barbu bis | Backgammon | Wargames | Boardgames: Neonate ma agguerrite; GDW; Tanti problemi per il board a gradini; La lunga classifica dei giochi preferiti | Lettere e parole | Scarabeo | Origami | Magia | I giochi di Pergioeco: Giovanni dalle Bande Nere | Uomo e azzardo: Mr. Craps | Check-up: Vocambolo.

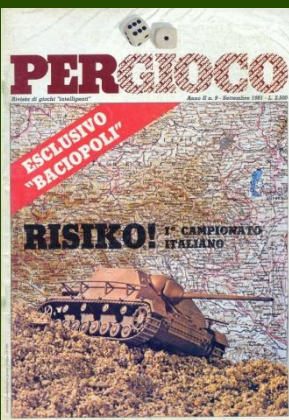


## Anno II - Numero 8

Agosto 1981

### ARGOMENTI [SELEZIONE]:

Giochi sulla sabbia | Un gioco per l'estate | Il seme del Mancala | Il Galah Panjang | Scacchi | Scacchiere: L'Alquerque e lo Zamma | Go | Matematici | Cubo | Master mind | Calcolatrici | Computer | Brain trainer | Carte: Milligan, perché disfarsene | Bridge | I giochi di Pergioeco: Il tavoliere della Dama cinese | Backgammon | Wargame | Boardgame: Operazione Market Garden, Highway to the Reich; Machiavelli | Parole | Scarabeo | Aquiloni | I giochi di Pergioeco: Kung-Fu | Check-up: Can't Stop.



## Numero 9 - Anno II

Settembre 1981

### ARGOMENTI [SELEZIONE]:

Cruciverba e dintorni | Un gioco al cioccolato per baciarsi a tavolino | In principio... Fiat | Papà Twix | "Grandi Manovre" in camicia nera | Scacchi | Scacchiere: Il diamante di Einstein | Go | Matematici | Cubo | Master mind | Calcolatrice | Computer | Brain trainer | Carte: I brividi di zia Telesina | Bridge | Progetto | Backgammon | Boardgame: Quattro sbarchi in Normandia; Una bordata di novità | Wargame | Aquiloni | Parole | Scarabeo | Origami | Uomo e azzardo: Giocare per caso | Check-up Havannah; Title Bout.



## Numero 10 - Anno II

Ottobre 1981

### ARGOMENTI [SELEZIONE]:

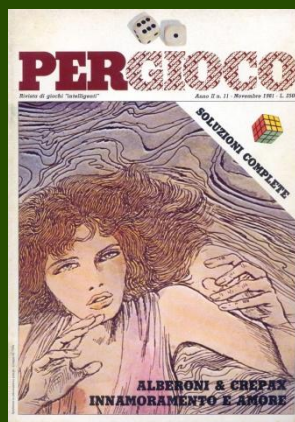
Da Nanchino a Ravenna storia e fortuna del Mah-jong | Giochi e divinazione dai tarocchi al bioritmo | La legge dei grandi numeri | Scacchi | Shogi | Mah jong | Go | Master mind | Cubo | Backgammon | Boardgame: Borodino: il regolamento | Brain trainer | Parole | Scarabeo | Bridge | Carte: La generosa famiglia del Tressette | Origami | Giocare con le parole.

## Anno II - Numero 11

Novembre 1981

### ARGOMENTI [SELEZIONE]:

Storie e misteri di una damigiana | Mi sono innamorato di te: firmato Alberoni e Crepax | Scacchi | Shogi | Mah jong | Go | Master mind | Cubo | Backgammon | Computer | Brain trainer | Boardgame: Attila: un buon replay per conoscere gli unni; La guerra dopodomani; Consigli, sussurri, ritagli e frattaglie | Scarabeo | Bridge | Carte: Le varianti del Tressette: il Traversone e il Terziglio | Origami | Matematica | Giocare con le parole | Uomo e azzardo: Il "caso" alternanze e serie; Rien ne va plus... | Check-up: 45; Focus.

