

DIPLOMACY E... DERIVATI

La diplomazia che non evitò lo scoppio della Prima Guerra Mondiale

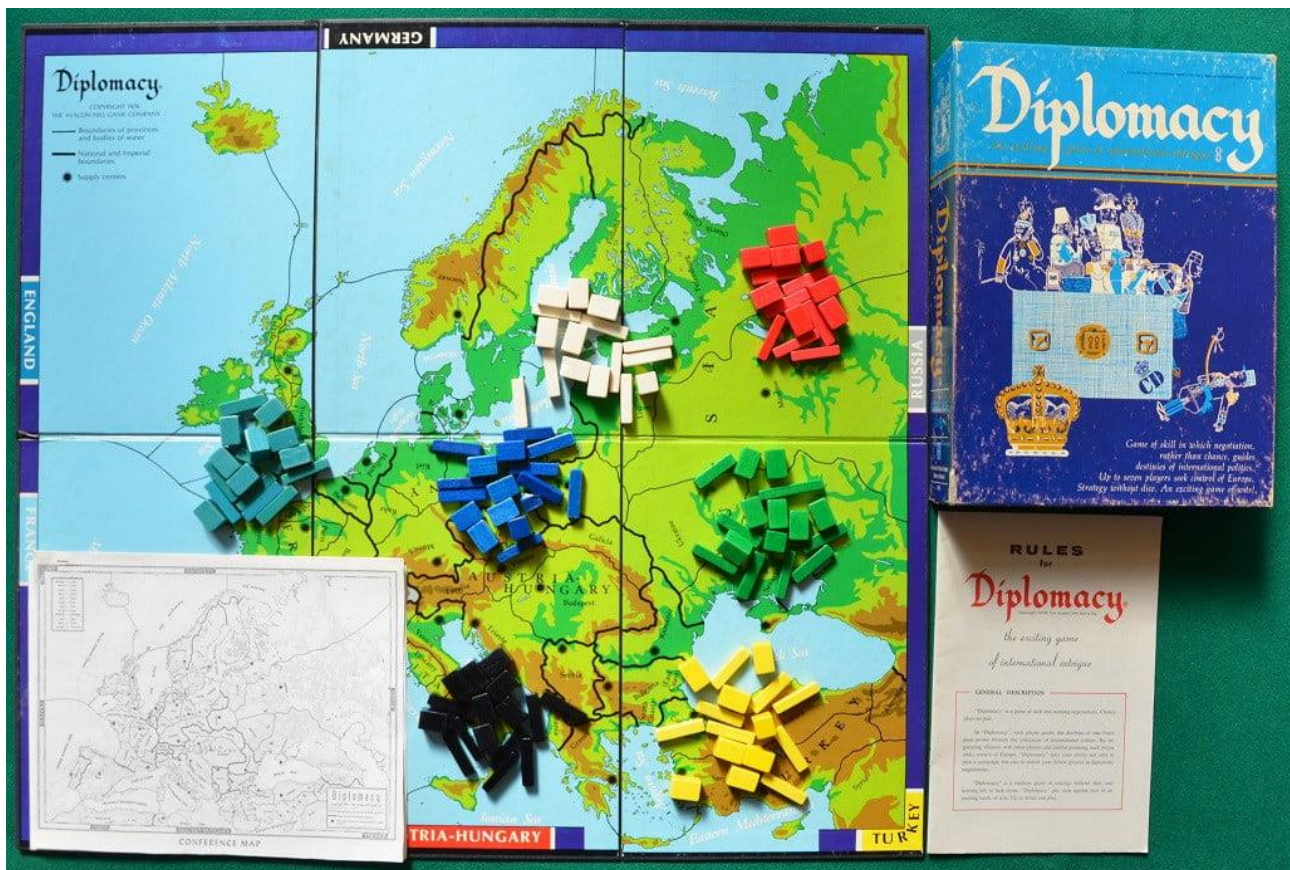


Introduzione

Quando **Allan Calhamer** fece provare ai suoi amici il gioco “The Game of Real Politik” che aveva inventato alcune settimane prima, tutti gli dissero che avrebbe dovuto proporlo a qualche editore perché si trattava di una cosa innovativa e senza dubbio avrebbe potuto interessare centinaia di persone. Così il buon Allan lo riprese in mano, lo raffinò, gli cambiò nome, ma non riuscendo a trovare qualcuno interessato, lo pubblicò a sue spese e riuscì a venderne alcune centinaia di copie: era il 1959 e fu l’inizio della epopea di **DIPLOMACY**.

