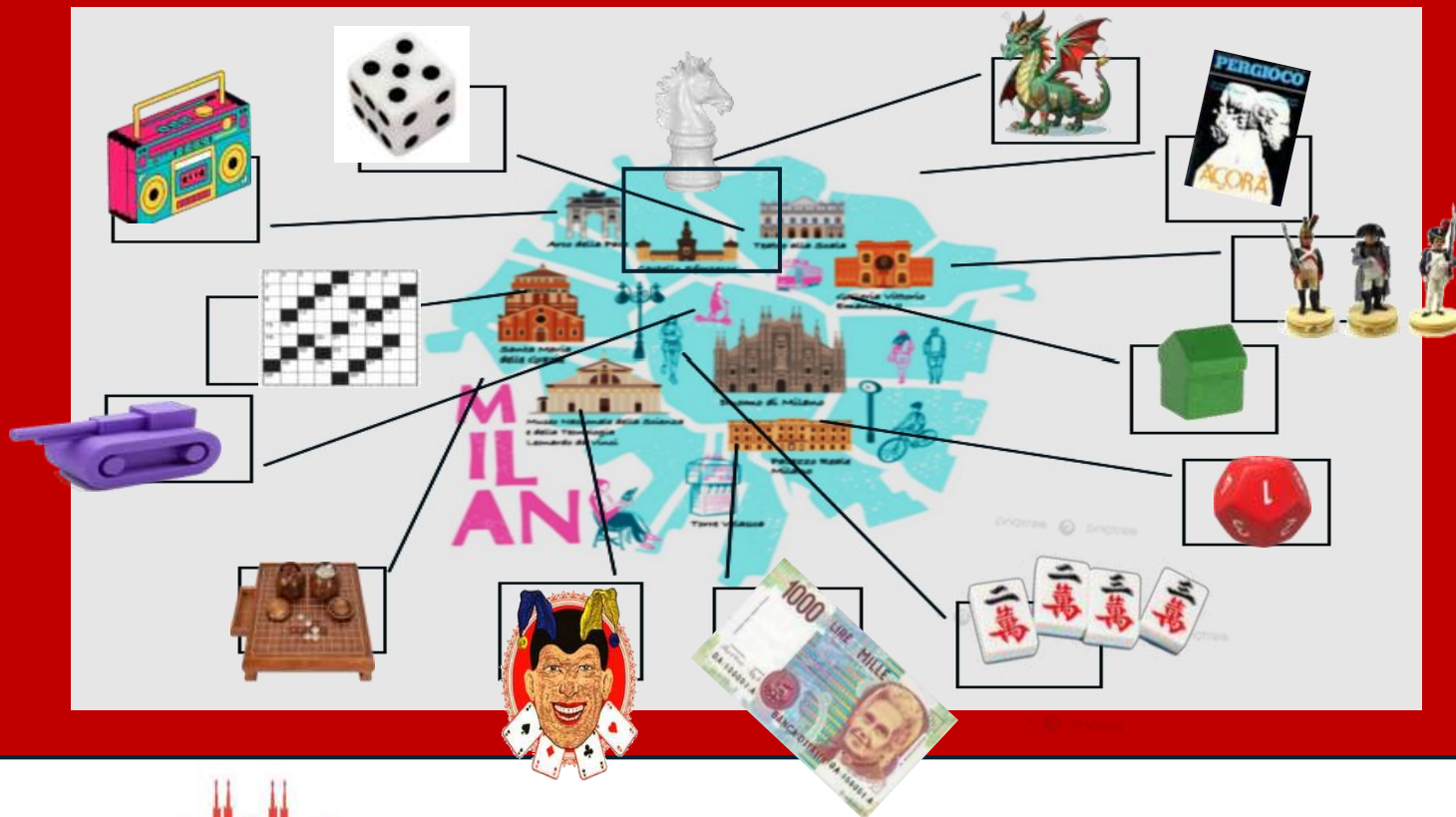




Milano da giocare



(FORMIDABILI QUEGLI ANNI DI FINE SECOLO)

E poi se qualcuno ha ricordi o immagini sue, può condividerli aggiungendoli al forum/database Milanodagiocare.it

Milano anni '70, '80 e '90, una città da bere ma anche da giocare. Una città dei destini (ludici) incrociati

I Tarocchi e Italo Calvino

Le carte dei Tarocchi che vedete in quest'opera derivano dal "mazzo Pierpont-Morgan (Bergamo) Visconti-Sforza" (dette anche tarocchi milanesi), carte che hanno ispirato uno dei libri più fantasiosi di Italo Calvino (1923-1985): *Il castello dei destini incrociati*, pubblicato nel 1969.

Tanti racconti costruiti in base a sequenze diverse delle carte di quel mazzo.

Ecco cosa scriveva Calvino nella nota finale all'edizione del 1973:

"Mi sono applicato soprattutto a guardare i Tarocchi con attenzione, con l'occhio di chi non sa cosa siano, e a trarne suggestioni e associazioni, a interpretarli secondo un'iconologia immaginaria. Quando le carte affiancate a caso mi davano una storia in cui riconoscevo un senso, mi mettevo a scriverla".

Anche noi qui li abbiamo guardati con l'occhio un po' strabico di chi ne considera in parte il significato metaforico e in parte quello del ricordo di una Milano ludica che non esiste più. Ma che nelle sue vie e piazze ha fatto la storia e la cultura del gioco italiano



Le stelle



Via Meravigli



Via Camperio

Partendo da piazza Cordusio, a metà fra Duomo e Castello si può imboccare via Meravigli. Proprio a 100 metri da lì, all'angolo della galleria che porta a piazza della Borsa, apriva le sue vetrine un negozio speciale dedicato ai giochi a tutto tondo. Inizialmente con l'insegna di **Giochi dei Grandi** (1970), poi passato al gruppo di **Città del Sole** nel 1972, era gestita da una delle signore del gioco milanese, **Fiorella Pozzi**, che insieme a **Giovanni Lazzari** contribuì alla visione originale del negozio. Dopo il cambio di nome in "Città del Sole", Fiorella ha continuato a influenzare la direzione del negozio, mantenendo la missione di offrire prodotti di alta qualità per i bambini fino al trasferimento, nuovamente col marchio Giochi dei Grandi, in via San Clemente (vicino a via Santa Tecla) tra la fine degli anni '80 e l'inizio degli anni '90, sebbene fonti storiche e testimonianze di clienti ricordino il negozio attivo in quella sede già da prima. Fin dai tempi di via Meravigli, il negozio si era subito specializzato in un'offerta precisa di giochi tradizionali, a cui aggiunse l'offerta di wargame classici di editori come Avalon Hill e SPI e IT. Nel marzo 2024 è stato annunciato che lo storico negozio Giochi dei Grandi avrebbe chiuso definitivamente.

Nel 1972 abbiamo detto che col cambio di nome subentrò il gruppo Città del Sole, figlio della genialità imprenditoriale di **Carlo Basso**, già attivo nel settore con la sua società di importazione **Selegiochi**. Il quale decise di trasformare radicalmente l'impostazione del punto vendita: si passò da un negozio che vendeva principalmente "giochi per adulti" a uno spazio che manteneva quel tipo di proposta ma aggiungeva un grande spazio dedicato al gioco creativo ed educativo per bambini. Il nome «La Città del sole», è un omaggio all'opera omonima del filosofo Tommaso Campanella (1602) che immaginò una città utopica nella quale i bambini imparavano giocando, per cui «li figliuoli, senza fastidio, giocando, si trovano saper tutte le scienze». Il primo ufficio di Carlo Basso si trovava poco lontano in via **Manfredo Camperio**, giusto girato l'angolo tra il Castello Sforzesco e Piazza Cordusio.

Da quell'ufficio, Basso iniziò a selezionare giocattoli dai produttori internazionali più prestigiosi, basandosi sul principio che il gioco fosse lo strumento principale per lo sviluppo dell'intelligenza del bambino. Agli inizi del 2000 il mago dei giocattoli intelligenti aveva visto in Graziano Grazzini la figura giusta per affiancarlo. Oggi **Graziano Grazzini**, azionista di maggioranza, presidente e amministratore delegato, ha raccolto l'eredità del fondatore, che gli impartì pochi ma doverosi consigli. Grazzini era al tempo, si fa per dire, un concorrente, appartenente alla famiglia che possedeva la catena Grazzini Giocattoli, con negozio storico in via **Mauro Macchi**. Figlio d'arte, quindi, i giocattoli erano sempre stati il suo pane quotidiano anche se, successivamente, tutto finì assorbito dalla catena Toys Center.