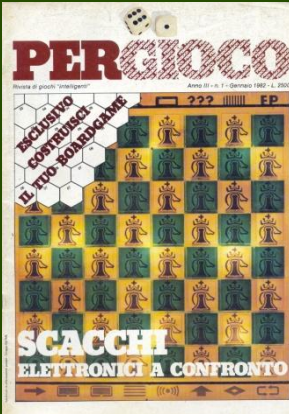
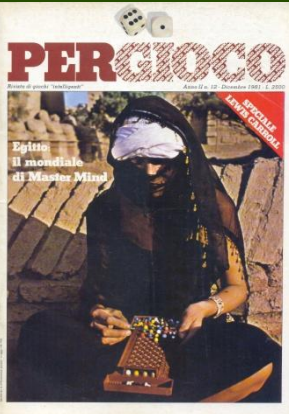


## Anno II - Numero 12

Dicembre 1981

### ARGOMENTI [SELEZIONE]:

Lewis Carroll: Scienza, gioco e letteratura | La battaglia di Zama | Scacchi | Shogi | Mah jong | Go | Othello | Matematici | Cubo | Backgammon | Calcolatrice | Computer | Brain trainer | Boardgame: "Una battaglia è un dramma teatrale"; La difesa tattica del Maggiore Mack; Vince l'asse Roma-Torino | Parole | Scarabeo | Bridge | Carte: Tressette per cinque e i quadrigliati | Origami | Check-up: Megadad; Radar; Attacco 8.5.1.

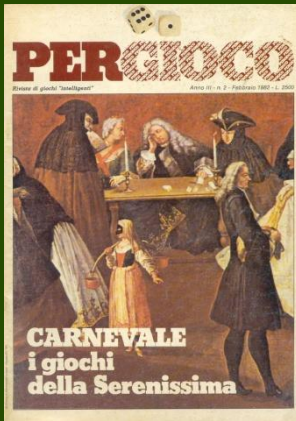


## Numero 1 - Anno III

Gennaio 1982

### ARGOMENTI [SELEZIONE]:

Viaggio intorno a PO dentro un pensiero laterale | L'intervista | Il gioco delle L | Scacchi | Shogi | Mah jong | Go | Othello | Matematici | Master mind | Brain trainer | Backgammon | Boardgame: l'° Concorso nazionale di ideazioni per giocatori di boardgame; Guerra e pace; Io ti spio tu mi spii; Due buoni allegati; Il re della diplomazia | Parole | Scarabeo | Bridge | Carte: Il Trisac | Origami | Giocare con le parole | Uomo e azzardo: Il banco e i suoi conti | Gioco & letteratura.



### Numero 2 - Anno III

Febbraio 1982

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
 Il pazzo carnevale della Serenissima | Scacchi | Shogi | Go | Othello | Matematici | Cubo | Master mind | Brain trainer | Backgammon | Computer | Calcolatrice | Boardgame: Quando la pallottola uccise la baionetta; Il rombo dei cannoni di agosto; Gare, tornei, campionati e crisi di nervi | Parole | Bridge | Carte: La Crapette o Banco russo | Origami | Giocare con le parole | Uomo e azzardo: Per un attacco ideale | Gioco & letteratura.

### Anno III - Numero 3

Marzo 1982

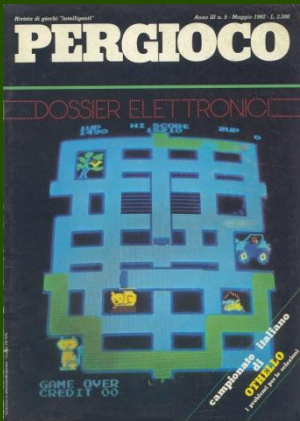
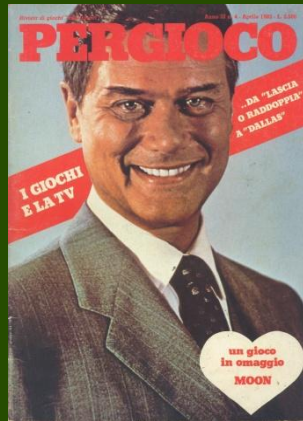
**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
 Gioco e civiltà compagni di viaggio | A colloquio con G. Dossena | Aquilone capro espiatorio | I giochi di Gargantua | Pisolino (nonni & bambini) | Scacchi | Go | Othello | Matematici | Cubo | Rompicapi | Master mind | Backgammon | Computer | Boardgame: Tre simulazioni tutte italiane | Parole | Carte: Trentadue carte per fare Picchetto | Origami | Scarabeo | Quiz matematici | Intervista a F. Soleri | Tutto il salone gioco per gioco | Scatole aperte: Serpentone magico; Triominos; Samarcanda; Plop.



### Anno III - Numero 4

Aprile 1982

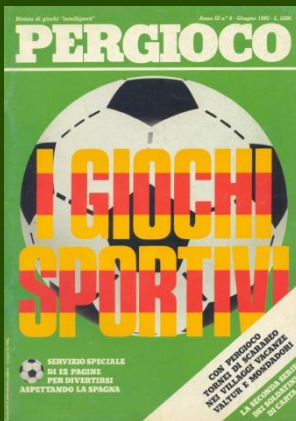
**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
 La tv in cento scatole | Pianeta gioco | Scacchi | Go | Othello | Matematici | Topologici | Master mind | Computer | Boardgame: La battaglia per Mosca; La caccia alla Bismarck; La volpe e il leone; Boardgame: boom o crisi? | Carte: Il Minipoker | Origami | Parole | Scarabeo | Quiz matematici | I giochi di ruolo | Scatole aperte: Razzle; Smoker's wild.