Qualche anno dopo cedette i diritti del gioco alla **Avalon Hill** ed il successo fu immediato e mondiale, con la traduzione in decine di lingue diverse e la nascita di centinaia di fanzines dedicate al gioco postale. Con l’avvento di Internet, dilagò anche in rete e su decine di siti web. Pochi sanno però che Calhamer iniziò a progettare il suo gioco utilizzando una scacchiera classica 8x8, per passare poi ad una mappa dell’Europa dove però, guarda caso, le zone utilizzabili sono ancora 64: aveva studiato a lungo la Prima Guerra Mondiale e per questo motivo ambientò il gioco negli anni immediatamente precedenti lo scoppio del conflitto.

Diplomacy è stato pubblicato da diverse ditte ed in diversi anni, quindi noi abbiamo deciso di presentare la sua recensione, non avendo purtroppo mai trovato una copia dell’originale, basandoci soprattutto sulla edizione Avalon Hill (AH) pubblicata nel 1976, con un breve sguardo alla versione più moderna fatta da Hasbro (dopo il fallimento della ditta di Baltimore). A memoria, ricordiamo almeno di 2 edizioni in lingua italiana, una a cura di Mondadori (incredibile ma vero e le foto lo dimostreranno) e un’altra a cura di EG Giochi, già citata indirettamente nella sezione poco sopra (“in Sintesi”). Chiuderemo questa recensione con un accenno anche ai tre fratelli minori: Colonial Diplomacy (sempre della AH), Machiavelli (Battleline, poi AH) e Africa 1880 (Tilsit).



I componenti della versione Avalon Hill.

Unboxing

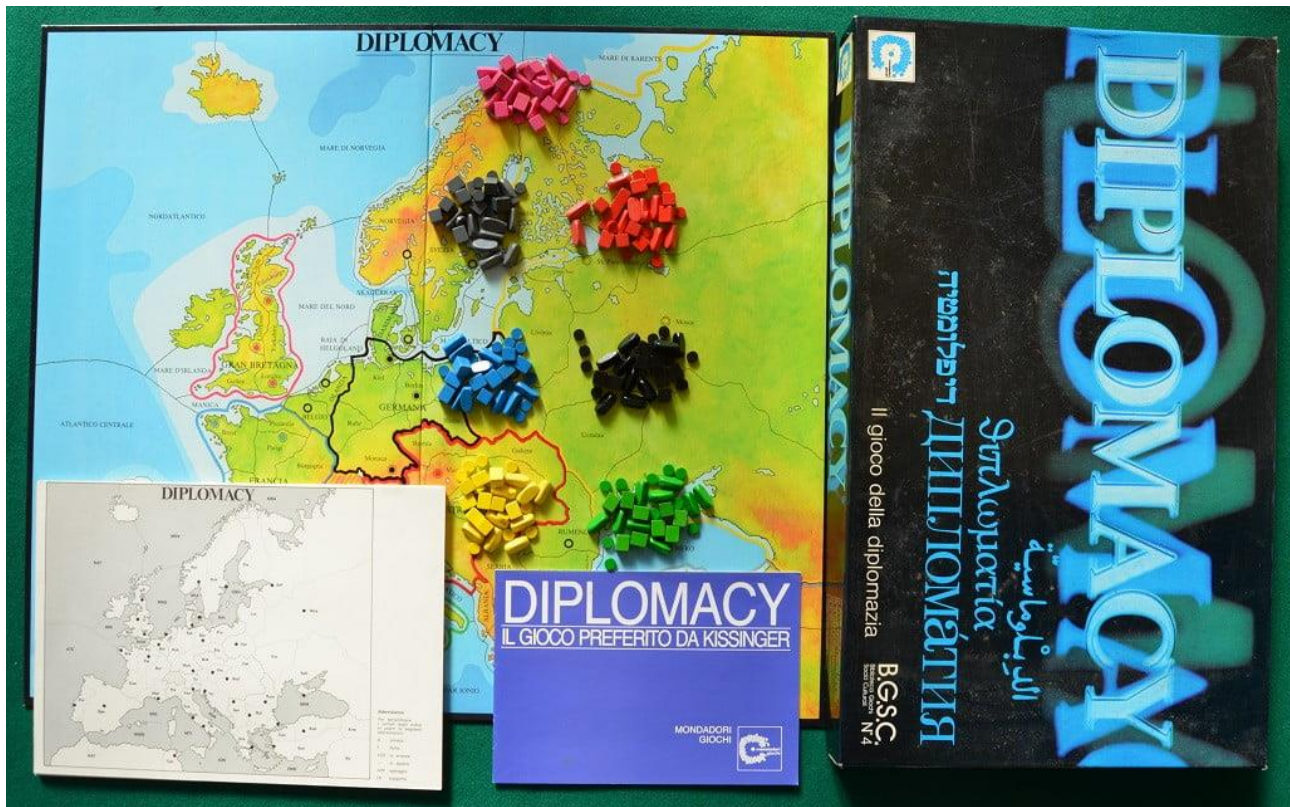
Diplomacy dà il meglio di sé nella versione con 7 giocatori, ciascuno al comando di una delle grandi potenze del 1900 (Inghilterra, Francia, Germania, Russia, Austria, Italia e Turchia) e forniti di 56 Armate e 56 flotte (8 per tipo e per giocatore).

