

PBM

Pietro Cremona

INTRODUZIONE

Salve a tutti e benvenuti alla pagina del GIOCO POSTALE (PBM = Play by Mail = Giocare per Posta) dedicata a tutti gli appassionati di giochi di simulazione. Quale "veterano" (sia per età che per numero di anni dedicati al PBM, diventato ormai sfortunatamente la mia fonte principale di partite) mi arrogo senz'altro l'esperienza necessaria per inaugurare una rubrica sull'argomento.

Per i "novellini" del PBM e per dare spunto anche a tutti gli esperti dedicherò questo primo appuntamento su Panoplia a considerazioni di carattere generale e, per fare seguire la pratica alla teoria, al lancio di un campionato postale.

Quand'è che si ricorre al PBM? Principalmente per tre motivi:

(A) - Quando non esistono altri giocatori a ragionevole distanza da casa.

(B) - Quando non si ha il tempo per partecipare regolarmente alla vita di un club e/o le 4-5 ore necessarie per giocare faccia a faccia sono un miracolo.

(C) - Quando non si trova nessuno disponibile in zona ad una partita su uno dei nostri wargames preferiti (cosa, questa, tutt'altro che rara, dato il proliferare dei nuovi titoli).

I VANTAGGI DEL GIOCO POSTALE

Una risposta esauriente e precisa è decisamente fuori questione, dato che dipende pesantemente da fattori soggettivi, in generale però i vantaggi ammessi da tutti sono i seguenti:

(A) - la possibilità di effettuare con calma ogni mossa, dedicando magari un'oretta all'esito dei propri attacchi ed alla contromossa dell'avversario subito dopo l'arrivo della sua lettera, per poi ritornare sul gioco quando si avrà il tempo disponibile per un'analisi approfondita.

(B) - Possibilità di giocare sempre "al massimo": più tempo per pensare significa infatti anche meno probabilità di errori macroscopici, con il risultato di godersi veramente tutte le sfaccettature di un buon incontro.

(C) - Possibilità di misurarsi con cervelli appartenenti ai più disparati avversari (magari stranieri o di province molto lontane) e quindi con sistemi o tattiche di gioco ben diversi da quelli usati abitualmente nel nostro entourage.

GLI SVANTAGGI DEL GIOCO POSTALE

Beh, a parte coloro che non hanno veramente altre possibilità di gioco (e per i quali evidentemente anche i più grossi ostacoli sono bazzecole) i più evidenti svantaggi del PBM sono:

(A) - le nostre benemerate Poste: con le PPTT infatti si sa sempre (più o meno) il giorno di partenza di una lettera, ma per quello di arrivo bisogna... raccomandarsi al proprio angelo protettore. Purtroppo questi ritardi possono creare a volte una vera e propria "insofferenza", specie nelle fasi più cruciali di una partita.

(B) - I tempi lunghi (a volte anche lunghissimi) che occorrono per terminare una partita. Scegliendo accuratamente il titolo e/o lo scenario si può arrivare a basi ragionevoli, ma normalmente bisogna pur sempre contare su 8-13 mesi per portare a termine una partita di 8-10 turni.

(C) - Il fatto che le mosse ben ponderate impediscano grossi errori non favorisce certo il famoso effetto "fog of the war" (da leggere qui come "errori da fretta") che fa parte in realtà del concetto stesso di battaglia.

(D) - Gli avversari scorretti che, dopo alcuni mesi di gioco, e magari proprio quando i nostri sforzi stanno approdando al giusto compenso, improvvisamente scompaiono. Per rimediare in parte a questo problema non resta che entrare nelle file di qualche organizzazione seria dove il rischio di "bidonate" è abbastanza ridotto o dove i bidonari, non appena localizzati, sono isolati ed espulsi in tempi brevi.

DOVE PREDISPORRE IL GIOCO

Questo problema merita un discorso a parte dato che al suo proposito esistono decine di soluzioni (praticamente ogni giocatore usa un "suo" metodo): tutti questi sistemi possono tuttavia essere ricondotti a due "scuole":

(A) Quella dei "volenterosi", cioè di quei giocatori che, spedita la loro lettera, rimettono a posto tutti i componenti e parcheggiano la scatola nello scaffale della ludoteca. Al prossimo turno ritireranno tutto fuori, rischiando le pedine e lasciando il gioco sul tavolo per il tempo necessario a fare la nuova mossa.