La Selegiochi, divenne in breve tempo il leader italiano nella distribuzione di giocattoli educativi, gestendo marchi iconici come Brio e Schleich, prima che la sede operativa venisse spostata fuori dal centro cittadino (attualmente a Binasco) con lo sviluppo di negozi in tutta Italia.

Il giudizio



Via Poerio



Partendo da Porta Venezia e risalendo lungo viale Piave fino a piazza Conciliazione, dopo circa 500 metri e superato il teatro Metropol, oggi show room di D&G, si svolta a sinistra e si arriva a **Via Poerio**, dove ebbe sede dal 1980 al 1984 la rivista **PERGIOCO**, la prima rivista “olistica” sul gioco reperibile in edicola, che trattava di tutto e di più sull’argomento.

Caratteristica unica nel suo genere era la divisione di una parte patinata esterna di articoli, sagge e commenti firmati dalle penne più autorevoli del mondo ludico del periodo (Capece, Dossena, Rastelli, Masini, Bartezzaghi, Gandini, Morassi, Rinaldi e moltissimi altri), Oltre ovviamente a recensioni di ogni tipo per giochi di ogni gusto. Ogni numero ne aveva inoltre una più interna da giocare fisicamente, sia di classico che di giochi encarte, cioè un gioco da staccare e usare liberamente, disegnato da autori all’epoca importanti come **Umberto Berton**

che a firma **Lacerta Ludis**, fu l’autore di “**Agorà**”, il gioco dei filosofi, nonché di “**Marzo**”, il gioco dei nuvoloni e dei campi agresti, e di “**Doici & Tagliani**”, la sfida per la conquista di una vetta popolata di arrabbiatissime capre selvatiche.

Alla redazione partecipavano tutte le federazioni del gioco italiano, dagli scacchi al backgammon, dal reversi/Othello al GO, dal wargame all’enigmistica classica.

Fondata da un gruppo di appassionati (**Casalini, Riccò, Brusini, Meroni, Signorelli e Donadoni**) ebbe come primo direttore Giuseppe Meroni, prima segretaria di redazione **Silvana Brusini**. A seguito di un cambio di struttura societaria nel 1982 prende la direzione Roberto Casalini, e in segreteria subentra **Jolanda Maggiora**.

Presente in edicola dall’ottobre 1980, termina con l’ultimo numero pubblicato nel settembre ’84, per un totale di 43 numeri.

Per conto di Mondadori giochi pubblicò per prima la soluzione del mitico rompicapo **Cubo di Rubik**

Per leggere quasi tutti i numeri dal primo all’ultimo in digitale si può cercare sul database <https://archive.org/search?query=subject%3A%22Pergioeco%22>

Il nome "Pergioeco" è sopravvissuto per molti anni grazie all'omonima catena di negozi, che ha continuato a essere un punto di riferimento a Milano fino alla sua chiusura nel 2005.

La temperanza



Via Gigante



Ore Felici, la più antica ludoteca-panineria-pub d'Italia, era nata nel 1984 a Milano. Si poteva trovarla in **via Gigante**, dalle parti dello stadio di San Siro, fermata MM1 Segesta. Nel tempo si è poi trasferita prima in via Forze Armate (1994, cambiando il nome in Città del Gioco) e infine a Corsico, ma quella mitica era lì, in un cortile che dovevi conoscere per trovarlo.

Fondata da **Luigi Iorno** ha segnato la nascita di un modello culturale pionieristico, in un'epoca in cui il concetto di "ludoteca" per adulti quasi non esisteva in Italia. Voleva fare il cuoco, Luigi, e per alcuni anni ha lavorato in hotel. Ma lui, cresciuto a San Siro, aveva la passione del gioco in scatola e i guadagni li ha investiti per aprire, in quella mitica città da giocare, un posto unico nel suo genere. Si chiamava «**Ore felici**» perché la promessa agli avventore era non solo di mangiare e bere, ma anche di poter occupare quei tavoli indisturbati per ore, appunto, anche per tutta la serata. E fu il primo del genere ad aprire in Italia, con questa impostazione, che la maggior parte degli esercizi pubblici riteneva poco pagante.

Ma la visione iniziale di Luigi "Gigi" era basata sull'idea di offrire più un'alternativa sociale alla discoteca o anche ai classici bar che non di fare ristobusiness..

Fin da subito, la ludoteca fu più che un esercizio commerciale un esperimento di "aggregazione sana": il rispetto delle regole del gioco veniva proposto come un valore sociale e culturale, trasformando quel posto in una scuola di convivenza civica per i giovani milanesi.

Il locale, inizialmente di dimensioni ridotte rispetto ai 600 mq raggiunti in seguito, si impose subito per la sua atmosfera accogliente e conviviale.

Sebbene oggi sia ricordata soprattutto per la sede successiva di Baggio, che sviluppava oltre all'offerta dei giochi anche molte iniziative, feste e presentazioni di libri e giochi nuovi, quel locale così particolare si consolidò rapidamente come punto di ritrovo per gli appassionati di giochi da tavolo, giochi di ruolo e simulazioni storiche.

Le aziende produttrici, che allora si potevano contare sulle dita di una mano, fornivano molto volentieri campioni e parti di ricambio (si sa che dadi e pedine si perdono facilmente) perché gli avventori, fra un panino e una birra, imparavano grazie alle esperte istruzioni del Gigi le regole, e poi, se restavano soddisfatti, andavano nei negozi specializzati a comprare il gioco fatto (magari con tavolieri senza gli schizzi di ketchup o mayonese).

Tra i tavoli si potevano trovare rarità e titoli spesso introvabili altrove, che Gigi selezionava personalmente per i suoi "buongustai" del gioco.

L'appeso



Via Gaio



Non c'è milanese di una certa età che non sappia dove si erge «**L'Aeronautica di piazza Novelli**», non foss'altro che per la sua notorietà come sede ottimale di naja meneghina in quegli anni.

Proprio di fronte a quel monumento bellico parte la brevissima **via Gaio**, che per più di dieci anni fu sede della **Premiata Fabbrica di Idee**, nota anche come **P.F.I.** (che tanti ricordavano per la somiglianza con la PFM, spesso non conoscendo magari nello specifico i pezzi creati da quel mitico gruppo musicale, molto noto comunque all'epoca anche per il titolo particolare),

Era una micro agenzia creata da **Marco Alberto Donadoni (premi alla carriera da Lucca Comics & Games 1994 e 2007)** e **Matteo Rosa** nel 1990 ed è stata una delle "officine" ludiche più particolari della Milano di quegli anni.

Nei suoi due locali sono fioriti titoli pubblicati da varie case editrici (**San Paolo, giochi Preziosi** ma soprattutto **Arti Grafiche Ricordi**), giochi radiofonici proposti per anni dalla **Radio Svizzera Italiana**, dalla **RAI** e da **radio DJ**, e progetti di ludopubblicità.

Vi si scrivevano inoltre rubriche su prestigiose riviste femminili come **Donna Moderna** e, in tutt'altro settore, **COMIX di F.C. Panini**. Su quest'ultima i die «appesi» avevano ideato una rubrica che già nel nome indicava l'omaggio ai mitici **Wutki** di Linus (ma che per deferenze era declinata al diminutivo Wut & Kini - Wutkini), in cui si era creata una interessante corrispondenza letteraria (ai tempi si usavano ancora le poste) coi lettori della rivista. Come ad esempio col gioco de «**Zia col vento**», in cui si invitavano i lettori a elaborare critiche cinematografiche cambiando una lettera di un celebre film scelto a caso. Giochillo ripreso negli anni successivi da altri autori di gioco «letterario».

Appesi alle menti iperattive dei due fondatori si sono sviluppati anche i progetti di **Giokando** (in collaborazione con Gexpo) e **Giocomania**, eventi ludici proposti in tutta Italia.

Fra quelle mura nacquero i primi form didattico-formativi game based dedicati alle aziende come il gioco di ruolo **Skandinsky platz** e lo strategico **Kroll & Prummi**. A seguito di contatti con **AIF** (Associazione Formatori Italiani) la competenza di P.F.I. si estese anche alla produzione di progetti per grandi incontri e convention aziendali, in cui fecero «giocare» centinaia di persone alla volta, in scenari anche molto diversi: dalle colline dietro Marrakesh all'isola di Cos, dalla Parigi degli anni '90 al teatro 10 di Cinecittà.

Lì nacque anche la **LAAG (Libera Accademia degli Autori di Gioco)**, associazione costituita dai migliori cervelli ludici dell'epoca, da Dossena a Crepax, da Capece a Valzania, da De Toffoli a Morosetti, da Valvassori a Castelli, che puntava a mettere in contatto autori di generi vari ma tutti legati al gioco, superando barriere e definizioni rigide tipiche di quel mondo.

