

Il gioco

Schiere è un board game di strategia militare ambientato all'epoca delle guerre puniche. Siamo nel pieno della lotta fra Roma e Cartagine che modificò profondamente l'assetto politico del Mediterraneo. Ma il gioco non intende ripercorrere le fasi di quelle guerre riproponendo battaglie famose e continui ribaltamenti degli assetti politici. Più semplicemente, è un pretesto per mettere alla prova le capacità strategiche e tattiche dei giocatori su uno sfondo militare precisamente individuato.

Ogni giocatore impersona il comandante di un esercito (quello romano o quello punico) e deve cercare di sconfiggere quello avversario. Per farlo deve selezionare le unità che devono comporre il proprio schieramento scegliendolo fra unità appiedate o montate, pesanti o leggere, cercando di trovare un equilibrio fra la necessità di mantenerlo coeso e al tempo stesso agile.

I due eserciti si scontrano su un tavoliere componibile composto da 4 o 6 elementi a seconda delle dimensioni della battaglia; due elementi aggiuntivi hanno un lato occupato da un fiume nell'eventualità che i due giocatori decidessero di inserire questo altro ostacolo sul campo di battaglia. Per movimentare lo scontro i giocatori, prima del suo inizio, hanno la possibilità di collocare sulla plancia alcuni elementi esagonali che rappresentano boschi e colli e altri elementi quadrati che possono allungare ulteriormente o modificare il percorso del fiume sul quale possono posare ponti (fissi e di barche) e/o guadi per consentirne l'attraversamento.

Se si desidera, si può riprodurre gli scenari di battaglie famose per ripercorrerne le fasi. I giocatori devono studiare attentamente il terreno dello scontro per collocare nel miglior modo possibile le loro truppe e sfruttarne le potenzialità per condurre attacchi vincenti e difendersi da quelli del proprio avversario.

Le unità sono riunite in piccoli contingenti, le schiere, composte da due a quattro elementi dello stesso tipo che vengono mossi contemporaneamente. Le unità leggere sono costituite da una sola fustella, mentre quelle pesanti da due una sovrapposta all'altra. Su ogni fustella è impressa l'immagine del soldato che ne permette l'individuazione e in alto a sinistra uno o due scudi (oblunghi per le unità pesanti, rotondi per quelle leggere) che rappresentano i punti di difesa della fustella. Ogni fustella rappresenta un punto d'attacco e due di difesa, quindi le unità leggere hanno valori di 1 punto in attacco e 2 in difesa, mentre quelle pesanti di 2 punti in attacco (gli elefanti 4) e 4 in difesa. Se si perde 1 punto in difesa si deve girare la fustella in modo da mostrare un solo scudo, se si perde 1 punto in attacco, si deve eliminare la fustella.

I combattimenti sono regolati attraverso le 5 carte della battaglia, ogni giocatore ne ha un mazzetto (panoplia). Su ognuna di esse possono essere rappresentate 1, 2 o 3 spade, uno scudo o uno scudo con una spada (la finta). I giocatori scelgono e girano contemporaneamente una carta alla volta: se si tratta di una carta con una o più spade aggiungono i punti relativi al valore d'attacco dell'unità, se si tratta dello scudo aggiungono 1 punto al valore di difesa dell'unità, mentre la finta serve a ingannare l'avversario, ma non produce un punteggio ad alcun valore; se il totale dei punti d'attacco supera quelli della difesa, si devono togliere all'unità i relativi punti di difesa, se sono uguali o inferiori a quelli di difesa l'attacco viene parato. I giocatori devono giocare tutte le carte della battaglia per ogni scontro fra unità. Alcuni elementi possono implementare o diminuire i valori d'attacco e difesa delle unità: la loro posizione sul campo (sopra o sotto un'altura, dentro o fuori di un guado, un torrente o un bosco), se sono isolate o meno, se il comandante è affiancato all'unità, se l'attacco viene condotto davanti o di fianco o alle spalle, se si viene caricati o se si controcarica.

