

IL GIOCO

“1933 sette anni alla guerra” è un gioco di strategia politica ambientato in Europa qualche anno dopo il crollo della Borsa di New York del 1929 che determinò un periodo di grave crisi economica e sociale in tutto il mondo. Il gioco prende le mosse dalla nomina di Adolf Hitler a cancelliere del Reich, avvenuta nel gennaio del 1933. I giocatori rappresentano i primi ministri dei cinque Stati che recitarono un ruolo di primo piano nel vecchio continente in quel periodo sotto il profilo ideologico, politico e militare: Francia, Germania, Italia, Regno Unito, Unione Sovietica. Francia e Regno Unito rappresentarono l'ideologia liberale, Germania e Italia quella nazionalistica, l'Unione Sovietica quella socialista. Scopo del gioco è quello di risollevare l'economia del Paese affidato ad ogni giocatore, avviando politiche di sostegno ai vari settori produttivi (alimentare, materie prime, industria) in modo da ridurre la disoccupazione, implementare i commerci, stringere alleanze strategiche sotto il profilo ideologico, politico ed economico con gli altri Stati europei. I giocatori ogni anno devono raggiungere i 5 obiettivi fissati dalla manovra economica varata dal governo.

Un ruolo chiave è svolto dalle 60 carte Tattiche, il vero motore del gioco. Ogni carta consente di compiere fino a cinque azioni nei settori chiave della politica del governo (sviluppo, diplomazia, lavoro, difesa, ecc.), ma anche di contrasto alle iniziative degli altri giocatori (spionaggio, tensione sociale, boicottaggio delle iniziative economiche, ecc.). Le carte hanno un valore espresso in punti, da 9 a 11, che vanno divisi fra le varie azioni. Ad esempio, possono essere utilizzate per completare l'iter di sviluppo dei settori economici in modo da assorbire più mano d'opera o da migliorare la produttività delle singole unità lavorative o in politica estera per influenzare l'opinione pubblica non ancora orientata politicamente degli altri Paesi in modo da convincerli ad aderire alla propria ideologia e indurre i governi a stringere rapporti di alleanza che si traducono in scambi commerciali e in maggiore peso politico. Ma possono anche essere impiegate per favorire colpi di stato nei Paesi più instabili in modo da portarli nella propria orbita.

Per raggiungere gli obiettivi ogni Stato ha un budget determinato dalle tasse pagate da lavoratori e imprese che può essere implementato facendo ricorso all'emissione di titoli di debito.

Altrettanto importante è il governo dei mezzi di comunicazione che permette di avere degli strumenti che possono orientare la propria politica. La comunicazione è rappresentata dalle carte Agenzia Stampa che riportano per ogni anno di gioco (da gennaio 1933 a gennaio 1939) una notizia riguardante uno degli Stati non rappresentati da giocatori che può avere delle implicazioni politiche, sociali, militari, economiche. Le carte danno informazioni anche sulle oscillazioni dei prezzi delle materie prime e sulle richieste di prodotti finiti da parte del mercato interno degli Stati leader. La funzione Intelligence delle carte Tattiche permette di avere delle anticipazioni di una o più carte Agenzia Stampa dell'anno in modo da prepararsi adeguatamente per sfruttare al meglio le informazioni.

Vince il giocatore che alla fine dei sei anni di gioco avrà raggiunto il maggiore punteggio determinato dal conseguimento degli obiettivi fissati nelle manovre economiche varate ogni anno.

Il progetto

L'idea è nata da un vecchio progetto, risalente ad oltre 35 anni fa: seguire la nascita e la crescita di una tribù che - attraverso lo sfruttamento delle risorse economiche, le relazioni con altri popoli e la forza delle armi - prendeva il sopravvento sulle altre popolazioni.

Da qualche anno ho ripreso quel vecchio progetto, precisando meglio i contorni dell'idea che intende offrire ai giocatori un campo d'azione sul quale sperimentare le loro capacità politiche e diplomatiche, cioè cercare d'intuire quali possono essere le alleanze che possono aiutare il processo di crescita dello Stato, come indurre altri giocatori ad accettare di unire le forze, quali possono essere gli avversari più pericolosi e come imbrigliarne la politica di espansione, qual è il momento migliore per procedere da soli, come sfruttare al meglio le risorse del proprio territorio e come trasformarle in strumenti al servizio del "bene dello Stato", come utilizzare nel miglior modo possibile gli eventi e i supporti tattici che man mano vengono conquistati, quando è il caso di osare economicamente e quando è meglio conservare il denaro per utilizzarlo al momento opportuno, come impostare l'esercito per trasformarlo in una macchina flessibile e potente al tempo stesso, temuta quel tanto che basta a indurre gli avversari a cercare le meno pericolose vie diplomatiche anziché la guerra senza spingerli a coalizzarsi, quali sono le strategie migliori da adottare per vincere le battaglie. Da questo è nato il progetto "A capo dello Stato ci sei tu".