IL Papa



Via Mercalli



In **via Mercalli** si può trovare, alla bisogna, una celebre clinica privata, La Capitanio. Sta fra Corso Italia e Corso di Porta Romana. Se, all'epoca, non avevate problemi sanitari potevate trovarci anche l'abitazione-studio di **Giampaolo Dossena**, il padre nobile del giornalismo ludico italiano, e non solo di quello.

Negli anni '60 - '82 Dossena collaborò all'editoria milanese in molteplici vesti:: per esempio collaborando alla rubrica enigmistica **Wutki**, sul mensile **Linus**, sotto eteronimi (ad esempio *colonnello Mario Zaverio Rossi*), fino al 1982, quando lui stesso ne annunciò la chiusura. I *Wutki* non erano solo Dossena ma potevano vantare nomi altissimi di cultori della lingua e del gioco italici, quali **Gandini, Morando e Del Buono**, i quali proponevano indovinelli logici, linguistici, limerick: memorabile fu il "Giro d'Italia" dei limerick nel 1972 e, nel 1974, la sfida mondiale, con migliaia di lettere dai lettori affezionati.

Prima di *Tuttolibri*, Dossena curò su **La Stampa** una rubrica simile intitolata *Caffè letterario*, anch'essa dedicata a giochi linguistici e di logica, mentre per **Il Venerdì di Repubblica** scriveva di giochi e letteratura, geografia, musica cucina e tutto quello che la sua cultura e curiosità riusciva a inserire fra le righe di un apparentemente leggera rubrica ludica.

“È tutta la vita che mi occupo di gioco e di letteratura» diceva »e di tutto ciò che non sta sulla prima pagina dei giornali... Amo le cose piccole, gli ombrelli, i fiammiferi... dove potrebbe trovarsi la nobiltà se non in ciò di cui nessuno si occupa?” Un'affermazione che riflette il suo stile: attenzione ai dettagli, invito a giocare anche con ciò che appare “futile”, e un approccio giornalistico capace di trasformare il quotidiano in esperienza intellettuale.

Il Dossena, come lo chiamavano rigorosamente in famiglia viveva e lavorava (oltre che nelle redazioni dei giornali a cui collaborava) in un vecchio palazzo della vecchia Milano, di quelli un po' oscuri e senza ascensore, ma che profumavano di cultura, storia patria e altre amenità.

La sua sterminata ed eterodossa produzione letteraria andava dall'**Enclopedia dei giochi**, pubblicata da Mondadori alla **Storia Confidenziale della Letteratura Italiana**, in cui aveva unito il suo sapere letterario alla tipica voglia di fare cose strane, come stimolare nei lettori il «saltabecchamento» fra parole e capitoli, quando ancora nessuno chiamava quella roba ipertesto.

Alcuni suoi scritti apparvero anche nei supplementi domenicali **del Sole 24 ore**: il suo interesse non solo per i giochi in sé, ma per il loro significato culturale e antropologico, trovava spazio anche in quella sede.

Il suo inconfondibile stile prevedeva il dialogo diretto con i lettori: la rubrica su *Il Venerdì* generò un grande coinvolgimento, con migliaia di lettere, scambi di suggerimenti e storie di giochi “dimenticati”. Con tono conferenziale e colto, il Dossena descriveva il gioco e la letteratura come ambiti in cui far emergere nobiltà e profondità ("dare grazia" alle piccole cose)

L'imperatore



Via Bergamo



Se fate la circonvallazione media, quella che collega le porte per intenderci, a un certo punto superata piazza V Giornate e arrivate alla Rotonda della Besana. Era stata un lazzaretto, oggi è un ricettacolo di mostre e cultura varia. Bene. datele le spalle e andate verso il fuori Milano, così arrivate in via Bergamo, luogo natale della mitica **Editrice Giochi (EG)**. Una delle poche che dagli anni '30 produceva e distribuiva giochi da tavolo. Nel 2016 il marchio Editrice Giochi e tutta la libreria di giochi dell'azienda sono stati ceduti alla canadese Spin Master. Fondata nel 1936 da **Emilio Ceretti**, annovera tra i giochi più noti da essa pubblicati quelli della Parker Brothers come Monopoli, Cluedo e Risiko!, il plastico Subbuteo, nonché i giochi ispirati ai quiz TV di Mike Buongiorno e della Rai.

Celebre lo slogan pubblicitario "Editrice Giochi, quelli del Monopoli" proprio perché ha distribuito per anni, dalla nascita fino al 2009, il famoso gioco di contrattazione, i cui diritti sono passati da qualche anno alla corporation americana Hasbro che l'ha rinominato Monopoly, in linea con le altre edizioni internazionali. Proprio la decisione di pubblicare un'edizione italiana di Monopoli, dopo che la Mondadori aveva rifiutato una proposta in tal senso da parte della Parker Brothers, aveva portato Ceretti a fondare la sua casa editrice specializzata in giochi.

La sua eredità a fine secolo era stata raccolta dai due figli ed eredi **Giulio ed Edoardo** che l'hanno gestita fino al termine della sua vita editoriale.

Dall'anno della sua fondazione, Editrice Giochi era diventata un autentico punto di riferimento nell'immaginario ludico di ogni italiano nell'ambito del gioco di società. Visitare l'archivio di Editrice Giochi è come viaggiare nel tempo: dal "Musicchiere" a "Barbie la Reginetta del Ballo", dal "Giro del mondo in Vespa" al "Gioco della Zingara", non esiste evento mediatico, personaggio o trasmissione di successo, che non abbia trovato una propria trasformazione in gioco da tavolo.

All'interno dei suoi uffici hanno dato contributi importanti molti dei nomi che ancora si ricordano oggi, quali per -molti anni- **Spartaco Albertarelli**, deus ex machina del D&D Italiano, **Marco Donadoni** per brevi tre anni, **Maja Levi** responsabile dell'approccio ai giochi della prima età, e soprattutto **Rina Zanella**.

Rina è stata una delle regine del gioco Milanese, nume tutelare, padrona e mamma di tutti i tornei che EG gestiva e proponeva in tutt'Italia.

Ancora oggi Editrice Giochi è rappresentata da due celebri marchi tra i più amati dal grande pubblico: Risiko! e Scarabeo, due boardgames 'evergreen' che appartengono alla nostra tradizione e che hanno assunto nel tempo una valenza ricca di significato storico e sociale. Se Scarabeo è per tutti "il gioco di parole", Risiko! è ormai diventato un termine di uso corrente, sviluppato coccolato e implementato dal succitato Spartaco Albertarelli, ormai per molti diventato papà del mitico gioco di conquista del mondo a colpi di carrarmatini colorati..

Il Bagatto



Via Pompeo Mariani



Se da piazzale Loreto arrivate a Precotto, in viale Monza, svoltate a destra prima della chiesa di San Giorgio e arrivate in via Pompeo Mariani. Dove oggi c'è un supermercato nel 1990 avreste potuto partecipare a **Giokando**...

Lo spazio di via Pompeo Mariani non era una sede estemporanea, ma il cuore pulsante del progetto. Un grande loft industriale (ex fabbrica) che **P.F.I** (Marco Donadoni, Matteo Rosa) e la **Gexpo** (di Pinna Berchet) trasformarono, sull'onda di eventi quali l'Essen tedesca, nel primo vero «evento» del gioco a 360° a Milano.

Il **1990** segna l'esordio che peraltro abortisce: per una questione di cartelli di sicurezza il mattino dell'apertura inviati del Comune di Milano non ne permettono l'avvio. Resi biglietti e quote di partecipazione agli espositori si dà appuntamento all'anno successivo, in cui finalmente la festa del gioco può partire, promettendo e mantenendo altre 4 edizioni negli anni successivi.

A differenza di altre fiere che cercavano spazi espositivi generici, **Giokando** scelse la periferia industriale (Precotto) per avere la libertà di creare un ambiente immersivo e permanente.

Non era solo una fiera, ma un "**Meeting del Gioco**". L'intuizione fu quella di unire l'aspetto commerciale (la vendita di giochi rari e novità) con quello associativo e di «evento», inserendo anche animazioni, giochi di gruppo un po' murder party e lettura di carte. All'interno di via Pompeo Mariani convivevano piste per slot-car, tavoli da wargame, microcampi di biglia-golf in moquette, e spazi per il gioco di ruolo.

Nell'edizione del 1991 fra l'altro viene anche presentato a vari HR e formatori lombardi di AIF la versione promo di Skandinsky Platz, il primo gioco di ruolo pensato per il self empowerment in azienda.