(B) - Quella degli "sfaticati", cioè di quei giocatori che non hanno il tempo e la voglia di montare e smontare tutto ogni volta e che hanno veramente realizzato di tutto: c'è chi ha

fatto fare mobili speciali con ripiani scorrevoli (uno per ogni partita in corso); chi ha costruito dei ripiani "componibili" che vengono impilati e parcheggiati sotto il letto o sopra un armadio; chi usa copie o fotocopie a colori delle mappe (attaccate a lastre di acciaio fissate al muro) con le pedine infilate in speciali supporti magnetici; ecc. ecc.

COSA GIOCARE?

Deciso che il PBM ci interessa non ci resta che scegliere il gioco: e qui iniziano le sorprese perché TUTTI WARGAMES (ma davvero TUTTI) sono giocabili per posta, naturalmente con più o meno "adattamenti" a seconda della loro complessità. E' evidente che alcuni titoli sono perfetti per il PBM, altri adattabili con un po' di buona volontà, altri infine decisamente complessi. Escludendo allora i wargames "interattivi" (a desempio i BLIND GAMES) o "quasi" (come Advanced Squad Leader) e quelli "di gruppo" più complessi (tipo THIRD REICH o WORLD IN FLAME) l'identikit del gioco postale IDEALE è il seguente:

- (1) - deve avere una breve durata: 6-8-10 turni al massimo;
- (2) - è basato su una sequenza di gioco a semplice alternanza (muovo ed attacco io, poi muovi ed attacchi tu), senza doppi impulsi (sfondamenti o simili);
- (3) - non ha fattori "condizionanti" per la difesa (tiro difensivo PRIMA dell'attacco, fuoco di opportunità durante il movimento dell'attaccante, ecc.);
- (4) - ha una risoluzione dei combattimenti diretta (PUM: perdi tu ed avanzo io oppure perdo io ed avanzi tu) per evitare di dover dare troppe alternative in base all'esito di ogni singolo combattimento;
- (5) - deve avere regole chiare e pochi "optionals" (onde evitare discussioni sull'interpretazione del famoso comma 17/bis, cap. 8, terza riga, fra le note, scritto in piccolo....). Da quanto sopra detto vi sarete tutti convinti che in pratica giochi IDEALI ne esistono veramente pochi, per cui in generale i più amati sono quei wargames dove almeno TRE di questi punti sono rispettati (mentre per gli altri è facile trovare un semplice compromesso). Inoltre la longevità di un gioco sul mercato è già sinonimo di "garanzia", perché vuol dire che il wargame ha subito il test di migliaia di partite (e di giocatori) senza che siano state scoperte vere e proprie magagne.

LA RICERCA DI UN AVVERSARIO

Anche in Italia non è più così difficile trovare un avversario postale, sia perché esistono organizzazioni che già offrono questo servizio ai loro soci (come il TORNEO MASTERS o l'ASSOCIAZIONE ITALIANA DIPLOMACY) e sia perché sono sempre più i raduni (CONVENTIONS) durante i quali si conoscono nuovi amici e con i quali vengono organizzate direttamente partite postali. Per i più esigenti inoltre c'è la possibilità di far parte di organizzazioni internazionali (come AREA o AHIKS) che potranno metterli in contatto con giocatori stranieri di tutte le parti del mondo.

L'ATTREZZATURA E L'ORGANIZZAZIONE

OK: abbiamo finalmente deciso a cosa giocare e con chi: ed ora che si fa? A chi tocca tirare il dado per l'esito dei combattimenti? E se "lui" imbroglia? L'attrezzatura di un buon giocatore PBM è semplice ma "potente":

(1) - NUMERAZIONE UNITA': se non si vogliono usare i nomi delle varie unità (spesso troppo lunghi) si può ricorrere ad una serie di NUMERAZIONI CONVENZIONALI per le pedine che permettono di accelerare le operazioni di identificazione. Tali tabelle esistono già per i giochi più popolari.

(2) - TABELLE MOVIMENTO/COMBATTIMENTO: esistono ormai anche qui diversi esempi di tabelle pre-stampate da fotocopiare che permettono di semplificare e di rendere più chiare le procedure di movimento e combattimento per ogni mossa.