Il punto di partenza per impostare le regole di un gioco come questo è quello di individuare periodi storici che offrano il massimo delle potenzialità a più Stati e, quindi, a più giocatori, magari con qualche aggiustamento della situazione di certe aree in determinati periodi della vita dell'umanità. Gli Stati coinvolti non devono già essere grandi potenze, ma diventarle grazie alle capacità dei giocatori. Tra i periodi storici che più mi hanno intrigato cito l'età del bronzo in Mesopotamia, quella del ferro nell'Italia centrale e in Grecia, l'epoca comunale nell'Italia centro-settentrionale del Medioevo, l'inizio del Settecento in Europa centrale dove alcuni elettorati della Germania del Sacro Romano Impero cercarono di emergere a spese degli altri Stati e dello stesso Impero Austro-ungarico, il periodo fra le due guerre mondiali del XX secolo.

A sedurmi è stata la fluidità della situazione politica di quelle aree all'epoca in cui ho sviluppato i giochi. La necessità di offrire ai giocatori le stesse opportunità di partenza mi ha indotto ad alterare la verità storica e i confini degli Stati, ma ho preferito mantenere un contatto con la realtà, anziché ambientarli in territori ed epoche di fantasia per renderlo più attraente: immaginare di calarsi nelle vesti di Romolo, di Provenzano Salvani, di Federico I di Prussia, secondo me, è decisamente più coinvolgente, senza contare la possibilità che viene offerta ai giocatori di stravolgere gli accadimenti storici in una sorta di sliding doors da tavolo.

Quelli attuali e i futuri giochi che mi auguro di realizzare nascono all'interno di un progetto di riappropriazione degli avvenimenti storici, un pretesto per rivisitare momenti e aree che hanno presentato particolari caratteristiche di fermento e dai quali sono nate alcune delle più importanti civiltà.

Spero che possano intrigare i giocatori che amano questo tipo di giochi e che, oltre a costituire un'occasione di divertimento, essi possano offrire lo spunto per approfondire lo studio di quei periodi storici che hanno segnato profondamente il cammino dell'uomo sulla terra e per comprendere meglio le motivazioni che sono alla base delle decisioni di un capo di Stato.

Qualche considerazione strategica

Non credo che quando Elisabeth Magie creò Monopoly avesse immaginato le tante raffinate strategie che si sarebbero sviluppate intorno al suo gioco nel corso dei decenni. E', quindi, sempre difficile dare qualche consiglio strategico sui giochi che propongo, penso che la fantasia e la creatività di chi vi si cimenterà potrà creare situazioni di raffinato valore politico e militare. Ogni gioco ha proprie caratteristiche che presuppongono un diverso approccio. Mentre alla base di quelli ambientati nell'età del bronzo e del ferro c'è il tentativo di allargare la propria città-Stato conquistando nuovi territori e i rapporti fra monarca e sudditi sono basati sulla capacità del primo di migliorare le condizioni dei secondi, in quelli di epoca medioevale e rinascimentale l'affermazione economica attraverso il commercio e il confronto politico all'interno dei singoli Stati è alla base del successo di chi li governa, in quelli ambientati nel XVII e XVIII secolo il tipo di governo assolutistico rende pressochè inesistenti le tematiche sociali e si basa sullo scontro fra potenze grandi e piccole per assumere il controllo politico sugli altri Stati, nel XX secolo, la complessità stessa della struttura sociale all'interno degli Stati e l'affermazione della civiltà industriale con tutte le sue problematiche rende il compito di chi governa ancora più complesso.

Nei giochi da me ideati alla base del concetto di governo c'è il principio che il dominio non può essere condiviso: chi li giocherà si dovrà sempre chiedere quando uno dei suoi alleati o una parte della popolazione lo tradirà per unirsi ad altri e dovrà anche riflettere sul momento più opportuno per abbandonare un'alleanza e cercarne una più forte o per eliminare i nemici interni se non riuscirà ad acquisirne la fiducia.

I giocatori spesso partono da una situazione ancora da sviluppare: hanno risorse limitate, un esercito da creare, sullo sfondo dei giochi ambientati nel XVIII secolo le guerre di potere fra le grandi nazioni dell'epoca, in quelli medievali le lotte fra diverse fazioni, in quelli dell'evo antico la ricerca di nuovi territori e colonie, in quelli ambientati nel Novecento la crescita delle istanze sociali, la necessità di crescita dell'economia, la ricerca di nuove alleanze, la nascita di nuove ideologie politiche, i tentativi di ricostruire i Paesi dopo le varie crisi economiche che hanno punteggiato in diverse occasioni il secolo.

La situazione di estrema debolezza e precarietà, a mio modo di vedere, costituisce la base sulla quale il giocatore più capace e cinico può costruire il suo impero.