Il Catering era affidato a Luigi Iorno di Ore felici

Quell'edificio di via Pompeo Mariani è stato per anni il simbolo di un'epoca: lì sono passati i pionieri del gioco intelligente in Italia e si è formata la cultura ludica che ha poi portato non lontano da lì alla nascita della **UESM - Casa dei Giochi** (che oggi prosegue quella tradizione nella vicina via Sant'Uguzzone).

L'imperatrice



C.so Sempione



Negli anni '80, prima del trasferimento in via Riva Villasanta (avvenuto negli anni '90), la Rai operava all'interno della Fiera di Milano utilizzando il **Padiglione 14**. Questo padiglione era situato nell'area storica del Portello fondamentale per le produzioni che non potevano essere ospitate negli studi di **Corso Sempione**.

Era una struttura di archeologia industriale concessa in affitto permanente dalla Fiera alla Rai. Nel 1983 vennero approvati importanti lavori di ampliamento e adeguamento tecnologico per rendere questi spazi un vero e proprio centro di produzione autonomo.

In quegli anni, la Rai utilizzava la Fiera soprattutto per i grandi programmi del daytime e per le trasmissioni che richiedevano ampie scenografie o la presenza di numeroso pubblico in studio.

Il cuore amministrativo e giornalistico rimaneva comunque nel Centro di Produzione di **Corso Sempione**, inaugurato nel 1952, mentre la Fiera forniva lo spazio fisico necessario per l'espansione della programmazione televisiva nazionale.

Perno del movimento ludico televisivo fu in quegli anni ovviamente **Michael Nicholas Salvatore Buongiorno**, detto Mike. Principe e dittatore delle più fortunate trasmissioni-gioco

nazionali quali Lascia o raddoppia?, Rischiatutto, Scommettiamo? e Flash per la Rai;

Superflash, Pentatlon, Telemike, Bis, La ruota della fortuna e altri, per Mediaset.

Negli anni '50 e '60, la maggior parte dei suoi grandi successi veniva prodotta negli studi di Corso Sempione

Lascia o raddoppia? Inizialmente registrato a Milano, divenne un fenomeno di costume tale da costringere i cinema a interrompere le proiezioni per trasmetterlo.

Rischiatutto Il leggendario quiz con Sabina Ciuffini e il "Signor No" (Ludovico Peregrini)

Flash l'ultimo programma Rai di Mike prima del passaggio definitivo alla neonata Canale 5. Anche questo quiz è stato realizzato negli studi di Corso Sempione.

Proprio negli anni '80, mentre Mike si trasferiva alla televisione commerciale di Silvio Berlusconi (registrando inizialmente presso gli studi di **Telemilano 58** a Milano 2), la Rai iniziava a espandersi massicciamente nei padiglioni della **Fiera di Milano** per sopperire alla mancanza di spazio in Corso Sempione.

Tuttavia, i programmi iconici di Mike per la Rai rimangono storicamente legati alla sede di Corso Sempione, dove nel 1982 veniva ancora fotografato insieme al personale tecnico della sede.

Imperatrice



Via Massena



Via Ollearo

Via Massena parte da C.So se, piane, poco all'esterno dell'arco della Pace. Osservando anche con superficialità non si possono non notare i cartelloni che indicano la presenza della forse più famosa radio privata italiana: **Radio DJ**. Negli anni '80 e '90 ha consolidato il suo successo anche attraverso iconici giochi telefonici che coinvolgevano gli ascoltatori in diretta. In programmi come il **Deejay Time** di Albertino gli ascoltatori dovevano indovinare titoli di canzoni da frammenti brevissimi o completare frasi tormentone lanciate dai DJ.

Nel programma condotto da **Linus** (e successivamente con Nicola Savino), i giochi erano spesso basati sulla cultura pop o su fatti di attualità. Gli ascoltatori chiamavano per:

Indovinare il personaggio: Basandosi su indizi forniti durante la puntata.

Rispondere a quiz musicali: Legati alla storia della radio o alle hit della settimana.

Negli anni '80, il gioco radiofonico si fondeva con quello televisivo. Durante **Deejay Television** (il programma di Italia 1 nato nel 1983), venivano lanciati concorsi che richiedevano agli spettatori di seguire anche la radio per ottenere codici o indizi necessari a vincere gadget ufficiali come magliette e felpe firmate.

"Prendi l'intro" (Simulato anche nel gioco da tavolo pubblicato da **Arti Grafiche Ricordi**) era uno dei "giochi" più amati (spesso fatto anche per scherzo tra i DJ) consisteva nel parlare sopra l'introduzione strumentale di un brano e fermarsi esattamente un istante prima che iniziasse il cantato. Questa meccanica era così centrale nell'identità della radio da essere stata inserita come prova principale proprio nell'audiocassetta del gioco da tavolo.

Altro caposaldo del gioco radiofonico milanese è stata **Radio Popolare** che si può ancora trovare in **via Ollearo** zona Ghisolfi-Mac Mahon.

Il suo pezzo forte ludico di quegli anni ruggenti della comunicazione privata è stato il **Border Trophy** un evento iconico nella storia di quella radio, nato a metà degli anni '80 come una caccia al tesoro metropolitana dissacrante e goliardica.

Il gioco nasceva come parodia del *Camel Trophy*, il celebre raid d'avventura per fuoristrada. Radio Popolare ne ribaltò il senso: invece di sfidare la giungla con mezzi ultra-tecnologici, gli ascoltatori sfidavano la giungla urbana di Milano con mezzi di fortuna, spesso auto vecchie o trasformate in modo creativo. L'evento non era una gara di velocità, ma una competizione a punti basata sull'ironia e sull'assurdo. Con prove bizzarre e oggetti da trovare: In alcune edizioni, ai concorrenti veniva chiesto di presentarsi alla giuria (spesso in luoghi simbolici come Piazza Mercanti) con oggetti specifici, come ad esempio un chilogrammo di monete da 10 lire. Le edizioni si sono susseguite con successo fino alla metà degli anni '90. Una delle più documentate dai fan e dagli ex partecipanti è il **Border Trophy '96**.

Oggi il Border Trophy sopravvive nel ricordo degli ascoltatori storici (che hanno creato [gruppi dedicati](#) per scambiarsi foto e testimonianze) e rappresenta uno dei massimi esempi di quella radiofonia interattiva e fuori dagli schemi tipica della storia di Radio Popolare. Dopo diverse edizioni di enorme successo (come quella storica del **1996**), l'organizzazione di un evento così massiccio divenne complessa per motivi di sicurezza e traffico.

L'eremita



Via Tabacchi



C.So Porta Vittoria

Andando verso l'università Bocconi partendo da C.so S. Gottardo, si percorre via Tabacchi, dove aveva sede la **Disegnatori Riuniti**, fondata a Milano nel 1952 dall'umorista e giornalista **Cassio Morosetti**. Per oltre cinquant'anni è stata il "motore invisibile" dietro gran parte dell'umorismo e dell'enigmistica italiana.

Morosetti intuì la necessità di creare una struttura che facesse da ponte tra i singoli disegnatori e il mercato editoriale, allora in fortissima espansione.

L'agenzia non era una casa editrice, ma un'**agenzia di distribuzione e servizi**. Da via Tabacchi, nel suo ufficio curiosamente sempre con le tapparelle abbassate, Morosetti coordinava una scuderia di talenti, gestendo i diritti e distribuendo vignette, rebus e giochi a testate prestigiose come *Settimana enigmistica*, *il Corriere dei Piccoli*, *La Notte* e *Domenica Quiz*.

La "Scuderia" dei suoi Grandi Autori: l'agenzia ha rappresentato i nomi più importanti del settore, tra cui:

Bort (Mario Bortolato): celebre per le "Ultime parole famose".

Adriano Carnevali: creatore dei Ronfi.

Giuseppe Coco, Antonio Botter. Persino maestri come **Sergio Toppi** e **Guido De Maria** hanno collaborato con Morosetti e **Umberto Mannu**, pilastro della grafica enigmistica.

Dalla fine degli anni '50 fino agli anni 2000, l'agenzia ha garantito la presenza dell'umorismo italiano in tutta Europa, collaborando inoltre anche con nomi importanti del mondo della comunicazione quali **Renzo Arbore per L'Altra Domenica** e **Pippo Baudo per molti Cruciverboni TV**.

Nel 1976, Morosetti fondò anche la rivista **Relax**, che divenne uno dei canali principali per gli autori dell'agenzia.