(3) - DADI: come sostituirli? Per chi non vuole usare il più antico dei sistemi (l'HONOUR SYSTEM: vale a dire lasciare all'avversario la facoltà di tirare i dadi e fidarsi ciecamente della sua onestà) esistono tre metodi principali: (a) - i numeri del LOTTO: il giocatore indica la "ruota" e l'ordine di estrazione desiderato (es. BA-1 = 1° estratto sulla ruota di Bari) e si attribuisce il valore "1" ai primi 15 numeri, "2" dal 16 al 30, ecc.

(b) - l'ELENCO TELEFONICO: il giocatore A chiama B e gli chiede i numeri corrispondenti alla colonna "x", abbonato "y" dall'alto o dal basso, della pagina "z" (es. sono a pag. 234 che abbonato vuoi? Voglio il ventesimo dal basso della terza colonna): le cifre a destra del numero fanno fede.

(c) - TABELLE COMPUTERIZZATE: si tratta di tabelle con una griglia di numeri casualmente stampati da un computer: il giocatore indica semplicemente le coordinate per ogni attacco (tipo battaglia navale: A5, B7, ecc.) e l'avversario cerca i numeri estratti sulla sua tabella. In Italia queste tabelle sono disponibili per i soci del Torneo Masters: all'estero presso l'AHIKS.

E con gli IMBROGLIONI come la mettiamo? Nonostante tutti gli accorgimenti del caso (verifica delle tabelle da parte delle associazioni, controlli incrociati, ecc.) è davvero difficile riuscire a beccare in flagrante un "professionista" del trucco (una volta ho persino scoperto che uno dei miei avversari, amico di un addetto alle poste, inviava di sabato le sue lettere, subito dopo aver VISTO alla TV l'estrazione del lotto, ma con un timbro postale del venerdì...). E allora? L'unica soluzione è ... avere fiducia nel prossimo, sperando che si tratti di un appassionato puro, il cui piacere sta non tanto nel "vincere" a tutti i costi, ma nel GIOCARE UNA BELLA PARTITA PER PURO DIVERTIMENTO. Vincere è sempre l'obiettivo di ogni nostra partita, naturalmente, ma che soddisfazione troveremo nell'aver vinto barando? Non sarà stata certo la nostra "bravura" a trionfare, ed allora cosa avremo dimostrato a noi stessi?

Ricordate inoltre che presto o tardi questi giocatori truffaldini vengono scoperti ed evitati da tutti: quindi se vi imbatterete un giorno in uno di loro la migliore soluzione

è quella di cessare immediatamente di giocare con lui (concedendogli la vittoria a mò di insulto) e facendo presente a tutti il suo nome in modo da emarginarlo al più presto.

A questo punto mi auguro di aver suscitato un po' di curiosità anche in quei giocatori che non hanno mai pensato alle poste come fonte alternativa per il loro hobby, e per fare seguire la pratica alla teoria, come dicevo all'inizio, voglio lanciare l'idea di un CAMPIONATO POSTALE DI WARGAMES DA TAVOLO che, tanto per rimanere in argomento, ho battezzato col nome di PBM CHALLENGE Troverete qui sotto le modalità di partecipazione: per il momento non mi resta che attendere i vostri commenti e darvi appuntamento al prossimo numero di Panoplia.

PBM CHALLENGE

Campionato postale di giochi di simulazione

Lo scopo del torneo è quello di creare dei campioni specializzati in epoche storiche e/o wargames particolari attraverso una serie di incontri "triangolari" (dove cioè ognuno gioca in contemporanea con due avversari) o di giochi di gruppo (dove i partecipanti sono regolati da un arbitro).

(A) - WARGAMES A DUE SCHIERAMENTI

Questo campionato si svolgerà in due fasi:

(1) - FASE PREPARATORIA

(2) - CAMPIONATO REGOLARE

La fase (1) servirà a creare i primi CAMPIONI (su titoli BASE molto semplici e scelti dalla Segreteria per reclutare il maggior numero di partecipanti, con un occhio di riguardo verso i principianti).

La fase (2) invece consisterà di sfide ai campioni in carica e di gironi eliminatori per designare i successivi sfidanti. (In pratica avremo in contemporanea le finali e le eliminatorie per ottenere i finalisti dell'anno dopo).