### Numero 5 - Anno III

Maggio 1982

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
 Una città e i suoi giochi: Napoli | Dossier elettronici: quell'impulso irresistibile | Scacchi | Go | Othello | Matematici | Cubo | Master mind | Computer | Wargame | Boardgame: Dimmi il simbolo e ti dirò chi sei; Aggredire i neutrali fin dalla prima mossa | Carte: Re e assi non bastano, ci vuole il segnapunti | Origami | Parole | Scarabeo | Backgammon | Enigmistica classica | Sette esagoni a spasso per Kensington Gardens | Scatole aperte: Hastings; Il Grande Conflitto | L'inventaregole.



### Numero 6 - Anno III

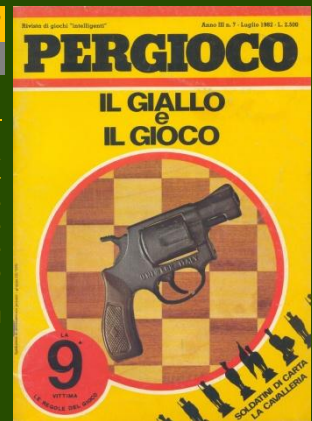
Giugno 1982

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
 I giochi sportivi | L'inventaregole | Scacchi | Go | Othello | Backgammon | Matematici | Quiz matematici | Computer | Cubo | Master mind | Wargame | Boardgame: I trentamila di O'Connor; Se l'intrigo arriva per posta; Diavoli bianchi e musi gialli | Origami | Carte: Gli altri Cribbage | Enigmistica classica | Parole | Scarabeo | Pisolino (nonni & bambini) | Un confronto tra Huizinga e Caillios | Gioco & letteratura | Scatole aperte: Skirrid; Timejack.

### Anno III - Numero 7

Luglio 1982

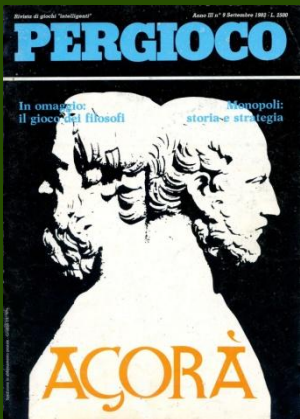
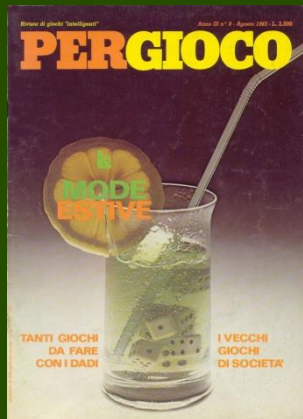
**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
 Il gioco e il giallo | Scacchi | Go | Othello | Matematici | Quiz matematici | Cubo | Master mind | Computer | Risiko | Wargame | Boardgame: Alle porte della Germania; Nelle nebbie dello spazio; All'inizio della partita è utile un buon alleato; L'immaginario ha comprato l'immaginabile; Fuoco di bordata; Hinc sunt leones | Carte: Il nobile gioco del Whist | Bridge | Origami | Parole | Scarabeo | Enigmistica classica | Masquerade | Scatole aperte: Il gioco del millionario; Selector 6 | L'inventaregole.



### Anno III - Numero 8

Agosto 1982

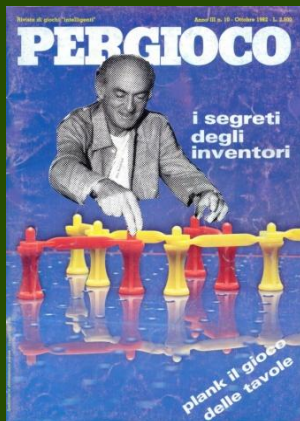
**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
 Giocare d'estate: Con le pinne, il fucile ed un gioco | Scacchi | Go | Othello | Matematici | Quiz matematici | Cubo | Master mind | Logica | Computer | Aquiloni | Boardgame: I possibili voli dell'aquila bicipite; Il brevissimo millennio | Wargame | Carte: Il nobile gioco del Whist | Enigmistica classica | Origami | Parole | Scarabeo | Bridge | I giochi tascabili | Pisolino (nonni & bambini) | Libri e riviste | Scatole aperte: Kiss; Point a point; The Peter Principle; Top Secret.



