

Un antico boardgame lombardo

Franco Pratesi

Introduzione

I giochi di guerra stanno godendo di una popolarità in continuo aumento; anche nel settore dei boardgames le ditte specializzate mettono continuamente sul mercato nuovi giochi a vari livelli di complessità, per lo più di origine statunitense. Ricercandone l'origine immediata il riferimento è alla Avalon Hill e al 1958. Se si ricercano esempi precedenti, i boardgames risultano raramente rintracciabili al di fuori dell'ambito militare. Ovviamente il tipo di gioco che si può incontrare nel passato meno recente non sarà una scatola completa di pezzi, campo e foglietti di regole; si tratterà piuttosto di descrizioni sommarie del regolamento di gioco ed eventualmente della registrazione di una o più battaglie effettivamente giocate.

Per chiarire meglio la questione si può esaminare un esempio recente, il libro di Becker-Ho e Debord. Si tratta di 160 pagine in cui le regole di gioco sono sommariamente descritte ai lettori nelle ultime dieci; praticamente l'intero libro risulta dedicato alla descrizione mossa dopo mossa di una partita, in modo che ogni pagina corrisponde al diagramma aggiornato e a qualche nota di commento.

Il campo è un reticolato di 20x25 quadretti contrassegnati da un numero e da una lettera. I pezzi sono 17 per parte, suddivisi in fanteria (9), cavalleria (4) e uno ciascuno per artiglieria a piedi, artiglieria a cavallo, unità di trasmissione a piedi e a cavallo, ogni tipo con proprio raggio di azione e possibilità di movimento.

Non è facile ricostruire l'evoluzione di questo tipo "semplificato" di gioco di guerra: le notizie riportate sui libri specifici sono poche e si riferiscono prevalentemente all'ambiente militare prussiano. Mancano nei secoli scorsi descrizioni che attestino per i vari Paesi europei l'avvenuto passaggio dall'addestramento militare all'ambito dei giochi di società.

Anche le bibliografie specifiche sono assai povere in materia. Maggiore attenzione fu riservata all'argomento dai bibliografi degli scacchi

che considerarono gli scritti sui Kriegsspiele tra quelli sui “giochi derivati”. Così nel catalogo della maggiore biblioteca scacchistica europea, quella dell’Aja, sono indicate una venticinquina di opere del genere, per lo più della prima metà dell’Ottocento, che si rivelano di regola rare e poco note.

Per quanto riguarda l’Italia risulta di importanza eccezionale un libro che testimonia la pratica dei giochi di guerra nella società lombarda durante la prima metà dell’Ottocento. Si tratta del libro *La guerra, giuoco di Napoleone Buonaparte* pubblicato anonimo a Milano nel 1844, in cui si dedicano ben 192 pagine e tre grandi tavole esclusivamente a un gioco di questo tipo. Il titolo viene spiegato con il fatto che Napoleone spesso ricercava la migliore strategia su una riproduzione a tavolino del campo di battaglia.

Rispetto all’unico Kriegspiel noto all’anonimo autore questo è considerato più elementare, adatto al gioco; l’altro richiedeva sette dadi e un giudice arbitro ed era conosciuto da pochi in quanto di tipo professionistico a uso militare. Anche con questo fu però possibile riprodurre diverse battaglie del passato e comprendere meglio le cause del loro esito.

Il gioco descritto non è dei più semplici; in particolare si notano diverse varianti allo schema fondamentale e modifiche a più livelli di complicazione (come spesso avviene, dopo varie prove, a scopo di perfezionamento).

Il campo di battaglia

La singolarità del gioco inizia con lo stesso campo di battaglia che può essere di varie dimensioni; inoltre, anche se tenute fisse (e la misura standard è di 24x48 caselle quadrate di 30 mm) può essere diversamente suddiviso fra i due o più combattenti. Tuttavia l’aspetto geometrico risulta secondario rispetto alle possibili variazioni nel tipo di territorio, molto importanti in quanto comportano considerevoli variazioni nei movimenti e nel raggio d’azione delle truppe.

