

Il gioco

1200 è un board game di strategia politica ambientato in Toscana nel XIII secolo.

Siamo nel pieno della lotta fra Papato e Imperatore che diede vita in Italia alle fazioni dei guelfi e dei ghibellini che infiammarono le piazze dei Comuni e i campi di battaglia per un lungo periodo.

Ogni giocatore impersona un abiente cittadino di uno dei 12 Comuni presenti nel gioco che deve cercare di farsi eleggere Podestà dai suoi concittadini utilizzando le proprie risorse economiche e politiche. Una volta al governo, il Podestà deve cercare di mantenere il potere difendendolo dagli attacchi della fazione opposta sia nella regione che nella sua stessa città.

Il Podestà deve dimostrarsi un attento amministratore delle risorse cittadine e delle esigenze della popolazione. E' strategicamente importante realizzare opere pubbliche che potenzino le difese della città per rendere più sicura la popolazione, che migliorino le condizioni economiche per renderla più ricca, che rafforzino l'immagine del Comune per renderla più orgogliosa.

Un'opera continua e attenta nella quale occorrerà investire anche il patrimonio personale per guadagnare la stima e la fiducia di tutti i concittadini in modo da garantirsi la governabilità della cosa pubblica ed evitare rivolgimenti della fazione avversa stimolata dalle macchinazioni degli altri Podestà.

L'abilità commerciale dei giocatori è fondamentale per rafforzare il loro patrimonio attraverso la compravendita di partite di merce e l'utilizzo dei benefici, fustelle tattiche dalla grande flessibilità d'impiego sia sotto il profilo commerciale che sotto quello politico, militare e strategico. Un altro grande aiuto è offerto dalle carte Mercator che propongono ai giocatori vantaggiosi affari che possono implementare ulteriormente le loro risorse economiche.

E se i soldi fossero insufficienti, c'è la possibilità di rivolgersi alla Banca Mercantile per farseli prestare (ma attenzione a restituirli alla scadenza...).

Per i Podestà aderenti alla stessa fazione è fondamentale riunirsi in leghe di Comuni, una strategia vincente perché permette di mettere in comune risorse economiche, tattiche e forze militari.

Gli eserciti comunali possono essere potenziati assoldando compagnie di ventura mercenarie, ce ne sono otto a disposizione, che permettono, oltretutto di evitare di depauperare le mura cittadine con il rischio di venire posti sotto assedio mentre si è impegnati in una battaglia campale o di farsi spodestare da una ribellione della fazione avversa a quella del Podestà.

1200 mette alla prova le capacità politiche, commerciali, diplomatiche, militari del giocatore: a prevalere è quello più lungimirante, spregiudicato e creativo.

La durata del gioco viene determinata dai giocatori stessi e può andare da poco più di una a circa tre ore, ma, se il divertimento è tanto, può non avere una fine prestabilita.

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 "Il Re 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.

I prodotti di quest'idea sono Latium, ambientato nell'Italia centrale dell'VIII secolo a. C., 1200 ambientato nella Toscana del XIII secolo e Sachsen ambientato nella Germania del XVIII 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.

Latium, 1200, Sachsen 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, all'inizio del XX secolo, creò Monopoly avesse immaginato le tante raffinate strategie che si sarebbero sviluppate intorno al suo gioco nel corso dei decenni.

E', quindi, difficile dare qualche consiglio strategico su giochi solo pensati come sono quelli che propongo. Penso che la fantasia e la creatività di chi vi si cimenterà potrà creare situazioni di raffinato valore politico e militare. L'idea originale si basa proprio sul connubio fra gioco di ruolo, gioco di strategia e wargame.

Mentre alla base di Latium e di Sachsen c'è la politica estera, 1200 offre ai giocatori la possibilità di cimentarsi nel governo cittadino. Nei primi due ho volutamente ridotto al minimo essenziale, se non addirittura completamente trascurato, gli aspetti economici e sociali perché meno funzionali per l'andamento della partita, sono appena accennati in Latium, quasi del tutto assenti in Sachsen. Invece, in 1200 gli aspetti economici e gli affari interni, anche se estremamente sintetizzati, sono la colonna portante del gioco perché è proprio il fiuto degli affari e il rapporto con gli abitanti del Comune a costituire la forza del governante.

Una mia idea è che in tutti e tre i giochi siano importanti tempi e psicologia.