Le tre versioni cui stiamo parlando hanno avuto in realtà un trattamento grafico molto diverso: il gioco della AH infatti è stato prodotto nella versione “classica” dell’epoca, la cosiddetta “bookcase” (scatola a libro) dove la mappa (montata su cartone robusto) è ripiegata più volte per riuscire ad entrare nella scatola e dove le pedine sono ricavate da blocchetti di legno colorato (Armate) o da stecchetti, sempre di legno colorato (Flotte).



Le unità della versione Hasbro.

La scatola della Hasbro invece è di grandi dimensioni, e questo non aiuta a comprendere perché abbiano realizzato una mappa dalla grafica così curata ma dalle dimensioni molto più piccole di quella AH: questa scelta, di fatto, complica il gioco, perché le unità, delle miniature di metallo smaltato a caldo e con colori lucidi (cannoni per le Armate e incrociatori per le Flotte), sono davvero meravigliose ma troppo ingombranti per alcune delle più piccole aree del tabellone. A completamento della componentistica sono fornite in questa versione anche 147 tessere “bandiere” (21 per nazione) da de-fustellare ed utilizzare per marcare i territori conquistati dalle varie nazioni.



I componenti della versione Mondadori.

La versione Mondadori (e, in seguito, quella EG sostanzialmente identica), al contrario, è stata realizzata in maniera molto economica, con una mappa priva di fronzoli, ma perfettamente leggibile, e unità di legno colorato, purtroppo molto piccole: per le Armate si sono usati dei blocchetti, mentre le Flotte sono rappresentate da dei segnalini (da noi prontamente ribattezzati “ferri da stiro” per la loro forma) tutti tondeggianti che si tengono in mano con difficoltà e scivolano dalle dita quasi ogni volta che devono essere manipolati. In compenso ci sono anche 70 dischetti di legno colorato (10 per nazione, per marcare le conquiste) così piccoli (8 mm di diametro) che dopo la prima partita nessuno li utilizza più.

Le tre versioni sono corredate da un blocco di Schede Ordini con copia ridotta della mappa, da utilizzare durante la fase di discussione e, volendo anche per marcare le mosse delle proprie unità.

Preparazione (Set-Up)

Preparare un tavolo di **Diplomacy** è un’operazione rapidissima: ogni giocatore prende tutti i pezzi di un colore (8 Armate e 8 Flotte) e ne schiera tre in campo: 2 Armate e 1 Flotta, con l’eccezione dell’Inghilterra (2 Flotte e 1 Armata) e della Russia (2 Armate e 2 Flotte).



La disposizione iniziale “classica” nella versione Avalon Hill.

La posizione di questi pezzi è obbligatoria (la potete vedere nella foto qui sopra) e si coprono in questo modo tutti i centri vitali (da ora in poi chiamati semplicemente Centri) delle sette Grandi Potenze. Ognuno prende inoltre una Scheda Ordini e, normalmente, un foglietto su cui scriverà le sue mosse, turno dopo turno. Scopo del gioco è riuscire ad ottenere un certo numero di Centri (18 nel gioco classico) per vincere la partita, e poiché sulla mappa ci sono in totale 22 Centri appartenenti alle Grandi Potenze e 12 Centri “neutrali” è chiaro che per vincere un giocatore dovrà per forza attaccare anche alcune delle nazioni vicine e conquistare le loro città.