Come base si usa un reticolato a quadretti, in cui ogni casella è contrassegnata da un numero (che cresce da Nord a Sud) e da una lettera (che cresce da Ovest a Est). Sono distinte caselle di piazza o strada, campagna, bosco, palude, acqua, colle e monte, contraddistinte da di-

versi colori e dimensioni, come indicato nella tabella 1. Corrispondentemente a tali zone cambiano i movimenti e la forza d'azione dei vari pezzi. Risulta quindi importante che il campo di gioco sia preparato con cura, seguendo una carta topografica o meglio tirando a sorte i vari elementi da inserire nel territorio.

Per un tipico campo di 24x48 sono necessari 1152 quadretti, che l'Autore consiglia di portare ai 1500 indicati nella tabella 1, in modo da variare il campo all'occorrenza. Infatti, durante ogni movimento il giocatore ha la facoltà di modificare la natura di due caselle del reticolato cambiandone semplicemente il colore. Ciò può avere grossi effetti, per esempio inserendo o togliendo un ponte su un fiume. Inoltre, durante il gioco si possono introdurre fortificazioni inserendo caselle contrassegnate da una linea nera sul bordo del quadrato. Ciò impedisce l'accesso all'artiglieria e limita il passo alle altre forze; similmente l'azione dei pezzi avversari attraverso tali caselle diminuisce (o si annulla per fanti e cavalieri).

Tabella 1 – Campo di battaglia. Nell'ordine da sinistra a destra: tipo di territorio, sigla, colore, dimensione standard del lato, numero massimo di quadretti per un elemento e numero complessivo di quadretti nel caso di mappa 24x48.

| | | | | | |
|-----------------|---|---------|---|----|-----|
| Campagna | C | arancio | 8 | 64 | 500 |
| Piazza o Strada | S | bianco | 6 | 36 | 300 |
| Bosco | B | verde | 4 | 16 | 150 |
| Palude | P | rosso | 3 | 9 | 100 |
| Acqua o Fiume | F | celeste | 2 | 4 | 200 |
| Colle - cima | M | grigio | 1 | 1 | 80 |
| Colle - base | | marrone | 3 | 8 | 150 |
| Monte - cima | M | rosa | 1 | 1 | 20 |
| Monte - medio | | grigio | 3 | 8 | |
| Monte - base | | marrone | 5 | 16 | |

Dopo aver sorteggiato le principali caratteristiche del campo, le piazze sono unite con strade, linee di quadratini bianchi, e i pozzi celesti sono uniti da fiumi, linee dello stesso colore; alla fine la mappa sul reticolo quadrato si presenta “come un ricamo a punto in croce”. Rispetto

a un territorio reale questo risulta con una maggiore densità di strade, fiumi eccetera, il che origina un gioco più interessante.

Volendo utilizzare un medesimo campo per più battaglie, come consigliabile, si può usare carta quadrettata con le zone già colorate in partenza, disponendo di un numero ridotto di quadretti colorati applicabili per le modifiche successive.

Prima del gioco il campo viene diviso in settori, assegnati poi a sorte a ogni giocatore o squadra. La divisione in due campi è preferibile per il lungo perché permette un dislocamento migliore delle truppe. Non è necessario che la linea di demarcazione sia rettilinea né che dia origine a due settori uguali. Infatti non è detto che ricevere in sorte una parte più grande del campo sia vantaggioso. Vengono anche descritti in dettaglio alcuni esempi di campi così ottenuti.

Le forze in gioco: movimenti, raggio d'azione eccetera

Gli eserciti sono più tradizionali ma anche per loro non mancano le particolarità delle regole. Giocando con due eserciti su un tavoliere di 24x48, le forze in gioco sono 60 per parte e precisamente 30 fanteria, 18 cavalleria, 6 artiglieria leggera, 3 artiglieria pesante, 3 mortai; in realtà i pezzi totali risultano 144 perché ogni settore dispone di 12 artiglierie di riserva.