### Numero 9 - Anno III

Settembre 1982

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
 Il Monopoli? È una moda, non dura | Il lotto: tutto cominciò in riva all'Arno | Sacchi | Go | Othello | Matematici | Quiz matematici | Cubo | Master mind | Computer | Boardgame: Come diventare Dungeon Master; Gli esagoni occupano lo schermo; Da El Aghella a Tobruk | Carte: Figli e nipoti del nobile Whist | Bridge | Origami | Parole | Enigmistica classica | Scarabeo | Il gioco di Pergioco: Il gioco dei filosofi | Il giro del mondo in ottanta giochi: Asalto | Libri e riviste | Scatole aperte: Bonaparte; Bureaucracy.

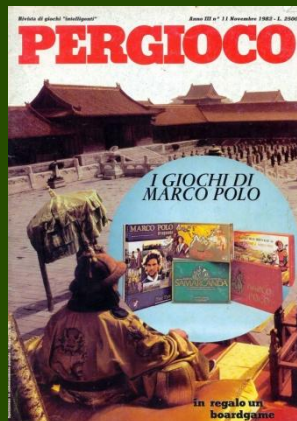


**Numero 10 - Anno III**  
Ottobre 1982

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
Che farò da grande? l'inventore | Colloquio con A. Randolph | Domino gratias | Quiz matematici | Master mind | Parole | Problemi di logica | Scarabeo | Scacchi | Go | Othello | Matematici | Cubo | Topologici | Master mind | Boardgame: Mostri, hobbit e guerrieri; Progetto di bricolage; Strategie contrapposte sulle rive del Mediterraneo | Carte: Le dichiarazioni di Napoleone | Bridge | Origami | Enigmistica classica | Il gioco di Pergio: Plank | Il giro del mondo in ottanta giochi: Pachisi; Ludo | Scatole aperte: Kismet; Kensington.

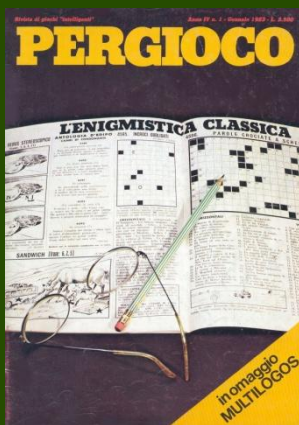
**Anno III - Numero 11**  
Novembre 1982

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
In viaggio con Marco | Gioco e fantascienza | Logica | Intelligenza | Quiz matematici | Master mind | Parole | Scarabeo | Scacchi | Go | Monopoli | Othello | Computer: Il gioco della vita | Cubo | Master mind | Enigmistica classica | Boardgame: Progetto: la guerra ispano-americana; Le aquile imperiali | Origami | Bridge | Carte: Riservato ai trappisti | Il gioco di Pergio: Dien Bien Phu | Domino gratias! | L'azzardo del bisnonno: il Nano giallo | I segreti della Sibilla | Pisolino | Scatole aperte: Quiz 10 sec.; Computer Stratego.



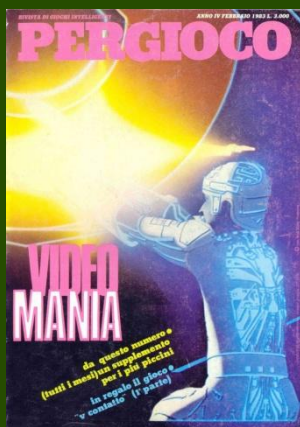
**Anno III - Numero 12**  
Dicembre 1982

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
Natale con i tuoi: i giochi della vigilia | SF & gioco, l'immaginazione al potere | Quiz matematici | Problemi di logica: Cent'anni di rompicapi | Master mind | Parole | Scarabeo | Dama | Scacchi | Go | Othello | Computer | Cubo | Matematici | Enigmistica classica | Boardgame: La sanguinosa "esse" che fruttò la Lombardia; La mappa delle segrete | Bridge | Origami | Carte: The Yankee Whist | Il gioco di Pergio: Doici e Tagliani | Pisolino | Scatole aperte: Titom; Zig Zag; El Condor Pasa; Rompicapi.



**Numero 1 - Anno IV**  
Gennaio 1983

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
Est ludus in rebus | Pisolino | Quiz matematici | Master mind | Parole | Scarabeo | Scacchi | Dama | Go | Computer | Topologici | Matematici | Enigmistica classica | Risiko | Boardgame: Fra le stelle si parla greco; Diplomacy, o della guerra; È soltanto un'astrazione; Per un po' di suspense in più; Cari bugiardi, i diplomatici sono per voi | Bridge | Carte: Aria di Parigi | Origami | Il gioco di Pergio: Multilogos | Il giro del mondo in ottanta giochi | Aperte e riaperte: Rompicapi antiochia; Sagaland; Zargo's Lord; Trippples.



