

## IL GIOCO

Tyrannos è ambientato in Sicilia nel V secolo a. C. I giocatori rappresentano i tiranni, i governanti delle poleis, le città fondate dai coloni provenienti dalla Grecia nei secoli precedenti. Il compito di ogni giocatore è quello di sviluppare il centro abitato che gli è stato attribuito a sorte per renderlo sempre più popoloso e forte in modo da prendere il sopravvento sulle avversari. Ognuno di essi ha un quadro della polis sulla quale può tenere sott'occhio: le dimensioni della città che, attraverso oculati investimenti mirati all'ampliamento del perimetro cittadini, può triplicare il numero di cittadini implementando gli introiti derivanti dalle tasse sulle loro ricchezze; la capienza dei magazzini destinati allo stoccaggio delle merci in transito nell'Isola da tutto il mediterraneo e che si traduce in un volume d'affari sempre più elevato con la possibilità per la tesoreria cittadina di incamerare ingenti dazi sui prodotti; caserme e strutture militari più grandi per accogliere un maggior numero di soldati e rafforzare così l'esercito cittadino.

Centro motore del gioco sono gli scambi commerciali, favoriti dalla posizione centrale della Sicilia nel Mediterraneo. Le navi dei mercanti partono dai porti di provenienza carichi di merci da scambiare con quelle che i commercianti siciliani hanno in giacenza nei loro fondachi: quelli interessati ai prodotti proposti e che hanno le merci richieste possono concludere le transazioni contando su maggiori possibilità di piazzare determinate merci piuttosto che altre o di vendere quelle di valore più elevato al mercato dove si compravendono merci di vario tipo. Se un giocatore è particolarmente interessato ad una partita di merce, può dare vita ad un'asta con altri giocatori per aggiudicarsela.

Le merci vengono vendute dai commercianti dietro le richieste del mercato presentate tramite le carte Agorà che stabiliscono le quotazioni alle quali vengono acquistati i prodotti: vendere più spesso a prezzi più bassi o sapere attendere per ricavare di più in un colpo solo, anche a condizione di tenere le merci ferme in magazzino e non poterne acquisire altre trasportate dalle navi?

In politica estera i tiranni devono cercare di mantenere un equilibrio fra una strategia più aggressiva per limitare il potere di altri governanti e una più accorta per evitare di farsi attaccare dagli avversari, magari disposti a sobillare una parte della popolazione al primo cedimento del prestigio del signore della città. Le alleanze con le poleis non rappresentate da giocatori possono rivelarsi strategicamente importanti, soprattutto se accettano di diventare vassalle del tiranno per svilupparsi e accrescere le ricchezze reciproche.

Le carte Moira, che rappresentano il fato, possono modificare drasticamente in bene e in male il corso della partita, rovesciando improvvisamente la fortuna di un tiranno o portandolo sempre più in alto. Un aiuto è offerto dalle fustelle Voitheia, gli ausilii tattici che possono venire impiegati in politica interna, nei contatti diplomatici, nei commerci e negli scontri armati, risolti sulla plancia del campo di battaglia dalle falangi di opliti supportate dagli ipparchi, i cavalieri.

E se arrivassero i Fenici? Il loro poderoso esercito è sempre pronto a intervenire per attaccare e distruggere le poleis che dovessero dar loro fastidio.

Possono giocare da tre a sette giocatori, l'età consigliata è dai 12/13 anni in su, la durata può andare da una a diverse ore.

## 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 diventarlo 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.

### **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.