

GIOCO POSTALE

Pietro Cremona

Il primo articolo di questa nostra rubrica era dedicato all'introduzione del gioco postale per i ... pochi che ancora ne ignorano i principi di base ed al lancio di uno speciale campionato per gli appassionati di questo genere. A tutt'oggi (20 agosto) mi è pervenuta soltanto una mezza dozzina di adesioni, per cui è decisamente prematuro riparlare di questo CAMPIONATO POSTALE: approfitterò dunque della ormai prossima CONVENTION NAZIONALE di Verona per scambiare quattro chiacchiere con gli altri "veci" del mestiere e per definire alcuni dei punti più impegnativi (scadenze, numero e tipo di giochi, ecc.). Spero comunque che, nel frattempo, la notizia venga ancor più diffusa per poter "tagliar corto" al più presto ai preparativi e passare ai fatti.

Vorrei premettere inoltre che queste note sono redatte soprattutto per i giocatori di "boardgames": sfortunatamente infatti il gioco "tridimensionale" non è molto adatto al gioco postale. Per la verità ai tempi d'oro (quelli dell'Università e delle lunghe ore libere a disposizione, per lo meno quando gli esami non si facevano troppo vicini) qualche tentativo l'avevo anche fatto, ma francamente non ero mai andato oltre le prime fasi:

(a) - spedire al mio futuro avversario la disposizione delle mie truppe sul campo di battaglia precedentemente concordato (io giocavo principalmente il PERIODO di ROMA REPUBBLICANA);
 (b) - spedire gli ordini per le fasi di movimento fino al "contatto" con le truppe avversarie: a questo punto concordavamo il giorno della battaglia e l'ospitante si dedicava allo schieramento vero e proprio delle unità in campo. (Il vero problema del gioco tridimensionale è comunque il fatto che i giocatori VOGLIONO VEDERE e TOCCARE FISICAMENTE le loro truppe, perché proprio questo dà loro il maggiore piacere).

Nello scorso numero vi avevo parlato della ATTREZZATURA necessaria per una buona organizzazione delle nostre partite postali: passo ora dalla teoria ai fatti presentandovi questa volta le famigerate TABELLE per i movimenti ed i combattimenti.

Al proposito bisogna dire subito che di tali tabelle ne esistono di cento tipi perché, come al solito, ciascuno di noi ha le sue abitudini e le sue "personalizzazioni". Quelle che troverete qui allegate sono valide per la maggior parte dei giochi postali e soprattutto sono state elaborate e testate d'accordo con alcuni dei miei corrispondenti stranieri (ovviamente ogni "scuola" ha il suo... metodo!).

TABELLA DEI MOVIMENTI

E' divisa in due parti per permettere l'inserimento di più unità ed in genere va bene per tutti i giochi "operazionali" o tratti dalle riviste: ogni "campo" ha infatti a disposizione 74 unità (37 per colonna) ed ogni tabella è valida per almeno 6 turni. Non è dunque la soluzione migliore per i giochi a doppio impulso ma, per ora, accontentiamoci.

Prima di iniziare una partita conviene compilare la parte sinistra della tabella che potrà così essere fotocopiata ed usata per partite

diverse: inserite dunque il nome del wargame scelto (gioco) e, sotto la colonna UNITA', elencate il tipo e le coordinate delle singole unità copiandole direttamente dal relativo counter (F=fanteria, Cv=cavalleria, A=artiglieria, ecc. seguite dal "nome" della unità o del suo comandante).

Sotto la colonna FORZA invece indicherete i valori di attacco, difesa e/o movimento delle relative unità. Per coloro che adottano una numerazione "semplificata" (soprattutto per i "classici") è prevista la colonna "N", all'estrema sinistra della tabella.

Fatto ciò possiamo fare una fotocopia ed utilizzarla per la nostra partita: basterà indicare lo schieramento scelto (esercito) ed il nome dell'avversario di turno. Sotto le colonne "turno" andranno infine indicate le coordinate dell'esagono di arrivo della relativa unità: vi consiglio di scrivere tutto a matita per poter eventualmente modificare tale coordinata in base all'esito dei combattimenti (avanzate, ritirate, eliminazioni, ecc.).

TABELLA DEI COMBATTIMENTI

Benché questa tabella sia apparentemente più semplice, in realtà è stata prevista per rispondere a molteplici necessità di CHIAREZZA. Per posta non è possibile giudicare l'andamento di una battaglia man mano che gli scontri vengono risolti: bisogna dunque cercare di "prevedere" in anticipo quali conseguenze potrebbe avere sul combattimento "x" l'esito dello scontro "y" e dare all'avversario le opportune indicazioni (es: se "x" risulta DE=difensore eliminato, allora l'unità "A" avanza, ma solo se lo scontro "y" ha dato esito positivo, ecc.).

La colonna "N" indica il NUMERO PROGRESSIVO degli attacchi, ed è la cosa principale da tenere presente per poter ben "concatenare" i vari esiti. Sotto la colonna "ATT" andremo a scrivere i nomi (o meglio, i "numeri d'ordine") delle unità attaccanti. Sotto "DIF" indicheremo invece la/le unità attaccate. La colonna "pA" sta ad indicare il totale dei PUNTI DI FORZA dell'attaccante, mentre "pD" serve per quelli del difensore. Il rapporto di forze finali sarà scritto sotto la colonna "RAP": le colonne "X" e quelle non intestate servono per indicare i vari BONUS/MALUS da applicare allo scontro ed il metodo per il "tiro del dado" (secondo quanto descritto la volta scorsa: per esempio una ESTRAZIONE DEL LOTTO o la coordinata di una TABELLA COMPUTERIZZATA del Torneo Masters). La colonna "n" serve per indicare il valore definitivo del "tiro", mentre sotto la colonna "RIS" metteremo l'esito del combattimento. Lo spazio lasciato a disposizione delle NOTE non vi sembrerà mai troppo: in pratica però dovrete cercare di dare indicazioni BREVI ma CHIARE al vostro avversario perché possa applicare i risultati ottenuti senza possibilità di dubbio. Infine lo spazio bianco per le comunicazioni può servire per "dialogare ufficialmente" con il vostro avversario, indicandogli casi particolari o punti "dubbi" del regolamento che voi avete interpretato in un certo modo ma per i quali volete una sua conferma... pena la modifica di un vostro attacco (se vi eravate sbagliati).

E' buona norma fare sempre una copia di quanto spedite al vostro avversario, in modo da poter rapidamente verificare le cose nel malaugurato caso che sia stato commesso un errore.

Un'altra cosa IMPORTANTISSIMA è quella di indicare sempre chiaramente al vostro corrispondente l'esito dei suoi attacchi, usando il suo stesso ordine e ricordando tutti i risultati, le avanzate, le perdite, ecc.