La grande innovazione del gioco è che la fortuna non ha nessun ruolo né per i movimenti, né per gli attacchi, e quindi ogni “comandante” dovrà essere bravo non solo nel trovare le alleanze giuste per assumere una posizione forte e ben difendibile, ma anche nell’aver quel pizzico di “cattiveria” in più per tradire il suo alleato al momento opportuno (e prima che sia l’altro a fare la stessa cosa) e così vincere la partita.



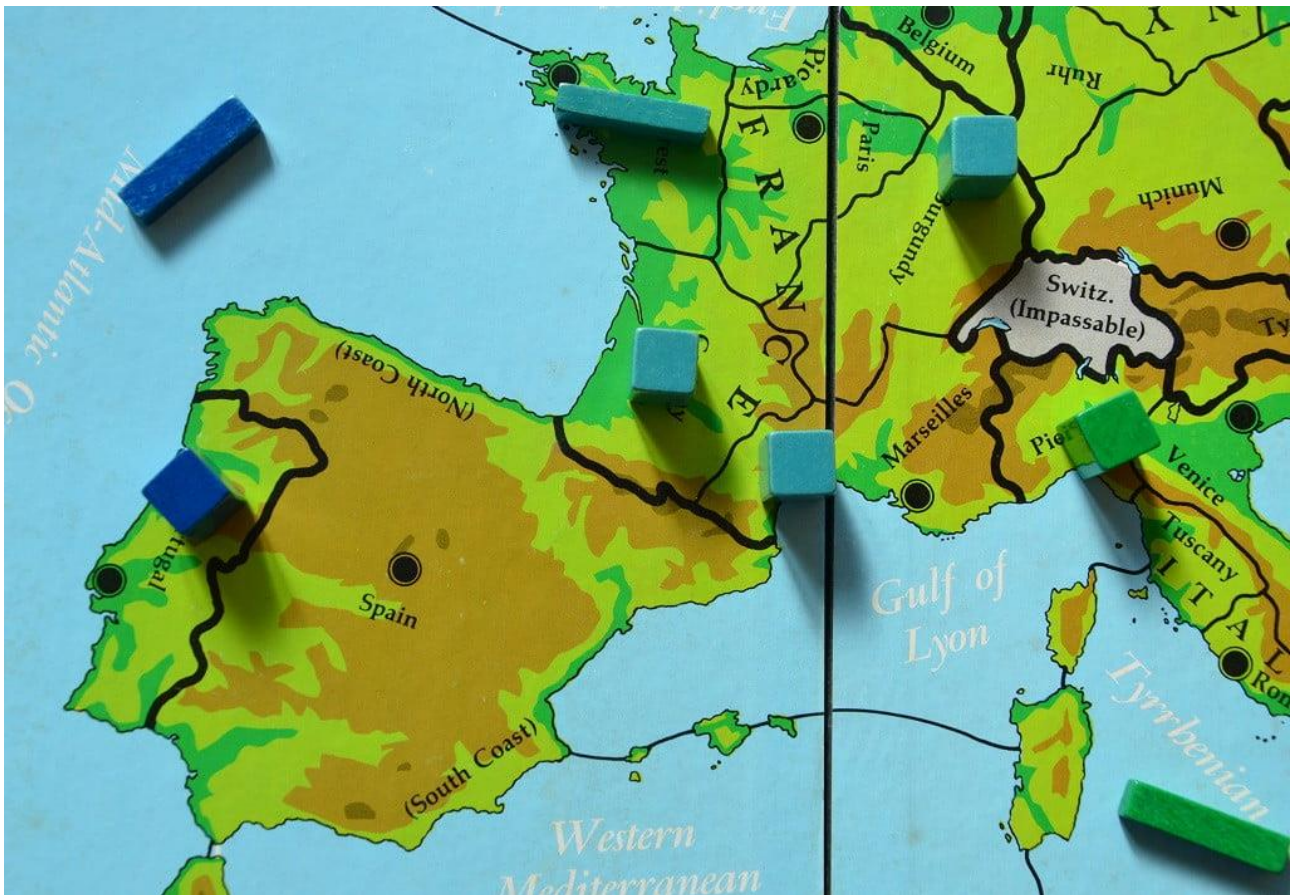
Un dettaglio dello schieramento iniziale nella versione Hasbro.

Il Gioco

Come abbiamo anticipato **Diplomacy** normalmente dura un numero di turni indefinito per permettere ad uno dei sette Capi di Stato di riuscire a conquistare 18 Centri; quindi per completare una partita fra giocatori esperti potrebbero essere necessarie alcune ore. Per questo nei tornei o nelle partite postali (o con gli amici) si usano normalmente delle condizioni diverse: per esempio riducendo il numero di centri da conquistare oppure fissando un tempo massimo e controllando attentamente con dei timers la lunghezza dei singoli turni.