**[Numero 2] - Anno IV**  
Febbraio 1983

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
Giococronaca: Videomania | Pisolino | Enciclopedia | Il gioco del mese: Proibito toccare, pezzi in manovra | Recensioni: Libri e riviste; Vagabondo; Touché; Tubolaro | Il gioco di Pergio: Quinto contatto | Carta & matita | Giocoteoria: Scacchi; Dama; Go; Othello; Bridge; Carte; Master mind; Cubo; Matematici; Origami; Computer | Piccole guerre: Progetto: La guerra d'indipendenza greca; Battle Report; Diplomacy; Role playing | Ludorama.

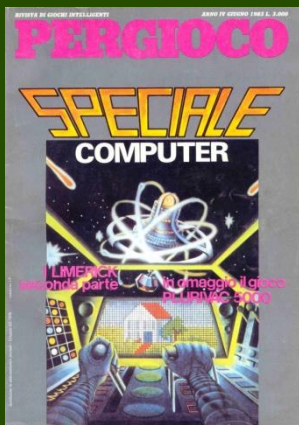
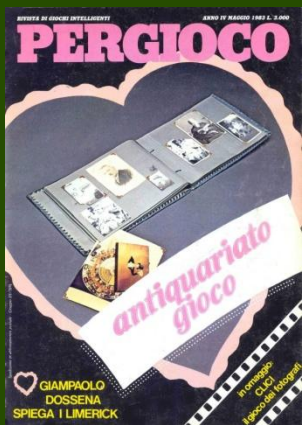
**Anno IV - [Numero 3/4]**  
Marzo/Aprile 1983

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
Giococronaca: Milano 1983: l'invasione degli ultrapuffi | Enciclopedia: Giro del mondo in ottanta giochi | Videomania | Il gioco del mese: In cerca di Mister X | Recensioni: Libri e riviste; Viaggi e commerci del nobile Marco Polo | Il gioco di Pergio: Colorate e capricciose le nuvole di Marzo | Carta & matita | Giocoteoria: Scacchi; Dama; Go; Othello; Bridge; Carte; Master mind; Cubo; Matematici; Origami | Piccole guerre: V Contatto; Battle report; Role playing; Novità GDW | Ludorama.



**Anno IV - [Numero 5]**  
Maggio 1983

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
Giococronaca: Alla ricerca del gioco perduto | Enciclopedia: Giro del mondo in ottanta giochi | Videomania | Recensioni: Il gioco del destino; Las Vegas | Il gioco di Pergio: Clic | Carta & matita | Giocoteoria: Scacchi; Go; Othello; Bridge; Carte; Master mind; Origami | Piccole guerre: Progetto: La battaglia di Lepanto; Role playing; Recensioni: Midway | Ludorama.



**[Numero 6] - Anno IV**  
Giugno 1983

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
Giococronaca: Giocare con il computer è tutto un programma | Enciclopedia | Videomania | Recensioni: Top 7; Hasard; Hazard; Parolando; Libri e riviste | Il gioco del mese: Espansione... ed è subito Tablin | Il gioco di Pergio: Disattivazione di un computer | Carta & matita | Giocoteoria: Scacchi; Dama; Othello; Backgammon; Carte; Master mind; Cubo | Piccole guerre: Progetto: L'assedio di Torino | Ludorama.

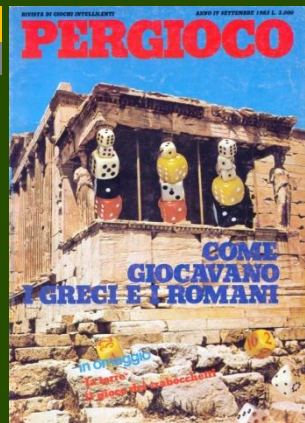


**[Numero 7/8] - Anno IV**  
Luglio/Agosto 1983

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
Giococronaca: Giochi di Società per Azioni | Enciclopedia | Videomania | Il gioco del mese: Guerra lampo fra le torri | Recensioni: Mundialito; Superbowl; Letramix | Il gioco di Pergio: Poltronissima '83 | Carta & matita | Giocoteoria: Scacchi; Dama; Go; Othello; Bridge; Carte; Master mind; Cubo; Backgammon; Matematici; Origami | Piccole guerre: Diplomacy; Role playing; Importare è bello; Recensioni: The Guns of August, Napoleon at Austerlitz, Submarine; Avalon Hill risponde | Ludorama.