Un altro elemento che può potenziare l'attacco o la difesa è costituito dagli ordini tattici, costituiti da fustelle quadrate che ripropongono gli stessi simboli delle carte della battaglia e che, assegnati prima o durante la battaglia ad un'unità, ne potenziano i valori d'attacco o di difesa nel corso di un duello.

Un ruolo importante è recitato dai comandanti che hanno caratteristiche diverse, uno, quello solido, potenzia le caratteristiche di difesa delle unità che si trovano entro il suo raggio d'azione e ha più ordini tattici a disposizione, l'altro, quello intraprendente, ha più punti a disposizione per il sorteggio dell'iniziativa, può sottrarre ordini tattici all'avversario e l'iniziativa nel corso del suo turno.

Si è parlato dell'iniziativa, altro importante momento strategico perché permette di imprimere alla battaglia un andamento favorevole a chi se l'aggiudica. L'iniziativa viene decisa attraverso un sorteggio che avviene all'inizio di ogni turno e che viene deciso dal

prelievo di una carta della battaglia scelta da una delle due panoplie dopo essere stata privata dello scudo e della finta: il punteggio può andare da 1 a 3 punti, a seconda del numero di spade presenti nella carta, al quale si devono sommare 2 punti se si è scelto un comandante intraprendente. E' possibile giocare un ordine tattico per implementare da 1 a 3 i propri punti se si tratta di una carta con le spade o per sottrarre all'avversario 1 punto se si tratta di quella con lo scudo.

L'esito del sorteggio non indica solo chi deve iniziare a muovere le sue unità nel corso del turno, ma anche quante azioni consecutive è possibile effettuare, cioè quante schiere e/o unità è possibile muovere sul campo di battaglia. Per azione s'intende lo spostamento delle unità, ma non lo scontro e il movimento conseguente ad uno scontro vinto o perso: arretramento, rotta, conquista di una posizione, contrattacco non sono azioni, ma conseguenze di un'azione.

E' possibile riservare un certo numero di azioni da utilizzare in altri momenti della battaglia sommandole a quelle del sorteggio dell'iniziativa o durante il turno di un avversario.

Quando il giocatore che ha vinto il sorteggio dell'iniziativa ha esaurito le azioni a sua disposizione, tocca all'avversario effettuare un numero di azioni corrispondente a quello realizzato nel corso del sorteggio; esaurite le sue azioni, il turno ha termine e si deve procedere ad un nuovo sorteggio dell'iniziativa.

La battaglia ha termine se uno dei due comandanti viene eliminato o allo scadere di un numero prefissato di turni o del tempo prestabilito. In questo secondo caso, i giocatori devono contare il totale dei punti di difesa delle unità rimaste in campo; si aggiudica lo scontro quello che ne ha di più.

E' importante difendere attentamente il proprio accampamento, costituito da un'altra fustella perché se uno dei giocatori lo conquista aggiunge 10 punti al totale finale.

Come si vede, Schiere non mette alla prova solo le capacità strategiche e tattiche del giocatore, ma anche quelle psicologiche e d'osservazione perché i duelli decisi dalla scelta delle carte della battaglia sono paragonabili alle mani di poker.

La durata del gioco viene determinata dai giocatori stessi e può andare da una più ore.

Il progetto

L'idea è nata dalle regole di un gioco da me ideato e pubblicato da Tambù, Latium, ripreso da 1200. Infatti, il sistema dei duelli deciso dalle carte della battaglia, quello del sorteggio dell'iniziativa e la composizione dei gruppi di unità è derivato da essi.

Ma in Schiere vengono approfonditi e ampliati perché la battaglia, anziché essere uno dei momenti di quei giochi, il cui impianto è soprattutto politico, è il centro dell'azione del gioco.