La partita viene divisa in “anni”, partendo dal 1900, ed ogni anno è composto da due turni “operativi” per la risoluzione delle azioni e da una fase “invernale” di assegnazione dei Centri. All’inizio di ogni turno vengono concessi alcuni minuti (da stabilire in base all’occasione o al tempo totale disponibile) durante i quali i giocatori si allontanano dal tavolo per proporre o accettare accordi di supporto a delle operazioni ben definite o di vera e propria alleanza con qualcuna delle altre Grandi Potenze: tutto ciò cercando di non farsi sentire dagli altri (per questo viene fornita a tutti una versione ridotta della mappa da usare per concordare esattamente le proprie mosse).

Al termine tutti ritornano al tavolo e scrivono (segretamente) gli ordini per tutte le loro unità, ordini che devono iniziare con l’abbreviazione dell’unità (“A” per le armate e “F” per le flotte), il nome della zona di partenza e quello della zona di arrivo. Facciamo subito un esempio, aiutandoci con la foto qui sotto che ci mostra l’Europa Occidentale e le unità delle Potenze interessate a conquistare la Penisola Iberica.



Esempio di disposizione prima degli ordini.

Il giocatore francese (azzurro) ha concordato con l'inglese che il Portogallo sia assegnato alla Gran Bretagna e la Spagna alla Francia, ma la presenza della flotta inglese nell'Atlantico gli fa temere una sorpresa, quindi decide di effettuare questa mossa.

- A Mar-Spa (armata da Marsiglia alla Spagna)

Naturalmente sa di correre un rischio liberando Marsiglia perché l'unità Italiana in Piemonte potrebbe ricevere l'ordine

- A Pie-Mar (armata dal Piemonte a Marsiglia)

e portargli via un Centro, per cui il francese si cautela con una mossa di difesa

- A Bur-Mar (Armata dalla Borgogna a Marsiglia)

E qui dobbiamo spiegare il perché di questa mossa facendo ricorso alla **prima regola fondamentale di Diplomacy**: se due unità vogliono entrare nella stessa zona, provenendo da aree diverse, i loro movimenti si annullano. Nel nostro esempio se le armate italiana e francese effettivamente vogliono entrambe muovere a Marsiglia nessuna delle due potrà spostarsi (e resteranno nella zona di partenza).

Naturalmente non finisce qui perché **la seconda regola** dice che una unità che potrebbe entrare in una zona può invece restare ferma ed "appoggiarne" un'altra: nel nostro esempio abbiamo due possibilità:

- A Mar-Spa

- A Gas - APP A Mar-Spa

(l'armata francese in Guascogna appoggia il movimento dell'altra verso la Spagna)

e

- A Por - Spa

- F Mid - APP A Por-Spa

(l'armata inglese avanza in Spagna appoggiata dalla flotta)

Di nuovo saremmo in presenza di un "pareggio" (e quindi nessuno si muoverebbe) ma qui interviene la **terza regola di base**: una unità potrebbe ricevere l'ordine di muovere in una zona occupata per togliere l'appoggio dell'unità presente in quella zona. In pratica il giocatore sa che la mossa da lui indicata non avrà successo, ma la usa per eliminare un "appoggio". Tornando al nostro esempio il francese potrebbe risolvere la situazione aggiungendo ai suoi ordini la mossa:

- F Bre - Mid (la Flotta di Brest entra in Atlantico)

che di fatto annulla l'eventuale appoggio della flotta inglese: quindi l'armata di Marsiglia può avanzare in Spagna. Naturalmente sarebbe meglio un accordo preventivo su queste mosse fra i giocatori francese ed inglese in modo che non ci siano sorprese e... che gli altri invece pensino ad un contrasto e vengano a proporre i loro servigi.



Un altro esempio nella parte sud-est dell'Europa.

Nella foto qui sopra vediamo un'altra situazione, questa volta nella zona del Mar Nero, ma prima di procedere introduciamo la **quarta ed ultima regola base del gioco**: una flotta può restare ferma in una zona di mare e trasportare un'armata da una zona di terra ad un'altra adiacenti alla zona in cui si trova la flotta. Vale anche qui la regola degli appoggi e se una flotta viene attaccata non può trasportare, a meno che non sia appoggiata da un'altra.