Si usano cubetti di legno di 15 mm di lato (metà bianchi e metà rossi, o di più colori se si volessero più eserciti) con lettere scritte sopra a indicarne il ruolo. Su due facce opposte è segnata una M per indicare quando il pezzo si trova nella fase di movimento; per le artiglierie c'è anche una T, da mostrare quando il pezzo è messo a tacere.

La posizione iniziale è ad arbitrio salvo che i pezzi non si possono collocare a meno di tre caselle dalla linea di demarcazione. Durante il gioco i pezzi vengono spostati nel numero voluto – secondo le rispettive regole di mossa – contemporaneamente rigirandoli in modo da presentare la lettera M. La fine della mossa è indicata rigirando di nuovo verso il basso tutte le lettere M. Nella tabella 2 sono ricapitolati i movimenti dei pezzi. Si possono sempre percorrere meno passi del massimo permesso, fino a restare fermi.

 Tabella 2 – Movimento dei vari pezzi.

| | S | C | B | P | F | M | W | D | X |
|----|----|----|----|----|---|----|----|----|---|
| CA | 5* | 3* | 1* | 1* | 1 | 1 | 2* | 2* | 1 |
| FA | 3* | 2* | 2* | 1* | 1 | 1* | 2* | 2* | 1 |
| AL | 3* | 2 | - | - | - | 1 | 2 | - | - |
| MO | 3 | 2 | 1 | - | - | 1 | 2 | - | - |
| AP | 2 | 1 | - | - | - | - | 1 | - | - |

L'asterisco indica che l'azione può accompagnarsi al movimento. I pezzi sono: CAvalleria, FAnteria, Artiglieria Leggera, MOrtai, Artiglieria Pesante. Per le varie zone, oltre alle lettere indicate in tab. 1, W sta per colle o monte preparato; D oltrepassando altri corpi; X attraversando una fortificazione.

L'azione dei pezzi si esplica da una a cinque caselle, a seconda del tipo di pezzo e anche a seconda della posizione, diminuendo per esempio quando si agisce dal basso verso l'alto; per il dettaglio si veda la tabella 3.

Grazie alle dimensioni di caselle e pezzi risulta possibile – e assume un particolare significato – collocare compattamente quattro pezzi invece di uno sulla stessa casella. Se tale configurazione è completa si hanno notevoli vantaggi difensivi, che vengono meno solo quando l'attacco proviene dai mortai.

Il gioco può essere condotto più brevemente fino all'esaurimento dei pezzi iniziali. Per aumentarne l'interesse si suggerisce la possibilità di far rientrare in gioco sei pezzi di cavalleria o fanteria (e non le artiglierie) per ogni dozzina di catturati, previo scambio di prigionieri con l'av-

versario che deve poter effettuare a sua volta un simile rinforzo. L'inserimento di nuove forze avviene lungo i bordi esterni del proprio settore a non meno di 6 caselle da pezzi nemici oppure a non meno di 10 in qualsiasi parte del campo. Truppe isolate possono essere ritirate fuori dal bordo se lontane più di 10 case dai pezzi nemici e reinserite, con le limitazioni solite, dopo almeno 5 mosse.

Tabella 3 – Raggio d'azione dei vari pezzi.

| | PI | BA | AB | BO | FO |
|----|----|----|----|----|----|
| CA | 2 | 2 | 3 | 1 | - |
| FA | 2 | 2 | 3 | 1 | - |
| AL | 3 | 3 | 5 | 1 | 1 |
| MO | 4* | 4 | 4 | 4* | 4* |
| AP | 5* | 5* | 5 | 2* | 3* |

L'asterisco indica azione solo nella linea diretta e nella diagonale dei quadrati. PI in piano; BA dal basso in alto; AB dall'alto in basso; BO nel bosco; FO nelle fortificazioni.

