

# Il fantasy al potere

A Ginevra il torneo di "Magic" con i migliori del mondo  
Dall'America alla Malaysia per vincere 50 mila dollari

## Reportage

BRUNO VENTAVOLI  
INVIATO A GINEVRA

Orchi, fate ed elfi  
nel più diffuso  
gioco di strategia

**I**l mio regno per un cavallo. Per un orco. O per una fata. Nel fantastico mondo di Magic tutto diventa possibile. Ai profani può sembrare un passatempo astruso, impenetrabile, inutile, per i 7 milioni di giocatori sparsi nel mondo, è invece una vera e propria filosofia di vita che cambia il modo di pensare, che stuzzica l'intelligenza. In questo weekend, si è svolto a Ginevra, un campionato, uno dei 4 «Protour» che la casa produttrice delle carte Magic, la Wizard of the Coast - Hasbro, organizza regolarmente nei vari continenti. C'erano 350 persone da tutto il mondo. Anche 12 italiani. Dai 14 ai 35 anni. I migliori, perché potevano venire solo su invito, dopo aver superato severe selezioni nazionali. I «professionisti» sono addirittura pagati dall'azienda per partecipare, per farsi vedere dai fans. Gli altri, sono giunti a loro spese, cercando di farsi ospitare da amici della zona. Con genitori accanto o fidanzate devote. Il vincitore, l'americano Michael Hron, se n'è andato con 50mila dollari in tasca.

Magic è un gioco di carte fantasy che comprende la gestualità della briscola, la sottigliezza psicologica del poker, la complessità strategica degli scacchi. Le carte si comprano in pacchetti chiusi, come le figurine, ci sono quelle più rare e quelle più banali, e i giocatori, i «maghi», se le scambiano per costruire il mazzo perfetto, invincibile. Forse non esi-

ste, forse è solo come un Graal, perché nel mondo di Magic nulla è definitivo, la presunta forza di una carta può diventare un'improvvisa debolezza di fronte a una strategia inattesa dell'avversario.

A Ginevra si sono sfidati «maghi» di tutte le stazze e di tutte le razze, seduti uno di fronte all'altro, a duellare al meglio dei tre set. Mescolando le carte con la sapienza di un croupier. Rigirandole tra le mani vorticosamente, come dervisci rotanti, per scaricare la tensione. Ragazzini minuti, più esili di Harry Potter contrapposti a ventenni immensi, grandi come orchi veri, con le braccia tatuate. Due anni fa a un Protour avevano affittato comode sedie con i braccioli, ma hanno dovuto in fretta rimandarle indietro perché molti giocatori americani non c'entravano, troppo obesi. Ma come in ogni saga fantasy, il fisico non

conta. Vince l'astuzia, e così capita che una bambina di 7 anni, possa prevalere sul militare professionista che arriva dall'Inghilterra.

Antonino De Rosa è un campione. E' nato a Palermo, ma vive negli Stati Uniti. Ha cominciato a giocare per sconfiggere la solitudine, per-

ché appena arrivato in America non aveva amici. Poi è diventata una professione. Lo pagano per partecipare ai tornei. Guadagna 50mila dollari all'anno. Ha i calli alle falangi delle dita a forza di mescolare le carte.

«Dopo la laurea sono andato a lavorare in American Express - dice -. Dovevo trattare i soldi degli altri e mi faceva venire l'affanno. Ora vengo pagato per giocare otto ore al giorno. Magic è un amore, che ti ruba il cervello. Se chiudo gli occhi vedo figure, strategia, combinazioni. Vado a dormire con il block notes vicino perché certe volte mi sveglio nella notte con un'idea, e devo scriverla prima che svanisca».