La scatola contiene fustelle che rappresentano gli eserciti romano e punico, oltre agli elementi per creare il campo di battaglia e gli altri elementi per giocare (le carte della battaglia e gli ordini tattici).

Sono previste delle espansioni per giocare scenari di epoche diverse, fino al medioevo, cioè quelli combattuti all'arma bianca: ogni scatola conterrà le fustelle di due eserciti di altra epoca. A seconda del periodo storico e del tipo di unità presenti, verranno introdotte nuove regole per caratterizzare meglio le battaglie. La plancia di gioco, le carte e gli ordini tattici, invece, restano quelli della scatola base.

Il gioco intende introdurre un diverso modo di affrontare una battaglia, il cui esito non è più affidato all'alea del lancio di dadi o di pesca di una carta, ma alle capacità psicologiche e d'intuito dei giocatori, proprio come in un duello all'arma bianca o come in una partita di poker nella quale, però, i giocatori hanno, mano per mano, le stesse potenzialità. Restano di fondo le qualità strategiche, date dalla composizione del proprio esercito, dal tipo di comandante scelto, dall'utilizzodi ordini tattici, dall'osservazione del terreno dello scontro e dalla disposizione delle unità su di esso, dal corretto impiego delle azioni a disposizione.

Il mio augurio è che i giocatori possano trovare divertente e interessante questo nuovo progetto e che possano combattere tante avvincenti battaglie con eserciti di epoche diverse.

Qualche considerazione strategica

Da sempre, la perfetta conoscenza delle qualità dei propri soldati, l'attenta analisi del terreno sul quale si deve combattere la battaglia e la disposizione iniziale delle proprie truppe su di esso, la flessibilità delle strategie, la decisione nel condurre gli attacchi, ma anche l'attenta copertura delle truppe, l'osservazione delle mosse dell'avversario e l'intuito nel prevenirne le scelte strategiche e tattiche sono le caratteristiche che fanno il buon comandante.

Anche in Schiere queste qualità sono alla base del successo di chi vi si impegna.

I giocatori decidono prima di iniziare la partita quanti punti impiegare per creare il proprio esercito: le unità leggere valgono 1 punto, quelle pesanti 2 punti. Il monte punti, però, serve anche ad acquisire altri ordini tattici da aggiungere alla dotazione iniziale data dal tipo di comandante scelto e serve anche ad acquistare qualche azione supplementare nel corso della battaglia da aggiungere a quelle che ci si è assicurato nel corso del sorteggio dell'iniziativa (ma non possono concorrere a sommarsi ai punti realizzati per assicurarsi la priorità dell'iniziativa).

Come si vede, decidere quanti punti impiegare per costituire le proprie legioni e quanti riservare per altre azioni non è semplice perché avere un esercito con meno unità, ma con maggiori qualità offensive o difensive potrebbe essere una strategia vincente o perdente a seconda della personalità dei giocatori e dell'andamento dello scontro.

Già la scelta del tipo di comandante può rivelarsi vincente o perdente a seconda della situazione e delle qualità dell'avversario: è meglio puntare su un generale che garantisce maggiore solidità in difesa e più ordini tattici o su un generale che dia maggiori garanzie di assumere la conduzione dello scontro e di sottrarre ordini tattici all'avversario?

Un'opportunità di non poco conto che le regole del gioco consentono di sfruttare è quella delle azioni riservate che consentono, se ben calibrate, di rompere in certi momenti della battaglia l'iniziativa dell'avversario, riposizionando le proprie unità o contrattaccando con azioni fulminee che potrebbero metterlo in difficoltà proprio mentre è sbilanciato in avanti, senza contare la possibilità di avere un maggior numero di azioni in certi momenti per condurre attacchi ancora più incisivi e dagli effetti devastanti.