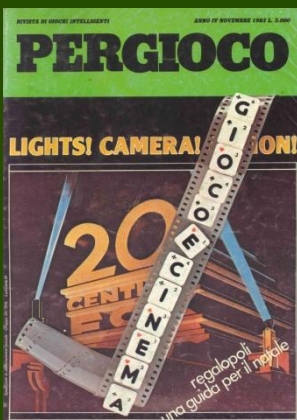
**Anno IV - [Numero 9]**  
Settembre 1983

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
Giococronaca: Alea iacta est e mi ci gioco la toga | Videomania | Recensioni: Transfer; La gara di Rubik | Il gioco del mese: E il videogioco si fece plastica e cartone | Il gioco di Pergio: Verso l'attico a forza di spinte | Carta & matita | Giocoteoria: Scacchi; Dama; Go; Othello; Backgammon; Bridge; Carte; Cubo; Matematici; Origami | Piccole guerre: Progetto: La battaglia del Volturmo; Recensioni: Squad Leader, Flat Top, La presa di Novorossisk; Role playing: novità | Ludorama.



**Anno IV - [Numero 10]**  
Ottobre 1983

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
Giococronaca: Herr General disse: "Questa pedina siamo noi" | Enciclopedia | Videomania | Recensioni: Malefix; Vocabolo & Patibolo; Superflash | Il gioco di Pergio: Waterloo, un boardgame per principianti | Carta & matita | Giocoteoria: Scacchi; Dama; Go; Othello; Backgammon; Bridge; Carte; Origami; Master mind; Cubo; Matematici | Piccole guerre: Progetto: Italia - Settembre '43; Battle Report: Kanev; Recensioni: G.I. Anvil of Victory, Apache, Serie Europa | Ludorama.



**[Numero 11/12] - Anno IV**  
Novembre/Dicembre 1983

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
Giococronaca: Dalle ombre cinesi allo splendore dei 70 mm quattro secoli di ordinaria follia; Regalopoli | Videomania | Recensioni: Venture; Lexi | Il gioco del mese: Magikon: bello, fantastico avventuroso cavaliere cercasi | Il gioco di Pergio: Quartet | Carta & matita | Giocoteoria: Scacchi; Dama; Go; Othello; Backgammon; Carte; Bridge; Matematici; Origami; Master mind | Piccole guerre: Progetto: Kriegsspiele & Labirinti; Recensioni: Victory at Waterloo, Battle for Normandy, Play by Mail, Recon | Ludorama.



**[Numero 1] - Anno V**  
Gennaio 1984

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
Giocattualità: Un'isola per giocarci | Giochi del rischio: Spennare una Roulette e non... farla franca | Videomania | Scatole aperte: Giochi pazzi; Labirintus; Suedo; Non gioco | Libri e riviste | Grandi collezioni: Quando la trincea è in salotto | Il gioco di Pergio: Zugh d'tutt i zugh | Il libro di pergioco: L'Inventagiochi | Carta & matita | Piccole guerre: Progetto: La guerra di Crimea; Recensioni: Pony War, Gunslinger | Giocoteoria: Scacchi; Dama; Go; Othello; Carte; Bridge; Origami; Master mind | Gare e tornei.

**Anno V - [Numero 2]**  
Febbraio 1984

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
Giocattualità: Andiamo a scuola con gli Scacchi | Gioco carnevale: La storia dei suoi travestimenti | Libri e riviste | Videomania | Scatole aperte: Triss Hot; Fief | Il gioco no: Fantastico | Il gioco del mese: Rebus Reale | Grandi collezioni: Vizi e virtù dell'uomo nella storia delle carte da gioco, Tutti gli omini di Sua Maestà | Tutto Bridge | Carta & matita | Piccole guerre: Recensioni: La battaglia di Eylau & Agincourt; Dungeons & Dragons | Giocoteoria: Scacchi; Dama; Master mind; Carte; Othello; Bridge | Gare e tornei.



**Anno V - [Numero 3]**  
Marzo 1984

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
Giocattualità: La musica con il computer; Trenini che passione | Videomania | Libri e riviste | Scatole aperte: Si salvi chi può; Mysquare | Il gioco no: Megapolis | Il gioco del mese: Dominance: un cocktail riuscito e intelligente | Tutto Scacchi | Tutto Bridge | Carta & matita | Piccole guerre: Recensioni: Lawrence d'Arabia & Sicily; Fantasy | Giocoteoria: Scacchi; Dama; Othello; Master mind; Carte; Bridge.