Si possono raggiungere accordi parziali su tregue, capitolazioni locali, limitazione delle fortificazioni e così via. Si vince confinando l'esercito nemico su 25 quadretti dai quali non possa uscire senza essere distrutto. Si può dare un valore in punti alla vittoria sulla base della differenza di pezzi fra i due campi, contando metà i pezzi rimasti e per intero quelli catturati, per esempio assegnando i valori 1 per fanti, 2 per cavalieri, 3 per artiglieria leggera e mortai, 4 per artiglieria pesante.

Indicazioni strategiche

Nella pratica del gioco conviene andare per gradi introducendo in un secondo tempo le modifiche al campo come distruzione e costruzione di ponti, abbattimento di boschi, ecc. Successivamente si possono introdurre i cambi di pezzi, infine le fortificazioni e il gioco completo.

Le principali indicazioni strategiche sono le seguenti:

- Bisogna effettuare le marce di trasferimento senza perdere la coordinazione delle varie forze.

- Si deve tenere il massimo conto delle caratteristiche del terreno.

- Specialmente la cavalleria deve essere sempre libera nei movimenti: uno scontro di quattro cavalieri contro sei fanti finisce in piano con l'annientamento di questi ultimi e con due cavalieri superstiti, mentre su un monte un solo fante resiste bene a tre cavalieri e può distruggerne sei prima di soccombere.

- Le artiglierie vanno trincerate.

- E' essenziale la coordinazione dei vari pezzi.

- Le scaramucce vanno evitate.

- Le fortificazioni sono da riservare preferibilmente ad azioni di disturbo condotte da un limitato numero di pezzi.

- A parità di condizioni ha la peggio chi attacca; perciò ogni attacco va preparato a dovere. Spesso è conveniente temporeggiare in attesa di qualche errore dell'avversario.

Nel libro seguono vari esempi di tattiche adeguate ad alcuni settori dei campi prima descritti e infine la descrizione ragionata di tre battaglie complete svolte sui medesimi campi, ognuna nel corso di un paio di giorni.

Conclusioni

Il gioco descritto appare ingiustamente trascurato dagli storici dei giochi di guerra; è infatti di impianto originale e il suo notevole interesse risulta accresciuto dalla data di introduzione, precoce in assoluto e in particolare per un gioco tipicamente di società.

Dopo la descrizione delle regole principali una migliore valutazione del gioco si potrebbe ottenere con la sua pratica. Ebbene, sarà impossi-

bile sulla base di queste note raggiungere nel gioco il livello... di Napoleone. Però l'autore stesso consiglia di procedere per gradi, inserendo le particolarità più avanzate via via che si acquista esperienza.

D'altra parte, se questo schema di gioco (che di tanto ha preceduto varianti attualmente in voga) può ancora risultare di interesse si potranno riesaminare in maggior dettaglio le regole e le battaglie descritte nel libro. In particolare – con riferimento al libro francese di Becker-Ho e Debord, stampato per permettere la ripetizione di una partita di pochi anni fa – il libro qui in esame dovrebbe permettere la ricostruzione di partite giocate un secolo e mezzo fa!

Per i motivi sopra accennati, lo studio del testo e dell'ambiente prosegue, con l'obiettivo di ricavare altre indicazioni sul gioco e sull'autore del prezioso trattato milanese.

Bibliografia

- A.Becker-Ho. G.Debord, *Le "jeu de la guerre"*. G. Lebovici, Paris 1987.
Bibliotheca Van der Linde-Niemeijeriana – A catalogue of the chess collection in the Royal Library. The Hague 1955.
- A.Chicco, A.Sanvito, *Lineamenti di una bibliografia italiana degli scacchi*. AMIS, Roma 1987.
- La guerra, giuoco di Napoleone Buonaparte*, Tipografia e Libreria di Giuseppe Chiusi, Milano 1844.
- G.Saladino, *Introduzione ai giochi di guerra (wargames)*. Mursia, Milano 1979.
- U.Tosi, *I giochi di guerra. Guida ai giochi storici, politici e civili*. Sansoni, Firenze 1979.