Le battaglie combattute nei periodi storici che fanno da scenario a Schiere hanno delle costanti: in genere il centro motore dell'esercito era dato dalla fanteria pesante schierata in linee continue che si scontrava contro la fanteria pesante dell'esercito nemico cercando di indebolirne la compattezza per fare breccia e spaccarne il fronte; la fanteria leggera costituita da lanciatori di proiettili (frecce, sassi, giavellotti, ecc.) aveva un compito di disturbo prima dello scontro fra fanti pesanti con azioni rapide, grazie anche all'agilità dei soldati che la componevano, ma in certe circostanze fu decisiva per la vittoria della battaglia (si pensi alla celebre battaglia di Azincourt dove 7.000 arcieri inglesi decimarono la cavalleria pesante francese forte di 10.000 uomini d'arme); la cavalleria ha avuto nei secoli un ruolo ora determinante, ora marginale, decisiva, ad esempio, nelle battaglie condotte da Annibale o in quelle medievali, decisamente meno importante per i romani. La qualità principale della cavalleria è la mobilità che le permette di aggirare facilmente gli schieramenti di fanti per colpirli alle spalle o per inseguire ed eliminare soldati in fuga, impedendo la loro riorganizzazioni e il loro ritorno al fronte. Anche nel nostro gioco la cavalleria può essere impiegata in questo modo.

È importante difendere sempre i fianchi della fanteria per evitare che possa essere attaccata lateralmente o alle spalle perdendo efficacia in difesa. A questo scopo lo sfruttamento degli elementi del campo di battaglia, come le alture, i boschi o i corsi d'acqua a difesa di uno o di tutti e due i fianchi dello schieramento può essere consigliabile.

Un aspetto fondamentale è dato dal sistema dei duelli perché è legato essenzialmente alle qualità psicologiche, all'intuito, ma anche alla spregiudicatezza del giocatore: osservare attentamente il proprio avversario, studiarne gesti, espressione, abitudini può rivelarsi fondamentale per aggirarne le difese e affondare il colpo vincente. Per evitare di perdere gli scontri è importante cercare di rafforzare le difese attraverso i vari strumenti che il gioco mette a disposizione: qualità e presenza del comandante, compattezza dello schieramento, difesa dei fianchi, posizione di vantaggio, uso degli ordini tattici.

D'altro canto, per cercare di sfoltire le fila avversarie, indebolendo la resistenza delle schiere di fanteria pesante, potrebbe rivelarsi vincente il tiro da lontano di arcieri, frombolieri e lanciatori di giavellotti, possibilmente consentendo il tiro di più unità verso un'unità precisa, in modo da sommare i punti d'attacco e soverchiare quelli di difesa.

L'esercito cartaginese, come altri dell'antichità, poteva contare su quegli autentici carri armati dell'epoca che erano gli elefanti, micidiali in attacco perché alla carica hanno un

valore d'attacco di 5 punti che li rende particolarmente pericolosi. Le sole unità in grado di contrastarli efficacemente sono i lanciatori di giavellotti (come i veliti), ma si devono sommare i valori d'attacco di più unità che sarebbe il caso di implementare con un ordine tattico possibilmente robusto per vincerne la difesa.

La presenza di un corso d'acqua, guadabile o meno che sia, rende particolarmente delicate le fasi d'attacco perché un esercito ben schierato in difesa potrebbe rendere molto difficile i tentativi di attraversarlo. Potrebbe essere consigliabile concentrare apparentemente l'attacco in un determinato punto augurandosi che l'avversario storni unità a difesa di un lato del fronte per colpire, magari con le unità più veloci, il fianco sguarnito per poi attaccare da due lati il grosso della formazione.

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 alacramente ho scritto il regolamento di gioco di Sachsen, di Latium e di 1200. 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.

A questi giochi ora si aggiunge Schiere che, traendo spunto da alcuni meccanismi dei predecessori, sviluppa gli aspetti legati alle strategie militari creando, spero, i presupposti per disputare sedute di gioco avvincenti e divertenti.

L'idea comune a tutti i miei prodotti 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 spesso 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.