



www.craniocreations.it

INTERVISTA A LEO COLOVINI, AUTORE DI MINI INKOGNITO

Ciao Leo, come è nata l'idea per Inkognito, e poi Mini Inkognito?

La primissima idea di Inkognito me la diede mia mamma, a quei tempi il Carnevale a Venezia era stato da poco rilanciato ed aveva avuto un successo incredibile. In effetti il tema si prestava a qualcosa di misterioso e quindi accettai prontamente il consiglio e andai a comprare una di quelle mappe turistiche. Ci costruii sopra un gioco più di eliminazione che di deduzione, in cui bisognava individuare il colpevole di un delitto e com'era mascherato. Presentai il gioco a Alex Randolph, che mi propose di unire la mia idea a quella di un suo sistema a sua volta derivato dalla briscola a 5. Mini inkognito lo svilupparammo successivamente per offrire una versione di sole carte e poco più.

Cosa rappresenta questo gioco per te e per lo sviluppo della tua carriera?

Il gioco ebbe un grande successo commerciale, quasi un milione di copie. Grazie ai lauti guadagni potei decidere senza troppe ansie di lasciare il lavoro e dedicarmi a tempo pieno ai giochi.

Se pensi a Inkognito, quali sono i suoi punti di forza maggiori?

Penso che il suo punto di forza sia l'atmosfera che si crea quando si gioca.

Se lo rifacessi oggi, cambieresti qualcosa?

Tutti i giochi sono ovviamente migliorabili, ma sinceramente non saprei bene su che punti si possa incidere. L'ultima edizione Ares aveva reso il gioco un po' più dinamico agendo sul significato delle palline colorate. Oltre a questo, rivedrei forse il sistema di deduzione rendendolo più simile a quello di Mini Inkognito che preferisco.

Qual è il giocatore perfetto per Inkognito/Mini Inkognito? Chi dovrebbe averlo in collezione e perché?

Il giocatore perfetto è una via di mezzo tra quello occasionale e il giocatore appassionato. Diciamo che potrebbe essere il tipo di gioco che l'appassionato potrebbe proporre ai suoi amici non giocatori.

Grazie Leo, e in bocca al lupo per i tuoi prossimi progetti.