Vediamo dunque gli ordini delle tre nazioni coinvolte in questo esempio:

Austria (rossi):

- F Adr - Ion

- A Ser - Bul

- A Rum APP A Ser-Bul
- A Bud - Gal

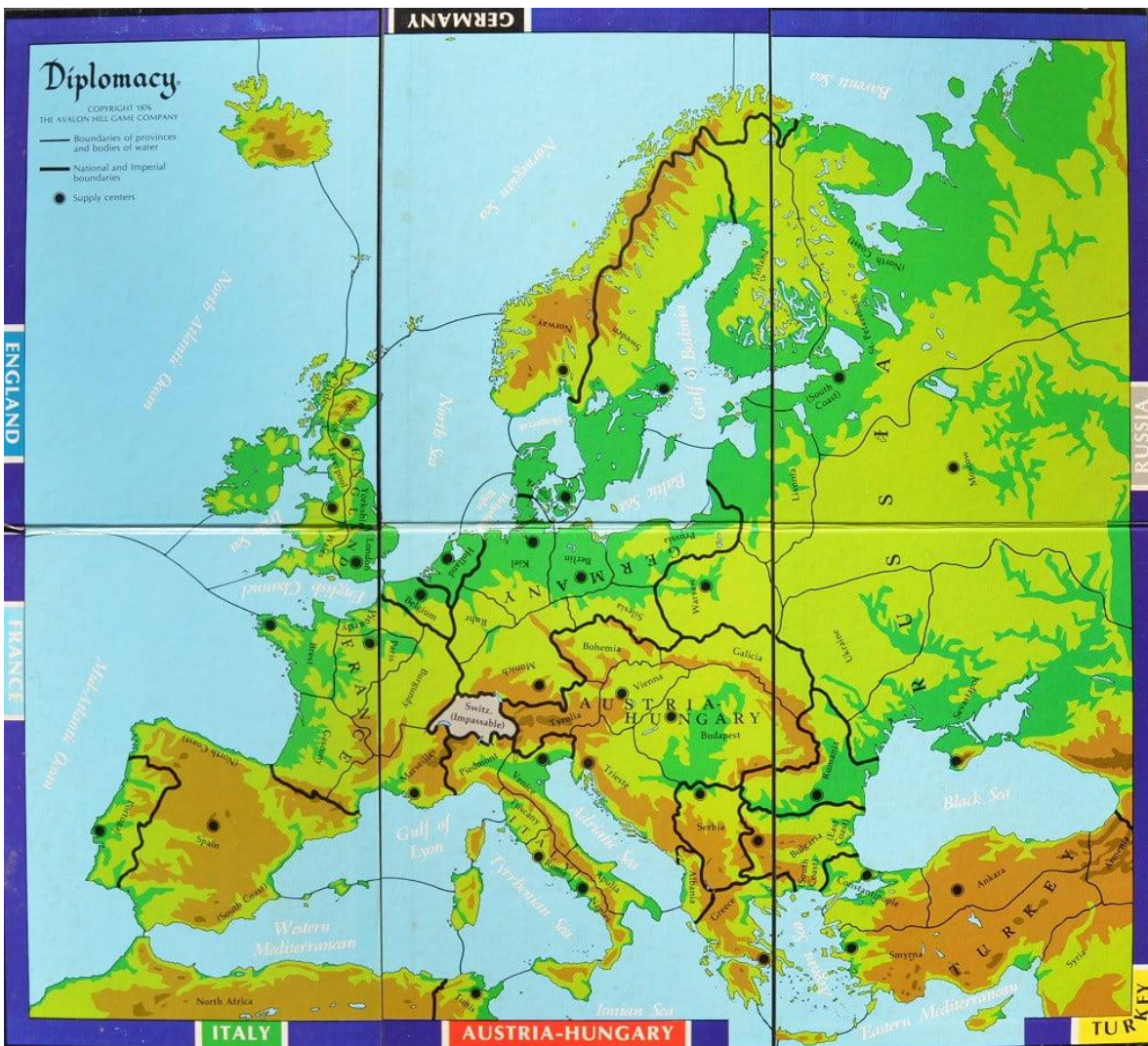
Russia (bianchi):

- A War - Gal
- F Seb - Rum

Turchia (gialli):

- A Ank - Bul
- F Bla - TR A Ank - Rum (la flotta nel mar Nero trasporta l'armata)
- F Arm - APP F Bla
- A Con - APP A Ank-Bul

Avete indovinato cosa succede? L'armata turca arriverà in Bulgaria? OK, ottimo lavoro, la risposta è SI: evidentemente russi e turchi si erano alleati contro l'Austria per non farle conquistare il terzo centro dei Balcani (la Bulgaria) e l'attacco della flotta Russa all'armata austriaca in Romania toglie l'appoggio necessario all'armata della Serbia. Come ci mostra questo esempio le flotte possono ovviamente agire sul mare e sulle coste adiacenti, ma non nell'entroterra.