L'attività rallentò intorno al 2007 con il ritiro di Morosetti, per poi concludersi ufficialmente con la sua scomparsa nel 2020 a 98 anni. La storia dei Disegnatori Riuniti è stata celebrata in importanti retrospettive, come la mostra "Scusate se rido!" presso **il WOW Spazio Fumetti di Viale Campania**. Oggi infaustamente chiuso.

Parlando di enigmistica Milanese non si può ovviamente non considerare Corso di P.ta Vittoria, sede storica della **SETTIMANA ENIGMISTICA** la rivista di enigmistica più antica e famosa d'Italia edita da **Bante Edizioni S.r.l.**, società si occupa esclusivamente della pubblicazione settimanale di questa testata e delle sue edizioni speciali.

L'azienda è rimasta nel corso dei decenni di proprietà della **famiglia Sisini**, fondatrice della rivista nel 1932, mantenendo una gestione editoriale autonoma, fatto raro nel panorama editoriale italiano.

È celebre per la sua riservatezza e per la scelta, mantenuta fin dagli esordi, di non ospitare pubblicità esterne sulle pagine della rivista, finanziandosi unicamente con le vendite e gli abbonamenti.

Gli amanti



Via De Amicis



Subito accanto alla basilica di **S. Ambrogio** parte **via De Amicis**, nella cerchia di circoscrizione interna. Qui ha abitato e lavorato per quasi tutta la vita **Guido Crepax** (1933–2003), che oltre ad essere il celebre autore di **Valentina** è stato anche un appassionato creatore di giochi da tavolo, spesso realizzati artigianalmente per amici e familiari.

Sebbene la maggior parte sia rimasta inedita per decenni, diverse opere sono state pubblicate o esposte in importanti mostre retrospettive.

Valentina: Il Gioco - Tutto Crepax (2024/2025): Pubblicato da **Cranio Creations** nel 2009

l'ultimo volume di una serie che porta le illustrazioni di Crepax nel mondo dei board game. Si tratta di un gioco basato sulla memoria e sulla rapidità d'immagine con due modalità di gioco "Crazy Valentina" e "Valentina Memory".

Il Gioco della Coppia: Un gioco vintage edito da Mondadori incentrato sui temi dell'innamoramento e dell'amore.

La passione per la Storia e i **Wargame**: Crepax era un grande appassionato di ricostruzioni storiche e battaglie napoleoniche. Ha creato numerosi Wargame cartacei: Giochi di strategia militare con soldatini di carta e mappe dettagliate da lui disegnate.

La battaglia di Waterloo (1965): Una ricostruzione dello scontro tra Napoleone e Wellington con soldatini di carta disegnati dall'autore.

Alexandr Nevskij - La battaglia del lago ghiacciato (1972): Wargame dedicato allo scontro del 1242 tra i Cavalieri Teutonici e i russi.

La battaglia di Marengo: Esposto in mostre dedicate al suo rapporto con la storia napoleonica. Battaglie storiche pubblicate da Milano Libri Edizioni, e che sono stati oggetto di mostre dedicate alla sua passione per il gioco e la storia militare.

Anche lo sport venne celebrato da Crepax attraverso vari giochi di simulazione: dal 1985 pubblicò una serie di simulazioni sportive, in cui inserì come personaggi da ritagliare tutti i più famosi atleti della sua storia.

Lo straordinario gioco del pugilato: Probabilmente il suo titolo sportivo più noto, un gioco da tavolo che simula un incontro di boxe con meccaniche dettagliate.

Il gioco del ciclismo: Spesso citato tra i giochi creati per uso privato ma apparsi in pubblicazioni antologiche o mostre dedicate al suo lato "giocoso".

Il gioco del tennis: Un altro dei prototipi realizzati dall'artista per sfidare amici e familiari, caratterizzato dalla sua estetica inconfondibile.

Guido Crepax, sogni giochi, Valentina 1953-2000 (edito da skira, **ottobre 2025**) è un saggio illustrato che raccoglie per la prima volta i suoi lavori legati al mondo dei giochi, inclusi quelli sportivi.

Il Sole



Via Ansperto



Nella Milano archeologica tra i ruderi del circo romano, in via Circo appunto, e via Nirone si può imboccare **via Ansperto**, dove nel Comune di Milano medioevale sorgeva una delle più importanti torri della città.

Negli anni '70 e '80 aveva aperto il suo studio **Massimo Petrini** apprezzato designer e grafico, la mano e la mente di tutta la grafica e immagine della International Team, casa editrice piccola ma fondamentale nel panorama del gioco italiano di fine secolo. Nell' open space tutta boiserie e piani da disegno, assieme a **Nicoletta Pellegatta**, che poi diventerà sua moglie, nacquero fin dal '77 inizialmente i progetti dei puzzles per cui la IT divenne subito famosa nel mercato, quale la serie degli **ZODIAC**, stampati su carta metallizzata e dorata e molti altri titoli ancora ricordati per i materiali speciali su cui erano stampati i soggetti.

In seguito, con l'entrata nel team di **Marco Donadoni** si cominciarono a elaborare le grafiche dei giochi che la **International Team** ha poi proposto in tutto il mondo o quasi. Anche qui con innovazioni particolari, quali l'introduzione nel modello di wargame delle tavole dei risultati rotanti (derivati dai dischi orari della sosta) che fecero subito rumore fra agli appassionati del genere.

A quello studio si devono grafiche spettacolari come **Medici**, basato sulle immagini tratte dai Tarocchi del Bembo, o come quella della serie **VII Legio**, illustrata magistralmente da **Silvio Cadelo**. Sempre qui nascono giochi diventati poi classici nella memoria della popolazione dei giocatori come **Zargo's Lords Blue Stones o Rommel**. E soluzioni diventate poi uniche nel mondo dei wargames con le mappe tridimensionali mutate dai plastici degli architetti e le «eretiche» suddivisioni a quadrati ed esagoni per rappresentare le modalità di manovra dei reparti Napoleonici

A proposito di illustratori che hanno dato vita a quei prodotti si possono citare **Enea Riboldi**, **Mauro Moretti** e **Ermes Miceli**, tutti figli della capacità illustrativa della Milano di quegli anni.

Erano tempi in cui la manualità la faceva da padrona e le tecnologie erano ancora «barbare»: si incollavano i letraset (letterine adesive) sui fogli di carta da lucido, si disegnavano gli esagoni a righello, si riproducevano strisce di regolamenti su carta patinata da incollare sui cartoni che poi sarebbero andati ai fotolitisti, riproducendo immagini e grafiche in camera oscura, si montavano i prototipi delle cornici e degli inserti grafici sovrapponendo fotocopie ritagliate.

Ogni tanto passava di lì anche **Nicola Di Tella**, socio di Petrini fin dall'inizio e responsabile dell'aspetto finanziario e commerciale del tutto, scendendo a valle dai mini uffici di Passirana di Rho, prima sede produttiva della IT che si sarebbe spostata poi, riunendo tutto il team, a **Mazzo di Rho in via Grandi**. Dove sarebbe rimasta fino alla chiusura l'8.8.1988.

Quando si dice la cabale dei numeri....

Il Matto



Viale Troya



Sulla circonvallazione esterna, quella che porta in fondo a Piazzale Lotto, dopo il ponte delle Milizie comincia un breve viale, **viale Troya**. Qui ha sede, museo e laboratorio, dietro una vetrina quasi anonima, la premiata ditta **Morlacchi**.

La storia della famiglia Morlacchi è legata a doppio filo alla diffusione del **flipper** in Italia, partendo dal dopoguerra fino a diventare un punto di riferimento per il collezionismo moderno a Milano.

Tutto iniziò quando il padre di Dario Morlacchi, fondatore dell'attività, ricevette in dono da due soldati americani che smantellavano i campi fuori Milano un jukebox a 78 giri e due slot machine. Proprio nell'anno di nascita di Dario, ottenne il primo permesso ufficiale a Milano per l'installazione di un flipper in un luogo pubblico. L'attività dovette affrontare il periodo di divieto del flipper in Italia (1957-1965), superato solo quando una circolare ministeriale riabilitò le macchine definendole "bigliardini elettrici" privi di vincite in denaro.

Dario, cresciuto tra i circuiti e le palline d'acciaio sin dall'età di tre anni, ha trasformato l'azienda di famiglia in un "tempio" del divertimento d'epoca.

Tra il 1970 e il 1990, l'attività di Dario Morlacchi ha vissuto la transizione cruciale dal periodo d'oro dei flipper elettromeccanici all'avvento dell'elettronica, consolidando il ruolo dell'azienda di famiglia come leader nel settore dell'intrattenimento a Milano.

