

## IL GIOCO

“Merde!” è il primo wargame che ho realizzato. Riflette le idee che sono andate maturando sulle battaglie del XVIII-XIX secolo e, in particolare, quelle del periodo napoleonico, un terreno estremamente fascinoso, ma, anche, terribilmente arduo da affrontare, vista l'enorme quantità di giochi di guerra ambientati tra la fine del '700 e il primo ventennio dell'800. Napoleone e le sue mirabolanti campagne militari hanno da sempre attratto storici, docenti, scrittori, registi, pittori, game designer. Una sfida, dunque. Una sfida che ho accettato volentieri approfondendo in questo nuovo progetto le mie conoscenze sulla materia, ma anche alcune riflessioni che sono andate maturando leggendo interventi e analisi di esperti sul tema.

Un aspetto, in particolare, ho cercato di sviluppare nel gioco: il sistema di ordini adottato all'epoca dei fatti. Quasi tutti i wargame si basano su un posizionamento iniziale dedotto dai resoconti delle battaglie e da un sistema di attivazione delle unità basato sull'estrazione casuale di carte o dadi o segnalini, magari supportato dal valore del comandante in capo e di quelli a lui sottoposti. Nel frattempo, l'avversario deve aspettare pazientemente che l'altro giocatore muova le sue pedine e lo attacchi, mentre lui ha ben poco da fare, magari qualche tiro dell'artiglieria o degli arcieri e poco d'altro. E' un sistema validissimo, per carità, ma che, a mio modo di vedere, risulta poco verosimile.

Mi ha confortato in questa mia riflessione un'analisi di Enrico Acerbi (cui devo tante, sia pure involontarie, “dritte”) che, sintetizzando al massimo, potrebbe essere ridotta al seguente enunciato: “una battaglia viene decisa la sera prima”. Tutto quello che segue il giorno dello scontro è una conseguenza del piano di battaglia che il comandante in capo e i comandanti dei corpi hanno concordato a priori, sperando che le informazioni che gli esploratori andavano raccogliendo sulla consistenza dell'esercito nemico, sulla sua dislocazione, sui comandi e via dicendo fossero confermate dai fatti. In questo Napoleone fu un vero maestro: il suo servizio di spionaggio funzionava perfettamente: lo studio accurato delle mappe, dei sentieri, perfino della presenza degli alti ufficiali a eventi e feste nella zona che sarebbe stata teatro dello scontro erano elementi non secondari per spiegare la successione impressionanti di successi che le sue armate raccolsero in una ventina d'anni.

Ma non era possibile cercare di raddrizzare una battaglia che prendeva una brutta piega? Sì, ma non era tanto semplice inviare un messaggero in mezzo al clamore e al fumo di una battaglia che si estendeva per svariati chilometri quadrati e sperare che raggiungesse il comandante interessato, che questi interpretasse correttamente le nuove disposizioni e che riuscisse a farle pervenire agli altri ufficiali del corpo da lui guidato e che questi le eseguissero.

Queste riflessioni hanno scritto le regole del mio gioco: il piano di battaglia viene deciso prima dell'inizio dello scontro e viene messo in pratica attraverso un semplice sistema di comandi, costituiti da due tipi di segnalini con quattro diversi simboli: movimento in colonna o in linea, presidio, appoggio. Gli ordini vengono preventivamente assegnati a reggimenti o, meglio a brigate o divisioni che devono eseguirli senza eccezioni. L'ordine di attivazione, cioè la sequenza con cui i vari reparti si muovono, è decisa dagli stessi ordini di movimento che hanno impresso al centro il numero che precisa quando devono muoversi rispetto alle altre unità del proprio esercito. L'attivazione è assegnata alle sole unità che hanno un ordine di movimento perché sono quelle che si spostano verso il nemico, lo attaccano e cercano di conquistare posizioni favorevoli o obiettivi assegnati. Quelle in appoggio hanno il compito di sostenerne l'azione, pronte ad intervenire quando quelle si trovano in difficoltà o per bersagliare la prima linea avversaria con salve di cannone o con azioni di disturbo della fanteria leggera ovvero con cariche improvvise della cavalleria; sono, quindi, unità che si muovono con quelle attivate, ma che non sono protagoniste dell'attacco, diciamo che sono buone spalle. Le unità di presidio stanno ferme nelle retrovie a difesa dei possibili obiettivi che il nemico cercherà di conquistare. Poi ci sono le unità senza ordine, quelle di riserva, dislocate nelle retrovie, pronte ad intervenire ad un ordine del comandante in capo quando la situazione lo richiede.

Questo sistema permette di risolvere tre problemi: il tipo di ordine e l'ordine con il quale si muovono le unità è stabilito a monte, i giocatori muovono le loro unità contemporaneamente o, comunque, senza momenti morti, le azioni d'attacco scaturiscono dai movimenti, ma non hanno un attaccante e un difensore, ma due contendenti che si affrontano sempre alla pari.

Un ordine può essere modificato? Sì, ma, come avveniva all'epoca, non è semplicissimo: un messaggero viene inviato al comandante di corpo interessato che lo deve ricevere e mettere in pratica. Questi passaggi devono passare attraverso una verifica effettuata tramite le carte Morale, utilizzate per la riorganizzazione di unità in disordine, per la notifica di cambi d'ordine, per tutti i sorteggi che si rendono necessari. Più elevato è il valore del generale che trasmette e di quello che riceve, maggiori probabilità ci sono che un cambio d'ordine venga eseguito, ma potrebbe anche avvenire che il messaggero si perda sul campo di battaglia o che il destinatario prosegua imperturbato con la precedente disposizione.