Il tabellone della Avalon Hill dove sono ben evidenziati tutti i Centri a disposizione, neutrali o delle Grandi Potenze.

A **Diplomacy** il primo turno di ogni anno (Primavera) serve solitamente a determinare le alleanze e gli aiuti anche per la mossa di Autunno (salvo sorprese o tradimenti). In “Inverno” invece si effettua una fase di assegnazione dei Centri, durante la quale si verifica quanti pezzi ogni giocatore ha in campo e quanti Centri ha sotto il suo controllo: chi ha più pezzi che Centri deve eliminare alcune unità (a sua scelta) mentre chi ha più Centri che pezzi potrà costruirne delle nuove (con la ovvia limitazione che le Flotte possono essere piazzate solo su zone di costa).

Se un giocatore, dopo questi aggiustamenti, raggiunge le condizioni di vittoria, viene proclamato vincitore, altrimenti si parte con un nuovo “anno” e si rimanda tutto all’inverno successivo.

Qualche considerazione e Suggerimento

Sono stati scritti dei veri e propri manuali e, a mia conoscenza, almeno un paio di libri su **Diplomacy** e su come giocarlo al meglio: come negli scacchi sono state esaminate in dettaglio tutte le “aperture” di ogni Grande Potenza in base alle alleanze strette dai giocatori nella prima fase “diplomatica” della partita. Lungi da noi dunque l’idea di intervenire per sottoporvi le nostre proposte, anche perché ci vorrebbero una decina di pagine ed altrettanti esempi: meglio parlare piuttosto dell’atteggiamento da tenere.



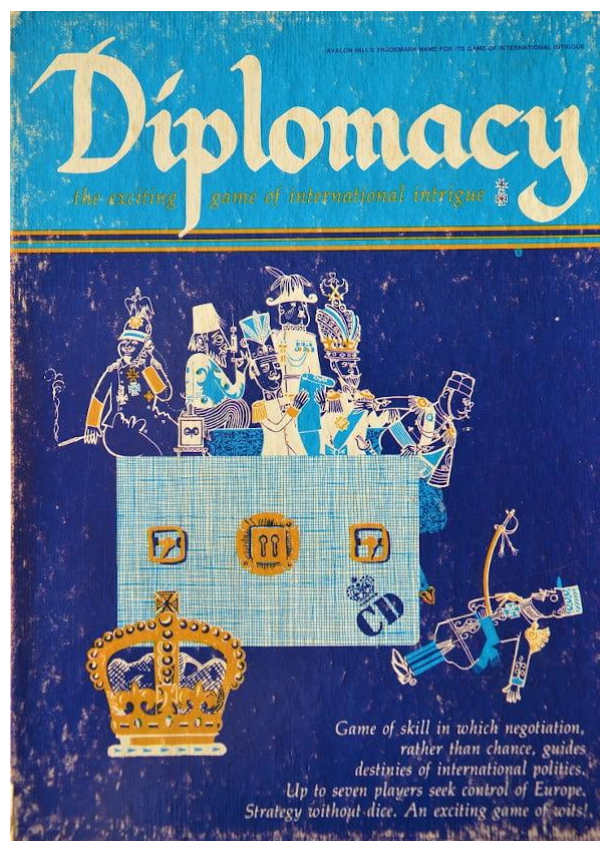
La dotazione militare di ogni giocatore nella versione Hasbro.

Per prima cosa ricordate quel che suggerisce il nome del gioco, quindi siate “diplomatici” e parlate SEMPRE con tutti: e se qualcuno non vi convoca mai (e quindi voi lo sospettate di prepararsi a farvi un brutto tiro) siate voi ad andare a cercarlo nella maniera più cordiale possibile per provare ad intavolare una discussione. Spesso i vostri “cari” alleati spargono zizzania contro di voi per mettere

una pulce nell'orecchio degli altri in modo da poterne poi approfittare in seguito, quindi ogni contatto potrebbe servire a togliere qualche dubbio.