Nuovi titoli potranno essere aggiunti a quelli iniziali su richiesta dei giocatori e previa partecipazione di un numero minimo di sfidanti (9).

Tutti i giochi saranno comunque classificati all'interno di una delle seguenti categorie:

CATEGORIA A: ANTICO - MEDIOEVO - RINASCIMENTO - GUERRA D'INDIPENDENZA AMERICANA

CATEGORIA B: DALLA RIVOLUZIONE FRANCESE ALLA PRIMA GUERRA MONDIALE

CATEGORIA C: DALLA SECONDA GUERRA MONDIALE AI GIORNI NOSTRI

Se l'interesse dei giocatori lo richiederà potranno anche essere redatte classifiche di merito permanenti.

Qualche dettaglio tecnico sul sistema organizzativo usato:
I - Ogni partita ha durata annuale: inizio in autunno (normalmente dopo la Convention nazionale) e termine entro fine estate (i wargames avranno durata massima di 6-8 turni).

II - Ogni incontro sarà "triangolare" a sorteggio dei campi: così ogni partecipante si troverà a giocare con lo schiera-

mento "A" contro il primo avversario e con lo schieramento "B" contro il secondo.

III - Per ogni titolo sono previsti tre gironi:

n. 1 girone di FINALE (a tre) per determinare il CAMPIONE ANNUALE

n. 2 gironi di SEMIFINALI per determinare i prossimi finalisti

n. X gironi di QUALIFICAZIONE per determinare i prossimi semifinalisti

IV - Le scadenze di gioco dovranno essere rispettate secondo tempi limite di 30-35 giorni per mossa (in pratica ogni giocatore avrà a disposizione 6-10 giorni per fare la propria mossa e 5-10 giorni per farla pervenire al suo avversario).

(B) - GIOCHI DI GRUPPO: DIPLOMACY

Parallelamente a quello per wargames "a due" partirà un campionato postale di DIPLOMACY sotto il patrocinio dell'A.I.D. (Associazione Italiana Diplomacy) che fornirà i suoi Arbitri ed i suoi Bollettini per regolare questo campionato. Esso si baserà a sua volta in:

(1) - FASE TRANSITORIA

(2) - CAMPIONATO REGOLARE

Durante la fase (1) si svolgerà una FINALISSIMA fra i migliori giocatori italiani che già fanno parte dell'A.I.D. e che avranno voluto iscriversi al PBM CHALLENGE. Durante lo stesso periodo tutti gli altri iscritti, raggruppati in vari giorni, si batteranno per determinare i successivi finalisti. Durante la fase (2) invece, definita la struttura del campionato, avremo un GIRONE FINALE, che determinerà il CAMPIONE NAZIONALE, e DUE o più gironi di PROMOZIONE che determineranno invece i successivi finalisti. La durata di ogni partita sarà pre-determinata (in contrasto con le normali regole del gioco) in modo da ridurre il tempo REALE di gioco, che comunque dovrà essere considerato pari a due anni.

Indipendentemente dai campionati di cui sopra l'attività del PBM CHALLENGE sarà sempre finalizzata a mettere in contatto fra loro i giocatori PBM (ed esclusivamente costoro). Non ha scopo di lucro (tutte le spese di segreteria saranno infatti pagate direttamente dai giocatori con francobolli) e non vuole sostituirsi ai vari clubs italiani esistenti. Sono previsti premi e targhe ricordo per tutti i vincitori, ma ci auguriamo che non siano questi modesti riconoscimenti a spingere i giocatori a partecipare, bensì la loro voglia di provare le loro forze in maniera un po' più insolita.

Tutti coloro che sono interessati a partecipare o che ne vogliono sapere di più sono dunque invitati a richiedere il REGOLAMENTO ed i MODULI DI ISCRIZIONE al seguente indirizzo: PBM CHALLENGE - CAS POST 60 - 41043 FORMIGINE (MO)

Si prega di allegare alla richiesta una busta con il proprio indirizzo scritto IN STAMPATELLO e con 2 francobolli da lettera (non incollati) per la risposta.

Non saranno prese in considerazione le richieste senza busta e/o bolli. A tutte le lettere sarà data risposta entro due mesi dalla data di ricevimento.