Negli anni '70, Dario ha affiancato il padre nella gestione di un vasto parco macchine.

L'attività principale non era ancora il collezionismo, ma il noleggio e l'assistenza tecnica capillare. Flipper Morlacchi erano presenti in centinaia di bar e sale giochi milanesi.

Morlacchi collaborò poi strettamente **con il mercato italiano**, dominato dalla bolognese **Zaccaria**, l'unico produttore europeo in grado di competere con i giganti americani.

Con l'arrivo dei **primi flipper a microprocessore e dei videogame** (come Space Invaders), l'officina Morlacchi dovette evolversi, passando dalla meccanica all'elettronica, dai rulli meccanici ai display digitali.

Le macchine degli anni '80 (come quelle della **Bally o Williams**) erano tecnicamente più sofisticate e richiedevano un'assistenza specializzata che l'officina Morlacchi garantiva ai gestori dei locali.

Mentre il mercato del noleggio iniziava a contrarsi a causa della concorrenza delle console domestiche, Dario con gli anni '90 iniziò a preservare le macchine storiche anziché rottamarle. È in questo periodo che esemplari iconici, come il celebre **Road Show** della **Williams**, iniziarono a far parte di quella che sarebbe diventata la collezione attuale.

Inizio dei restauri conservativi: Verso la fine degli anni '90, l'attività virò progressivamente verso il restauro di alta qualità per amatori e collezionisti privati, gettando le basi per quello che oggi è lo **Spazio Flippers**, location diventata celebre per eventi e feste private a tema retrò, dove è possibile giocare con centinaia di esemplari storici.

La sua raccolta conta oltre cento esemplari rari, rendendolo uno dei massimi esperti e restauratori del settore in Italia



Via Melzo



In zona Porta Venezia, non lontano dai giardini pubblici dedicati a Montanelli si trova via Melzo (zona Porta Venezia) dove ha avuto sede il primo storico punto di lavoro di **Giovanni Ingellis (1951-1998)**, pioniere dell'editoria ludica in Italia e fondatore della casa editrice **Stratelibri (nel 1987)** pubblicando titoli fondamentali come *Il Richiamo di Cthulu*, *Stormbringer* e *Girsa*.

Aprì inizialmente un negozio specializzato in giochi di ruolo, board games e fumetti (sotto l'insegna *Pacific Enterprise* prima e *Stratelibri* poi) cui seguì nel tempo un'intera catena in franchising, la catena di negozi **Avalon** : primo negozio a Milano era situato in **Via Marghera**

È stato una delle figure chiave del mondo ludico e non solo milanese, che ha introdotto in Italia titoli cult come *Dungeons & Dragons*, *Il Richiamo di Cthulhu* e *Cyberpunk 2020* in Italia.

Nel 1985, Ingellis portò in Italia la celebre "**scatola rossa**" di **Dungeons & Dragons**, traducendola e pubblicandola. Questa operazione permise a un'intera generazione di scoprire il gioco di ruolo nella propria lingua, segnando l'inizio dell'epoca d'oro del GdR nel nostro Paese. E a un certo **Spartaco Albertarelli**, di iniziare la sua carriera di nume tutelare del grande D&D come «garzone di bottega»

I suoi punti vendita divennero veri e propri centri di aggregazione per i giocatori milanesi, contribuendo alla creazione di una solida comunità ludica.

Dal 1988 al 2001, Ingellis ideò e organizzò a Milano **Immaginaria**, una delle prime e più importanti convention dedicate interamente al gioco intelligente e di ruolo. Dopo anni di assenza, la manifestazione è tornata nel 2018 proprio alla Fabbrica del Vapore per onorarne la memoria.

La prima presso il **Palazzo delle Stelline** (in Corso Magenta), l'evento si è poi svolto annualmente dal **1988 al 2001**, diventando uno dei principali punti d'incontro per migliaia di giocatori nell'era pre-internet.

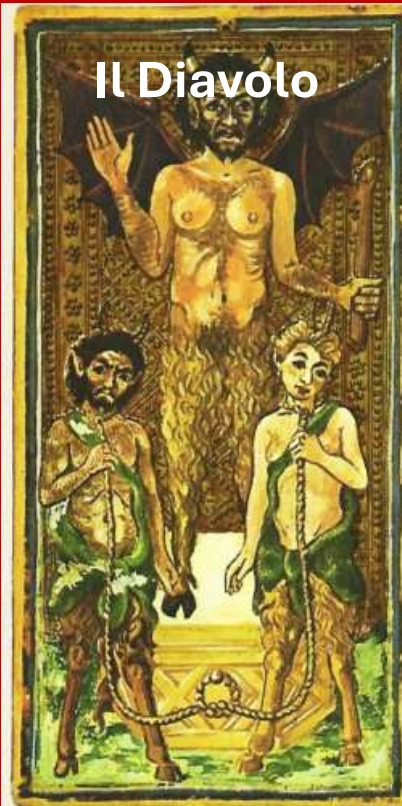
Ingellis ebbe l'intuizione di portare in Italia **Magic: The Gathering** nel 1994, quando il potenziale dei giochi di carte collezionabili era ancora sconosciuto. Questa mossa rivoluzionò il mercato ludico nazionale.

Nonostante la scomparsa nel 1998, il suo nome vive nel **Premio Giovanni Ingellis** (assegnato durante Lucca Comics & Games) e nella sala a lui dedicata dell'Area Games.

Recentemente, gli è stata intitolata anche una piazza ad Acquaviva delle Fonti.

Mentre a Milano il Comune gli ha dedicato un'area non lontano da dove era partito nell'1987 nel quartiere di Lambrate, per onorare il suo contributo alla cultura del gioco.

Il Diavolo



Via Perrone S.Martino



in via **Ettore Perrone di San Martino**, zona Maggiolina/Greco si poteva contattare l'editrice **Armenia**, nel 1972 fondata da **Giovanni Armenia** che giocò un ruolo pionieristico nell'editoria ludica italiana di quegli anni, sdoganando generi allora considerati di nicchia, punto di riferimento per il genere fantasy e l'esoterismo in Italia, con una storia legata indissolubilmente alla città di Milano e al suo hinterland. Giovanni Armenia fu figura pionieristica nel panorama editoriale italiano per la diffusione di temi legati al paranormale, all'occulto e alla divinazione. È stato tra i primi a scommettere su settori allora di nicchia come la medicina alternativa e la narrativa fantastica, pubblicando testate storiche come la rivista **Robot**, fondamentale per la fantascienza in Italia.

Celebre soprattutto per le sue saghe fantasy (come quelle di **Dragonlance** o i romanzi di **R.A. Salvatore**) e per collane dedicate alla spiritualità e al benessere interiore, suddivise in categorie simboliche come Fenici, Unicorni e Ombre, e l'editoria interattiva in Italia, settori strettamente legati alla cultura di certi giochi da tavolo e di ruolo. È stata tra le prime a pubblicare manuali e materiali legati ai mondi fantastici che alimentavano il nascente mercato dei GDR. E **Librogame**, contribuendo in modo significativo alla diffusione dei "libri-gioco", quell' ibrido tra narrativa e gioco dove il lettore compie scelte che influenzano la trama di cui la **EL editrice** di Trieste fu la portabandiera. Attraverso collane storiche del fantasy ha portato in Italia autori fondamentali per l'immaginario dei giocatori, creando il background culturale necessario per il successo di giochi come **Dungeons & Dragons**.

Armenia pubblicò volumi dedicati ai giochi di società e alle strategie, rendendo "serio" lo studio del tempo libero. Un esempio celebre è *Divertirsi coi giochi di società* (1985) di Carlo Arancio.

Sebbene i manuali di *Dungeons & Dragons* fossero pubblicati da altri (come l'Editrice Giochi), Armenia ne fu la "porta d'accesso" narrativa. Come successe per le saghe di *Dragonlance*, nate proprio come ambientazioni per sessioni di gioco di ruolo, creando un ponte diretto tra i lettori e i giocatori di quegli anni.

Sotto l'egida di Armenia, la **rivista Robot** (fondata nel 1976 ma influente per tutti gli anni '80) ospitò approfondimenti sulla fantascienza e sul fantastico che alimentarono la cultura nerd dell'epoca, inclusi i primi timidi riferimenti ai giochi di simulazione.

Il Carro



Via Don Giuseppe
Andreoli



Proprio accanto al **Politecnico-Bovisa** parte via **Don Giuseppe Andreoli**, prima sede di **Unicopli** una storica casa editrice universitaria con sede a Milano. In questo ambiente, **Gianfranco Fioretta** si occupa inizialmente di supporto commerciale e distribuzione. La sua storia è quella di una transizione appassionata dal mondo accademico e della saggistica a quello del gioco "intelligente".