Un'altra caratteristica del gioco è la plancia componibile formata da più elementi da 45x30 cm sui quali i giocatori devono collocare i vari ostacoli (alture, corsi d'acqua, foreste, centri abitati), simulando scenari di battaglie realmente combattute o da loro creati. La modularità del campo di battaglia consente di combattere scontri a vari livelli di ampiezza, da scaramucce che impegnano poche unità a grandi battaglie campali che coinvolgono diversi corpi d'armata.

Ogni elemento o sezione del campo di battaglia è diviso in sei settori, ognuno dei quali è ulteriormente suddiviso in 36 caselle ortogonali; la successione verticale dei settori è l'area nella quale i reparti ad essa assegnati devono muoversi: ogni generale di corpo ha la responsabilità di difendere attaccare le unità nemiche che si trovano nel settore che ricade sotto la sua responsabilità.

Gli obiettivi sono costituiti dalle bandierine numerate (una per settore) che i giocatori devono avere cura di collocare in posizione ben protetta nella propria metà campo, chi conquista due terzi di quelle avversarie vince la battaglia.

Protagoniste assolute del gioco sono le pedine a forma di piramide allungata, ognuna delle quali rappresenta un diverso tipo di unità: un battaglione di fanteria, uno squadrone di cavalleria, una batteria d'artiglieria, un comandante. Ognuna di esse ha il numero identificativo del reggimento di appartenenza, il tipo d'arma e specializzazione, il livello di esperienza in battaglia, le caratteristiche d'attacco, di difesa e di movimento, al centro un'immagine dei soldati cui la pedina si riferisce. Una faccia della pedina porta quattro soldati (due per l'artiglieria; la seconda faccia la metà, si usa quando l'unità perde compagnie; la terza faccia riporta solo la bandierina dello Stato, si usa all'inizio della battaglia per simulare la nebbia di guerra, quando l'unità raggiunge una casella dove può essere vista dall'avversario, la pedina si gira a mostrare il tipo di reparto. Due unità formano un reggimento e si muovono sempre insieme. E' possibile simulare vari tipi di formazione: in colonna di marcia, in linea, in colonna di divisione, in quadrato.

Anche per gli scontri armati vale la stessa regola che mi ha guidato nel concepimento del sistema di ordini e di attivazioni: ogni giocatore è al tempo stesso attaccante e difensore nel corso di un'azione, anche se innescata dal movimento di uno dei due.

La fase di combattimento inizia quando termina quella di movimento di tutte le unità. Gli attacchi sono contingentati e anche questa è una caratteristica del gioco: la capacità offensiva è sempre al centro dell'azione armata, un'unità disordinata riduce la sua capacità di attacco.

Ogni attacco è risolto dai cartellini Attacco, ognuno dei quali ha un valore d'attacco ed uno di difesa, compresi da 1 a 6 punti; questi valori si sommano alla forza dell'unità (1 punto ogni due figure di soldati), dai fattori d'attacco e di difesa relativamente al tipo di scontro (a fuoco o all'arma bianca), da eventuali modificatori dati dalla posizione, dalla difesa passiva, dal numero di unità coinvolte nello scontro, dalla presenza o meno di reparti d'élite o del comandante. Se la somma dei punti d'attacco supera quelli di difesa dell'avversario, questi subisce un danno, in caso contrario, il colpo è mancato.

I cartellini Attacco sono contingentati prima di uno scontro, vanno da tre a cinque a seconda del livello dell'unità e devono essere distribuiti tra la fase di tiro con i moschetti e quella di carica e di mischia all'arma bianca. Una volta risolto uno scontro in un settore, si passa a quello innescato in un altro settore e così via, fino a terminare la fase dei combattimenti.

L'artiglieria, invece, attacca in modo diverso, tramite altri due cartellini, quello Obiettivo e quello Tiro. Quando un reggimento si trova entro la gittata della batteria, chi lo muove preleva a caso un cartellino Obiettivo (numerato da due al valore di gittata massima dei pezzi d'artiglieria, cioè 5 o 7), chi tira sceglie due cartellini Tiro e li gira: se uno dei due ha la stessa cifra del cartellino obiettivo dell'avversario, il colpo è andato a segno.

I danni vanno dalla perdita di un punto in attacco a quella di un intero cartellino Attacco, fino al dimezzamento di un'unità. Ogni danno si riflette sulla tenuta psicologica dell'unità che resta disordinata, riducendo la sua capacità di movimento, fino a quando, nella fase di riordino, il comandante del corpo non riesce a riorganizzarla effettuando un test del Morale tramite le apposite carte; se il test non riesce, l'unità riduce ulteriormente la sua capacità di combattimento o va direttamente in rotta, uscendo dal campo di battaglia.

La scatola base ha tutti gli elementi per comporre il campo di battaglia, i segnalini Attacco, Tiro, Danno, Comando, le pedine degli eserciti francese e austriaco, il regolamento e diversi tipi di scatole da ritagliare e assemblare per conservare i vari componenti.

Con le espansioni è possibile arricchire il gioco con le armate russa, prussiana, britannica e degli altri Stati. Dal sito si possono scaricare diversi scenari di battaglie realmente combattute con le mappe che permettono di ricostruire l'area degli scontri e gli ordini di battaglia delle unità che si affrontarono.

Il gioco, come tutte le ultime mie creazioni è un Print and Play e può essere acquistato tramite PayPal.

## 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 diventarli 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 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.