**[Numero 4] - Anno V**  
Aprile 1984

**ARGOMENTI [SELEZIONE]:**  
Giocattualità: Soldati di ogni tempo conquistano Firenze; Gli automodelli Polistil; Lo Scopone; Come nasce un gioco di successo; Giochi casalinghi | Giocostoria: 1° d'aprile | Videomania | Libri e riviste | Scatole aperte: Porkett; Shogun | Il gioco del mese: Gran Prix | Collezioni: Bolidi in scala | Tuttobridge | Tuttoscacchi | Carta & matita | Piccole guerre: Recensioni: Flat Top; Dungeons & Dragons; Diplomacy | Giocoteoria: Scacchi; Dama; Backgammon; Carte; Master mind; Bridge.



## Numero 5/6 - Anno V

[Maggio/]Giugno 1984

### ARGOMENTI [SELEZIONE]:

Giocattualità: Due secoli di giochi e giocattoli esposti a Milano; Kata Kumbas un Role Playing tutto italiano | Giocamore: Quando l'amore diventa un gioco | Giocavinci: Un listino per vincere un personal | Computergio: L'anima gemella | Scatole aperte: Scaccogol; Crossado | Il gioco del mese: Metropolis | Tuttobridge | Tuttoscacchi: Tutti i big internazionali a Lugano | Carta & matita | Piccole guerre: Giochi di ruolo; Recensioni: Civilization; Diplomacy | Giocoteoria: Backgammon; Master mind; Othello; Carte; Bridge.

## Anno V - [Numero 7]

Luglio 1984

### ARGOMENTI [SELEZIONE]:

Giocattualità: Trofeo Pergio Valtur; Divagazioni di un inventore; Manuali che passione | Giocotv | Giocosport | Vecchigiocchi | Computergio | Videomania | Giocopolitica | Scatole aperte: Tricky; Forget it | Gioco no: Navy | Il gioco del mese: Mandala | Tuttobridge | Tuttoscacchi | Carta & matita | Piccole guerre: Recensioni: Hell's Highway, Scourge of God & Their Finest Hour; Role Playing: Monster Manual II & Runequest | Giocoteoria: Scacchi; Backgammon; Othello; Master mind; Bridge | Rubriche: Progettogioco.



## Anno V - Numero 8/9

[Agosto/]Settembre 1984

### ARGOMENTI [SELEZIONE]:

Giocattualità: La grande rassegna del Texas; Magia e illusione nei giochi di Alexander | Giocominiature: Allestiamo un wargame | Computergio | Videomania | Il gioco del mese: Quattro Gatti | Gioco no: Empire | Scatole aperte: Guardie e ladri; Domingo | Giococultura: Gli Scacchi in letteratura | Tuttobridge | Tuttoscacchi | Carta e matita | Piccole guerre: Recensioni: Imperium & A gleam of bayonets; Role-playing: Traveller e polizia | Giocoteoria: Scacchi; Master mind; Scarabeo; Othello; Carte; Matematici; Bridge.



[continua da pag. 1]

Anche la specificazione "per adulti" è destinata a vincere un pregiudizio: quello secondo il quale il gioco è cosa da ragazzi. Invece anche i grandi giocano, e lo possono fare appunto in modo intelligente.

Pergio non è solo in quest'opera meritoria di rivendicazione dell'intelligenza del gioco, o per lo meno di certi giochi: vi è per esempio all'epoca un'Associazione Italiana Giochi Intelligenti, o A.I.G.I., fortemente impegnata nella divulgazione del medesimo hobby anche con il proprio bollettino "AIGlochiamo". Per mitigare la serietà dell'aggettivo "intelligente", il nuovo mensile utilizza comunque sagge virgolette in cui rinchiuderlo.

In quanto alla specificazione "per adulti", essa appare solo sul primo e sul terzo numero della rivista: poi sparisce, vuoi forse perché i giochi dei grandi sono spesso adatti anche a bambini e ragazzi, vuoi forse perché l'espressione "giochi per adulti" potrebbe fuorviare i più maliziosi facendo pensare ad altri passatempi di cui si occupano ben diverse testate.