I professionisti vincono cifre considerevoli. Kai Budde, tedesco, studente di matematica ha vinto in pochi anni 395 mila dollari. Jon Finkel, americano, 291mila, era una specie

di Nerd, ciccione e brufoloso. Dopo essere diventato un campione ha scritto un libro, ha conquistato fama, denari, e ha anche subito una metamorfosi fisica. «Ora è anche carinissimo» dice un'appassionata. Una delle poche, perché questo gioco è quasi esclusivamente maschile. Perché? C'entrano gli ormoni o la fantasia ludica? Nessuno riesce a dare una spiegazione sessisticamente corretta e sociologicamente plausibile. In Sala, a Ginevra, comunque c'erano solo due donne impegnate

nel cimento.

Magic è un destino. Una folgorazione. Olivier Ruel, francese, da quando l'ha scoperto vive in una casa insieme al fratello e a un amico. Giocano giorno e notte. E guadagna anche soldi. Scriverà un li-

bro, «Come Magic mi ha cambiato la vita» in inglese e francese. John, vive in Tasmania, in mezzo ai pinguini, somiglia al Taz dei cartoni, e senza Magic si sentirebbe perduto, laggiù vicino al polo sud. Un ragazzo israeliano ha dovuto rinunciare a un torneo, perché è scoppiata la guerra ed è dovuto andare in Libano per combattere.

C'è Magic dappertutto. Anche nei Paesi islamici. Si gioca nei campus americani e nel Kosovo insanguinato. Magic unisce, non contano le fedi religiose, le follie geopolitiche. Tutti parlano lo stesso esperanto fantastico delle carte con i poteri magici. Tra i giocatori c'è il massimo rispetto. E'

severamente proibito urlare, imprecare contro la sorte e gli dei, fare mattane. Di solito ci sono sorrisi e silenzio da certosa. Se qualcuno sbaglia intervengono gli arbitri, con magliette bianche e nere. La correttezza vige suprema. Ma dato che anche i maghi sono uomini, qualcuno che cerca di barare c'è. A Ginevra hanno pescato un messicano che cercava di cambiare le carte in tavola. L'aveva già fatto un anno fa. Ora subirà una squalifica pesante, perché la comunità di Magic non accetta le meschine disonestà della vita reale. E' un mondo perfetto, chi sgarra viene espulso, mandato in esilio per scontare la sua colpa e ritornare, poi, più onesto di prima.

A Magic si arriva anche per amore. Così è successo a Cristiana Dion-

sio, 33 anni, Frosinone. «Avevo un fidanzato che pensava solo a quelle carte, o mi mettevo a giocare o restavo sola». Ha cominciato, è diventata brava, più brava del suo ragazzo. E poi, per ragioni che andavano oltre i draghi si è mollata. Ora fa l'arbitro, e ha sposato un altro arbitro. E' una delle poche donne al mondo a farlo. Per diventarlo bisogna superare esami difficilissimi. Conoscere regole, commi, appendici, più complesse di un codice civile. «Giro il mondo, faccio parte di una comunità magnifica. Dove c'è amicizia, solidarietà, intelligenza. Ci si incontra in ogni angolo della Terra per arbitrare tornei e per discutere, per migliorare le regole, per rendere Magic il gioco più bello e più perfetto».



**3**

**miliardi**

Di carte vendute dal '93, anno della nascita di Magic

**7**

**milioni**

I giocatori in tutto il mondo, 65mila in Italia

**359**

**mila dollari**

I premi accumulati da Kai Budde studente universitario tedesco



## Lo strumento per duellare Un mazzo di 60 figure

■ Magic: The Gathering è un gioco di carte ispirato all'universo Fantasy. I giocatori si costruiscono il proprio mazzo di 60 carte, in base alla strategia che si vuole applicare, scegliendole tra le oltre 7mila che esistono. Le carte rappresentano creature fantastiche, artefatti e incantesimi che servono a «ridurre» la vita del mago avversario. Ogni partita dura circa venti minuti. I due giocatori iniziano con venti punti vita: il primo che si ritrova a zero ha perso. Il gioco è stato inventato nel '93 dal matematico americano Richard Garfield.