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 partono tutti da una situazione ancora da sviluppare: hanno poche risorse, un esercito da creare, sullo sfondo di Sachsen le tensioni create dai due grandi Regni d'Austria e di Francia, potenziali forti alleati, ma anche temibili rivali, in 1200 le lotte fra guelfi e ghibellini, mentre in Latium tutte le città-stato partono da una situazione analoga.

Proprio 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 tattiche (Signa Deorum in Latium, Benefici in 1200, Opportunità in Sachsen), 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 dividere inizialmente gli sforzi economici.

L'uso accorto e tempestivo di strumenti come "Dolum" e "Charisma" in Latium, "Proditor" in 1200 e "Spia" in Sachsen, ad esempio, permette di raggiungere lo stesso traguardo strategico: sottrarre carte agli avversari permette di arricchire la propria dotazione a scapito di altri giocatori o favorire il tradimento di una parte della popolazione o dell'esercito. Altre carte tattiche possono rivelarsi alleati potenti come "Attentato" in Sachsen perché potrebbe eliminare un altro giocatore o limitarne l'attività per un certo numero di turni, ovvero "Calliditas" in Latium che permette di far rompere un patto di alleanza in un momento particolarmente delicato fra una città rappresentata ed una non rappresentata, invece in 1200 le carte "Mercator" permettono di rafforzare il proprio potere economico, aspetto fondamentale del gioco.

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. Ad esempio, in Sachsen, conquistare una provincia per poi cederla in cambio di un consistente riscatto presenta due vantaggi: s'indebolisce economicamente un avversario e si arricchisce il tesoro reale. In 1200 l'utilizzo delle compagnie di ventura mercenarie permette di mantenere saldo il potere cittadino evitando di sguarnire il Comune di truppe e, al tempo stesso, di poter contare su potenti eserciti da mandare in battaglia.

Le procedure che regolamentano le battaglie sono profondamente diverse fra i tre giochi:

in Latium è l'aspetto psicologico a prevalere, in Sachsen è quello legato alla preparazione e al livello e all'esperienza delle unità, in 1200 il sapiente equilibrio dell'attacco e della difesa. La scelta dei diversi sistemi di combattimento non è casuale: all'epoca dei combattimenti condotti con spade, lance e scudi l'abilità e il coraggio dell'individuo, pur all'interno della compagine del proprio gruppo di compagni d'arme, aveva un valore maggiore rispetto all'epoca della polvere da sparo dove il massimo dei danni era inflitto dal volume di fuoco delle linee di soldati. La scelta di affidare a tre carte, come in una morra cinese, l'esito dei singoli scontri fra unità in Latium rispetto all'impiego dei dadi in Sachsen nasce proprio dall'esigenza di utilizzare strumenti il più possibile più aderenti alla realtà: come in un duello i giocatori di Latium devono cercare d'individuare il punto debole dell'avversario, capire dove si scoprirà, indurlo in errore possibilmente guardandolo negli occhi come in una partita di poker; invece, la casualità del tiro da lontano in mezzo a nebbie causate dal fumo degli spari, ai rumori e alla confusione, temperata dal volume e dalla frequenza di fuoco è meglio resa dall'utilizzo dei dadi sostenuti dall'esperienza e dal numero, strumento valido anche nelle dirompenti cariche affidate a masse di uomini che piombavano sui nemici con una micidiale forza d'urto, rappresentata dai valori specifici di ogni tipo di unità che vengono espressi dai modificatori che si applicano al punteggio del dado. In epoca medievale assume grande importanza la potenza delle unità montate e la capacità difensiva dei grandi scudi rettangolari, i palvesi, dietro i quali i fanti dalle lunghe picche e i balestrieri bersagliavano le unità nemiche, il dosaggio delle percentuali d'attacco e difesa affidato ai dadi e ai benefici diventa l'elemento fondante di una strategia vincente.

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

Un fatto che i giocatori dovranno curare è il coinvolgimento militare degli Stati e delle città non rappresentati che non dovrebbe essere condotto a oltranza anche in presenza di gravi rovesci a loro discapito: in questo caso l'arbitro dovrà intervenire per sospendere le operazioni belliche e, magari, indire un congresso per evitare situazioni che potrebbero degenerare.

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 di gioco di Sachsen, di Latium e di 1200 che presento. Mi sono occupato anche della grafica dei giochi (migliorabile, lo so). Tutti e tre 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, soprattutto in Latium e Sachsen, un po' meno in 1200, 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.