La rivista spazia su tutte le forme di gioco da tavolo, con carta e matita, di carte, con le parole, senza trascurare altri giochi ancora: dal gioco

carnevalesco del mettersi in maschera al wargame con soldatini, dall'origami ai più tradizionali giochi popolari, dai pionieristici giochi elettronici ai labirinti dall'eterno fascino. Del resto la definizione di "intelligenza" non si limita alla razionalità e alla capacità di calcolo: include creatività, percezione delle relazioni, colpo d'occhio, socialità. E quindi i giochi intelligenti non sono necessariamente solo quelli di strategia. Per il gioco adulto, l'inizio degli anni '80 del secolo scorso è un momento vivace: e non solo in Italia, come testimonia la nascita nello stesso anno della rivista francese *Jeux et Stratégie*. Lo "zoccolo duro" degli appassionati di giochi organizza tornei e raduni, frequenta negozi specializzati, presenza in manifestazioni di piazza e rassegne culturali per divulgare il proprio hobby. Articoli e libri con firme anche eccellenti, prima fra tutti quella di Giampaolo Dossena che scrive di giochi anche su "L'Espresso", iniziano anch'essi a dare al gioco un riconoscimento sociale e un'aura di rispettabilità. Ma se in tali sedi se ne scrive per il curioso o al più per il giocatore occasionale, che tutto ignora del Mah-Jong e del Tablut come delle ultime novità apparse sul mercato, Pergio si rivolge ad esperti e a volenterosi apprendisti, per cui può

permettersi di andare in profondità. Ecco allora analisi dettagliate e problemi tutt'altro che semplici di giochi esotici e complessi, in una serie di rubriche fisse tenute dai migliori specialisti del paese; a corredo recensioni, panoramiche e anche articoli di cultura ludica che vedono il gioco in un più ampio contesto storico e di costume. Non mancano giochi completi e originali, con tanto di tabelloni e pedine da ritagliare in una tradizione ormai consolidata delle riviste per ragazzi.

I giocatori tendono spesso a specializzarsi, limitandosi a dedicare ore e ore al proprio gioco preferito senza degnare di uno sguardo gli altri: Pergioce diventa per loro occasione di abbattere gli steccati e scoprire altri giochi, affini o anche del tutto diversi. Certo non mancano le lamentele, da parte dei lettori più fondamentalisti che vorrebbero più spazio per il proprio gioco preferito e considerano spreco quello in cui si parla del resto: ma la redazione rimane ferma nel mitigare tali richieste. Fino al punto che quando un sondaggio tra i lettori dà come risultato che essi vogliono più pagine per i giochi di simulazione, la redazione le nega sostenendo che gli appassionati di quel filone non sono probabilmente i più numerosi tra i lettori ma soltanto i più propensi a rispondere ai sondaggi. La storia di Pergioce dura quattro anni esatti: cambiano la paginazione e la struttura, si avvicendano direzioni e collaboratori, ma comunque la testata procede nel non facile ambiente delle edicole italiane fino al ragguardevole traguardo dei 43 numeri.

Cambiano anche gli argomenti trattati, seguendo le innovazioni e le mode del settore se non addirittura anticipandole. Proprio a ciò devo il mio esordio professionale nel giornalismo ludico e in buona parte anche la mia tessera da giornalista iscritto all'Ordine: il responsabile romano della redazione Sergio Masini, dopo aver scritto lui stesso sulla rivista dei nuovissimi e rivoluzionari giochi di ruolo, affida a me e a Gregory Alegi la prima rubrica fissa italiana a essi dedicati, con un anno abbondante di anticipo sull'apparizione dei primi titoli italiani e tre anni prima che il capostipite del filone "Dungeons & Dragons" venga tradotto nella nostra lingua. Nonostante l'affetto del suo pubblico e le vendite in aumento, nell'estate del 1984 Pergioce cessa le pubblicazioni: soprattutto perché privo del sostegno di un autentico editore. La sua avventura segna però indelebilmente il mondo ludico italiano che vive a lungo nel suo rimpianto. Pergioce sarà il modello su cui "Contromossa" si aprirà ad altri giochi senza più limitarsi a scacchi e dama, su cui si riprogetterà la più effimera e vacua (fin dal titolo) "Giochi Magazine" nel tentativo di coinvolgere il pubblico più solido e affezionato dei giocatori, su cui si progetteranno "E Giochi" e la più recente "GiocArea". Ad oggi il Web rende assai meno necessaria una rivista per tenere unita la comunità ludica italiana: ma Pergioce resta comunque un'esperienza importante, un prezioso repertorio di idee e testimonianze, un oggetto assai ambito dai collezionisti. Ecco perché può esserne utile ripercorrerne copertine e contenuti.

<sup>a</sup> v. infoCeDIG #5



Ringrazio di cuore Andrea Angiolino per aver accettato di scrivere la presentazione di questo numero di infoCeDIG.

Andrea non ha certo bisogno di presentazioni: inventa giochi, scrive di giochi, vive di giochi. Qui a fianco trovate due dei suoi più recenti e completi lavori, ma sul suo sito [<http://www.angiolino.info>] potrete scoprire l'intera produzione, ludica e non. [SV]

# infoCeDIG

[www.cedig.org](http://www.cedig.org)