A metà degli anni '90, infatti, Fioretta decide di portare la cura editoriale tipica dei libri nel settore dei giochi da tavolo. È l'anima e il CEO di **Oliphante**, una casa editrice e distributrice milanese celebre per aver portato in Italia titoli iconici e ricercati inizialmente come distributore per l'Italia dei giochi di **Venice Connection**. A Milano e dintorni, Fioretta diventa il principale custode dell'eredità di **Alex Randolph**, il genio dei giochi da tavolo che considerava il gioco un'opera d'arte.

Ha curato la pubblicazione e le ristampe di molti capolavori di Randolph, considerato da tempo il primo autore professionista di giochi (come **Dilemma o Code Mine**). Sotto la paterna ala di Fioretta sono passati giochi come **Kaleidos** (gioco di osservazione e parole) di **Spartaco Albertarelli** e il recente successo dei magneti **Kluster**. Il catalogo di Oliphante si divide spesso in categorie specifiche: Astratti, Giochi di Abilità, e la linea "Vedo, Sento, Parlo".

Oggi continua la sua attività di "scout" ludico, puntando sul mercato dei negozi tradizionali e sulla promozione del gioco come strumento culturale. Sotto la sua guida, Oliphante è ormai un punto di riferimento per i negozi specializzati di Milano e di tutta Italia, evitando la grande distribuzione per privilegiare il contatto diretto e la spiegazione del prodotto.

Oggi Gianfranco Fioretta è considerato il "decano" degli editori di giochi in Italia. **Nel 2021**, la fiera di **Lucca Comics & Games** gli ha conferito il **premio alla carriera**, celebrando la sua capacità di aver educato generazioni di giocatori attraverso titoli come Kaleidos e la linea di giochi astratti.

Nonostante le acquisizioni aziendali nel settore (come quella di Ghenos da parte di DV Games), Fioretta ha mantenuto l'indipendenza del marchio Oliphante, continuando a operare da Milano per promuovere il gioco come strumento di cultura e socialità.

La Papessa



Piazza De Angelis



Via M. Macchi

Corso Vercelli

Intorno al quartiere Fiera negli anni di fine secolo si potevano trovare due dei negozi dedicati al gioco più iconici di Milano

In **Piazza de Angeli** apriva la sua piccola vetrina Il negozio **L'Albero delle Mele** gestito da **Flora Palladin Balsdom**.

È stato per anni senza dubbio il punto di riferimento iconico per i milanesi appassionati di articoli da regalo ricercati, giocattoli educativi, ma soprattutto puzzle.

Da **Mordillo a Ravensburger**, da **International Team a Clementoni**, tutte le novità che apparivano sul territorio meneghino passavano prima in quella sede privilegiata, lontani dalla grande distribuzione.

Flora era la figura centrale e l'anima della bottega, nota per la competenza e la capacità di consigliare il gioco giusto per ogni età.

L'attività ha cessato l'operatività fisica negli anni duemila, lasciando un forte ricordo nostalgico nella generazione cresciuta a Milano in quegli anni.

L'Emporio Cagnoni di Milano, situato in **Corso Vercelli**, è stato per decenni il punto di riferimento per i bambini milanesi, ma anche per gli appassionati di gioco da tavolo (magari non troppo specialistico) ed era spesso descritto come un vero e proprio "paese dei balocchi".

Le origini risalgono al 1921 come emporio generico, il negozio offriva inizialmente un'ampia varietà di articoli utili per la vita quotidiana.

Nel secondo dopoguerra l'attività si trasformò definitivamente in un grande emporio di giocattoli, arrivando a coprire una superficie di circa 500 metri quadri.

Il periodo d'oro: Tra gli anni '50 e '70, il negozio divenne celebre per le sue vetrine spettacolari (spesso divise tra articoli per "bimbi" e "bimbe") e per l'assortimento sterminato che includeva soprattutto **modellismo, trenini elettrici, bambole e giochi da tavolo**.

Dante Grazzini nel 1966 aprì un piccolo negozio di giocattoli, davanti all'Istituto Gonzaga, in **Via Vitruvio** a Milano. Nel 1969, dopo la mancanza improvvisa del marito, **Lia Grazzini** continuò la strada intrapresa contattando decine e decine di Società, grandi, medie e piccole dando loro la possibilità di far venire i dipendenti direttamente nel suo magazzino con un tesserino ed ottenere direttamente lo sconto del 30% sui prezzi al pubblico.

Basilare all'inizio fu l'aiuto di un trasportatore che con il suo furgoncino stazionava alla **Stazione Centrale** e che alcune volte faceva i servizi per noi. Si chiamava Remo Sbaraini, era laringectomizzato, ed è stato fino alla sua morte un mio grande aiuto fisico e psicologico. Nel 1979 ha inizio la "Grande Avventura": si decide di trasferire il giocattolo in **Via Mauro Macchi 29** (sempre a Milano) mantenendo il magazzino di Mauro Macchi 32. dopo 3 anni aprì il secondo Punto Vendita, in Viale Romolo, ristrutturando un ex garage. E via via, aprimmo **Viale Pitagora (ang. Viale Monza)**, Legnano, Varese, Como, Corsico, Monza, Piacenza, Tortona, Novara...

La Torre



Vias Bianca di Savoia



Segrate

La sede storica di **Mondadori** in via **Bianca di Savoia** è stata sostituita nel 1975 dal celebre palazzo di Segrate, progettato da Oscar Niemeyer.

La **Mondadori Giochi** è stata la divisione del Gruppo Mondadori dedicata alla pubblicazione di giochi da tavolo, attiva con grande successo soprattutto tra gli anni '60 e gli anni '80. A differenza di altre case editrici puramente ludiche, Mondadori ha sfruttato la sua potenza distributiva per portare il gioco in scatola soprattutto nelle librerie italiane.

La divisione giochi nacque per diversificare l'offerta editoriale classica. Nel corso dei decenni, il catalogo si è evoluto seguendo i trend dell'intrattenimento:

Negli Anni '60 e '70 la produzione era focalizzata su giochi classici, didattici e simulazioni sportive, come il celebre "Il Gioco del Calcio" del 1967.

Il catalogo generale già del 1980 includeva un'ampia varietà di giochi di strategia e logica. Col suo marchio pubblicò **Corteo** (1980) simulazione di uno scontro di piazza a Roma tra le forze dell'ordine e diversi gruppi di manifestanti (operai, studenti, femministe, autonomi). Ideato da un collettivo di giovani autori romani (**CuNSA** Comitato un sacco alternativo) e pubblicato originariamente da "I Libri del No" prima di essere distribuito su larga scala da Mondadori. Leggenda narra che poco dopo l'uscita, il gioco subì un sequestro preventivo da parte delle autorità, che lo consideravano quasi un "manuale di guerriglia urbana". È oggi un pezzo da collezione per il suo valore storico e sociale.

Innamoramento e Amore (1982) ispirato all'omonimo best-seller del sociologo **Francesco Alberoni** che esplorava le dinamiche di coppia, dall'incontro iniziale al matrimonio, fino ai rischi di tradimento o crisi. Celebre per le splendide illustrazioni di **Guido Crepax**, che davano al prodotto un tono elegante e maturo.

E **Orlando Furioso** (1981) gioco che trasforma il poema di Ludovico Ariosto in un'avventura epica progettato da **Giovanni** e illustrato da **Sergio Toppi**, uno dei più grandi maestri del fumetto italiano.

Senza scordare l'importanza avuta nel successo del **mitico Cubo di Rubik** di cui fu importatore esclusivo per molti anni, pubblicandone anche la soluzione sulla pagine di **Pergio** e in un libro scritto da esperti come **André Warusfel**.

Mondadori ha avuto un ruolo fondamentale anche nel settore dei libri-gioco in Italia. Attraverso collane storiche, ha introdotto il concetto di lettura interattiva dove il lettore sceglie il corso della storia.

Verso la fine degli anni '80, l'attività come casa editrice di giochi in scatola rallentò. Il marchio "Mondadori per i Giochi" divenne principalmente un'insegna per la vendita al dettaglio nei grandi store (come quello storico di Milano), distribuendo titoli di altri editori.



Via Filangeri



La sede storica in via questo genere con nuove avventure e misteri dedicati alle generazioni attuali. L'**A.R.E.S.** (Associazione per la Rievocazione su tavolo di Eventi Storici militari), fondata ufficialmente nel 1974, è il club pioniere del wargame tridimensionale in Italia, con sede attuale a Cesano Maderno (MB).