E' indispensabile farsi rapidamente un'idea chiara della psicologia e delle capacità degli avversari, visto che si vince attraverso l'uso spregiudicato delle alleanze e che tutti saranno pronti a tradirle appena se ne presenterà l'occasione. Gli Stati e le città non rappresentati presentano le migliori condizioni per costruire alleanze, ma tutti i giocatori proveranno a condurle in porto, cercando al tempo stesso di impedire agli avversari di farlo.

E' importante cercare di investire nelle carte strategiche e tattiche che offrono grandi vantaggi, e nella costruzione del proprio esercito, sul quale si basa la politica di espansione degli Stati; l'investimento, però, dev'essere sempre oculato perché esporsi troppo economicamente potrebbe portare a situazioni critiche.

E' sempre meglio trovare dei partner, possibilmente distanti dal proprio territorio o della stessa fazione con i quali condividere inizialmente gli sforzi economici.

L'uso accorto e tempestivo dei vari strumenti che le carte mettono a disposizione permette di raggiungere i propri obiettivi e sostenere il disegno strategico del giocatore, magari sottraendo vantaggi agli avversari, arricchendo la propria dotazione a scapito di altri giocatori, favorendo il tradimento di una parte della popolazione o dell'esercito, eliminando un giocatore pericoloso o limitandone l'attività per un certo periodo di tempo, facendo rompere un patto di alleanza in un momento particolarmente delicato, rafforzando il proprio potere economico.

Prima di muovere guerra si dev'essere sicuri di poterne sostenere l'impegno e si dev'essere sempre pronti a fermarla se lo sforzo diventa eccessivo: meglio una pace mediocre che una vittoria disastrosa. In caso di guerra è importante costituire un contingente sufficientemente forte da vincere le battaglie senza lasciare sguarnito il proprio territorio, soprattutto nella prima parte della partita.

Le procedure che regolamentano le battaglie, pur diverse fra i vari giochi, hanno in comune lo stesso strumento, cioè le carte, adattate ai diversi modi di combattere delle varie epoche, ma con alla base sempre la capacità di individuare i punti deboli dell'avversario per sfruttarli al massimo in affondi micidiali ed efficaci.

Sotto il profilo militare, un aspetto importante spesso è dato dall'esperienza in battaglia che offre interessanti vantaggi ai comandanti che possono crescere di livello.

1933 è il gioco che si discosta di più dall'impostazione generale perché è l'unico che non

prevede l'impiego della forza militare che è solo evocata per esercitare una pressione politico-ideologica sugli Stati non rappresentati. Anzi, se le vicende del gioco dovessero portare alla dichiarazione di guerra fra due Stati leader, il gioco cesserebbe subito. L'elemento chiave di 1933 è quello politico economico. I giocatori devono vestire i panni dei premier delle nazioni loro affidate e cercare di raggiungere gli obiettivi fissati nelle manovre economiche varate ogni anno. Impresa non facile per i tanti ostacoli che gli avversari frappongono per ritardare o impedire il completamento dei punti delle manovre.

Qualche notizia sull'autore

Fin da bambino ho avuto due grandi passioni: la storia e i giochi da tavolo. Crescendo ne ho sviluppato un'altra, la comunicazione che mi ha portato negli anni ad abbracciare la carriera giornalistica, prima come redattore di alcune testate e poi come editore. Ho l'orgoglio di avere fondato nel 1995, assieme ad altri tre pazzi, il primo giornale italiano espressamente concepito per il web, Sicilia On Line News, un progetto affascinante e stimolante, ma un po' prematuro per la Sicilia di allora.

Da qualche anno sono in pensione e sono tornato ad occuparmi a tempo pieno delle altre due mie passioni, quella per la storia (che non mi ha mai lasciato) e quella per i giochi da tavolo, che ho ritrovato.

Ho riesumato qualche vecchio progetto, rimasto allo stato di bozza, e lavorando alacremente ho scritto il regolamento del gioco che presento. Mi sono occupato anche della grafica dei giochi (migliorabile, lo so). Tutti quanti sono giochi di politica che affondano le radici in periodi storici che mi hanno sempre affascinato, ma mi piacerebbe sviluppare altri regolamenti per altri periodi storici.

L'idea è quella di avvicinare alla grande storia tanti giovani attraverso il gioco, divertendoli e stimolandone la curiosità. Peraltro, le regole dei giochi e dei possibili futuri progetti si discostano (e si discosteranno) volutamente dalla storia, sono pretesti sui quali impostare con assoluto equilibrio una partita.

I puristi della storia storceranno il naso per certe alterazioni politiche, sociali e geografiche, ma lo scopo non è quello di ripercorrere le vicende realmente accadute, semmai quello di permettere a chi si siede davanti al tavoliere di reinterpretare certe situazioni mettendo in gioco le proprie capacità strategiche, politiche, diplomatiche, militari.