Il Club Wargame A.R.E.S. vanta una storia che lo identifica come il più antico club di wargame tridimensionale in Italia.

La sede storica si trovava in ampi locali sotterranei, descritti spesso dai veterani come suggestivi e "labirintici", sotto **la sede del vecchio Beccaria** (carcere minorile), ideali per ospitare i grandi tavoli necessari per le simulazioni storiche con miniature.

Il legame con il quartiere di San Vittore non riguardava ovviamente il carcere, ma le sue pertinenze in edifici storici o religiosi della zona, allora accessibili per scopi associativi.

Durante gli anni '80 e '90, il circolo è stato il cuore pulsante del wargame tridimensionale milanese, attirando appassionati di modellismo e storia militare da tutta la regione.

Oltre alle normali serate di gioco, il club è stato fondamentale per la diffusione del regolamento tridimensionale e per l'organizzazione di tornei che hanno segnato la storia del settore in Italia.

L'associazione si è sempre dedicata alla ricostruzione di battaglie storiche attraverso l'uso di miniature e regolamenti complessi.

Sebbene l'associazione sia nata come un gruppo collettivo di molti appassionati, le figure storiche centrali e i soci fondatori che hanno dato vita al nucleo originale includono:

Pietro Bertolotti, figura di riferimento storica del club, ancora oggi attivo nella comunità del wargame e nel modellismo (noto per le sue demo di pittura e la partecipazione a eventi come Milano Wargames).

Alberto "Bebo" Milliari, altro nome storico associato alla fondazione e allo sviluppo dei regolamenti interni del club durante gli anni di San Vittore.

Gianfranco Genta, spesso citato tra i membri del nucleo originario che contribuirono a stabilire la sede nei sotterranei milanesi.

Questi fondatori ebbero il merito di trasformare un hobby di nicchia in un'attività associativa strutturata, redigendo regolamenti propri per le simulazioni terrestri e navali che sono stati utilizzati per decenni dai soci del club.

Oggi l'eredità del circolo continua presso la sede di **Cesano Maderno**, mantenendo lo spirito dei fondatori nella promozione del wargame tridimensionale storico

Cavallo di denari



Via Clerici



Chi va a Milano non può perdere quattro luoghi fondamentali: Duomo, Castello, Santa Maria delle Grazie e la Scala. Dietro quest'ultima, a cinque minuti di cammini, in via clerici 10, potrebbe trovare anche un altro importante riferimento per la cultura Meneghina: **Il Circolo Filologico di via Clerici 10**. Qui, oltre a molte altre fondazioni e associazioni, ebbe sede anche come prima sede **La Federazione Italiana Gioco Go (FIGG)** ufficialmente costituita a **Milano nel 1989** con atto pubblico, sebbene l'attività goistica organizzata in città abbia avuto in realtà il primo nucleo storico nel **1978** prima presso la palestra di judo Bu-Sen, **passando** quindi presso il negozio "La città del Sole" di via Meravigli.

Da cui presto si trasferì nuovamente nella prestigiosa sede del Circolo Filologico, dando anche con questo segnale il valore culturale del gioco milanese, luogo è stato per anni il punto di riferimento per i corsi gratuiti di introduzione al gioco e per i primi tornei ufficiali organizzati in Italia.

La nascita della FIGG è stata il risultato dell'impegno di un piccolo gruppo di appassionati (fra altri di **Soletti, Rinaldi, Rezza, Vaiani e Barioli**) che hanno formalizzato l'associazione per collegarla alle federazioni europea (EGF) e internazionale (IGF). Tra le figure chiave della fondazione e dei primi anni di attività si annoverano anche **Giuseppe Tutone**, uno dei principali pionieri, noto per aver promosso il Go non solo a Milano ma anche a Palermo, e autore di testi fondamentali come "Lo judo della mente" (1990).

E soprattutto **Marvin Allen Wolfthal** una delle figure più influenti e fondamentali per la nascita e la diffusione del Go a Milano e in Italia tra la fine degli anni '70 e l'inizio degli anni '80. Oltre alla sua attività nel mondo del Go, Wolfthal è stato un affermato pianista e compositore, dimostrando come la passione per la strategia e l'armonia musicale possano convergere in un'unica visione intellettuale.

Il suo contributo al movimento goistico milanese si è articolato in diversi ambiti chiave: **Fondazione del Go Club Milano**: È stato tra i promotori del nucleo originale del [Go Club Milano](#), nel **1978**.

Ha curato la sezione dedicata al Go sulla storica rivista di giochi "**Pergiooco**", pubblicando tra il 1980 e il 1982 numerosi articoli didattici su tecniche di cattura (*Sh'cho* e *Geta*), problemi di vita e morte e strategie di handicap.

Ha scritto testi fondamentali per l'epoca, tra cui l'"**Introduzione al Go**" (Milano), che ha rappresentato uno dei primi punti di riferimento per i neofiti italiani.

Wolfthal è stato tra i principali sostenitori del processo di formazione della **Federazione Italiana Gioco Go (FIGG)**, che ebbe la sua prima sede ufficiale per l'appunto a Milano.

Fu lui a documentare e promuovere il trasferimento della sede del Go Club Milano dalla "Città del Sole" al **Circolo Filologico Milanese**, consolidando la presenza del gioco nel tessuto culturale cittadino.

Fante di coppe



Via Procaccinii



La **Fabbrica del Vapore** di Milano, sita in via **Procaccini vicino al Cimitero Monumentale**, è oggi uno dei principali poli culturali della città, ma le sue radici affondano nell'eccellenza industriale di fine Ottocento. Il nome deriva dal fatto che i macchinari della fabbrica erano originariamente azionati da motori a vapore, tecnologia all'avanguardia per l'epoca. Negli anni '20, l'azienda visse il suo periodo d'oro, producendo molti dei celebri tram serie 1500 (i "1928") che circolano ancora oggi per le strade di Milano.

A causa della crisi economica e del calo delle commesse, la ditta cessò l'attività produttiva nel 1935, alla fine degli anni '90 è iniziato un imponente progetto di recupero architettonico volto a trasformare l'ex fabbrica in uno spazio dedicato ai giovani e alla creatività, mantenendo lo stile architettonico industriale.

Al suo interno una delle dimensioni più importanti del gioco milanese fu l'**Accademia del Gioco Dimenticato**, fondata da **Giorgio Reali**, in collaborazione con **Sandro Tomassini**, artista e ricercatore che ha dedicato la sua carriera alla creazione di giochi ispirati alla tradizione popolare e all'uso di materiali naturali. Sue numerose esposizioni (come la storica mostra "**Let's Play**"), dove ha presentato le sue installazioni interattive che invitano adulti e bambini a riscoprire il piacere del gioco fisico e meccanico.

L'attività di **Giorgio Reali** (1951-2018) è stata caratterizzata da una profonda opera di recupero del "giocattolo povero" e della socialità di strada, trasformando materiali di scarto in strumenti educativi.

Negli ampi cortili della Fabbrica, Reali organizzava sessioni di giochi dimenticati che richiedevano solo gesso e spazio: **La Campana (o Mondo)** disegnata direttamente sul cemento della fabbrica; **La Lippa (o S-cianco)** no dei cavalli di battaglia di Reali, praticato con bastoni di legno sagomati a mano durante i laboratori. E **Corsa con i cerchi** utilizzando vecchi cerchioni di bicicletta o cerchi in legno, tipici della Milano di inizio secolo.

Nella Fabbrica del Vapore Reali ha creato un vero e proprio "museo dinamico" dove non solo si esponevano giocattoli antichi, ma si svilupparono i numerosi laboratori creativi in cui si insegnava a creare trottole, fionde, lippe e "cacciabiglie" usando tappi di sughero, elastici, legnetti e bottoni. Organizzando esposizioni dove il pubblico era invitato a toccare e giocare, rompendo la barriera del "vietato toccare" tipica dei musei tradizionali.

A lui si dovettero anche molti Progetti Urbani come la "**Città in Gioco** progetto nazionale che unisce le città italiane dotate di musei per bambini, promuovendo spazi urbani "giocabili" senza strutture fisse.

Nel 2000 promosse un'iniziativa popolare per individuare i giochi della tradizione (come la campana o il nascondino) da tutelare come patrimonio culturale, raccogliendo oltre 20.000 preferenze.

Ha scritto manuali fondamentali come *Il giardino dei giochi dimenticati* (Salani, 2004) e *Il giardino dei giochi creativi*, utilizzati in molte scuole milanesi per riscoprire la manualità.

Ed Ha collaborato come esperto di giochi per programmi storici della Rai come **L'Albero Azzurro**