Spesso un abboccamento potrebbe anche farvi capire, dall'atteggiamento riservato o imbarazzato del vostro interlocutore, che ha ricevuto proposte molto interessanti per mettersi contro di voi, quindi l'occasione è buona per provare a mettere le carte in tavola ed eventualmente migliorare l'offerta dell'avversario con una vostra: probabilmente non cambierà idea, ma almeno complicherete le cose a chi sta soffiando sul fuoco contro di voi (quasi sempre riconoscibile dal fatto che si precipiterà a chiedere notizie al vostro interlocutore subito dopo il colloquio), il quale sarà costretto a sua volta a fare maggiori concessioni pur di conservare l'alleato.

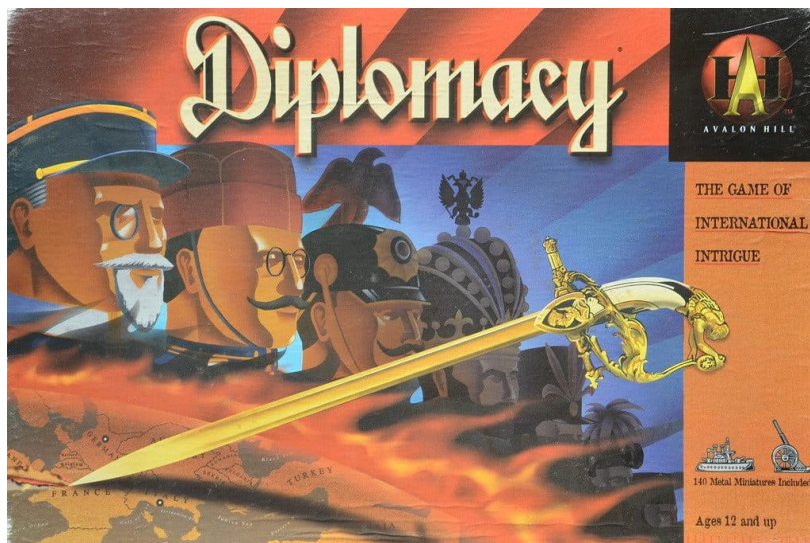
Non tenete rancore a chi vi ha ingannato rendendovi la vita molto più difficile: **Diplomacy** non è un gioco per "guasconi" dal sangue caliente che vorrebbero subito vendicare l'affronto, ma per gente paziente che avrà sì, la sua vendetta, ma con il tempo. Meglio far capire di non essersela presa e raddoppiare gli sforzi diplomatici con chi vi ha assalito chiedendo di restare un alleato di "minoranza" e dandovi mutua assistenza. Se neppure questo serve a cambiare le cose non vi resta che promettergli una lotta senza quartiere dando il vostro aiuto a chiunque voglia attaccarlo per rendergli la vita quasi impossibile. Beh, lo confesso, a volte questo metodo funziona meglio delle blandizie, specialmente nei tornei.



La scatola della Avalon Hill.

Due parole sul "tradimento": ci sono giocatori che prendono troppo sul serio questa "manovra" e che promettono grandi alleanze a tutti, pronti però a pugnarli alle spalle alla prima occasione. Si tratta ovviamente di persone che dopo qualche partita non vengono più accettate dagli altri oppure si ritrovano tutti contro e quindi vengono messi rapidamente... fuori gioco. In Diplomacy il tradimento è possibile ma non deve essere la regola di base: abbiamo assistito a decine di partite

con alleati fedeli fino all'ultimo, quando era davvero impossibile vincere senza fare uno sgambetto all'altro.



La scatola della Hasbro.

Infine una raccomandazione: avendo partecipato a parecchi tornei internazionali (in Francia, Olanda, Germania, Italia, Regno Unito e San Marino) e giocato su bollettini postali di mezza Europa abbiamo purtroppo scoperto che alcune persone serbano un profondo rancore verso qualcuno che li ha “traditi” in precedenti partite e che si offrono spesso per combattere “contro” una delle Grandi Potenze a prescindere dal loro interesse ludico. Evitateli come la peste...

Commento finale

Diplomacy è davvero un gran gioco e merita la fama che ha raggiunto negli anni. Ancor oggi è praticato soprattutto sul web e/o usando bollettini gestiti da privati che usano internet per l'invio degli ordini, con la pubblicazione della situazione al termine di ogni turno e delle date di scadenza per la consegna del successivo.

Ecco uno storico sito che fornisce, gratuitamente questo servizio: <https://www.playdiplomacy.com/>



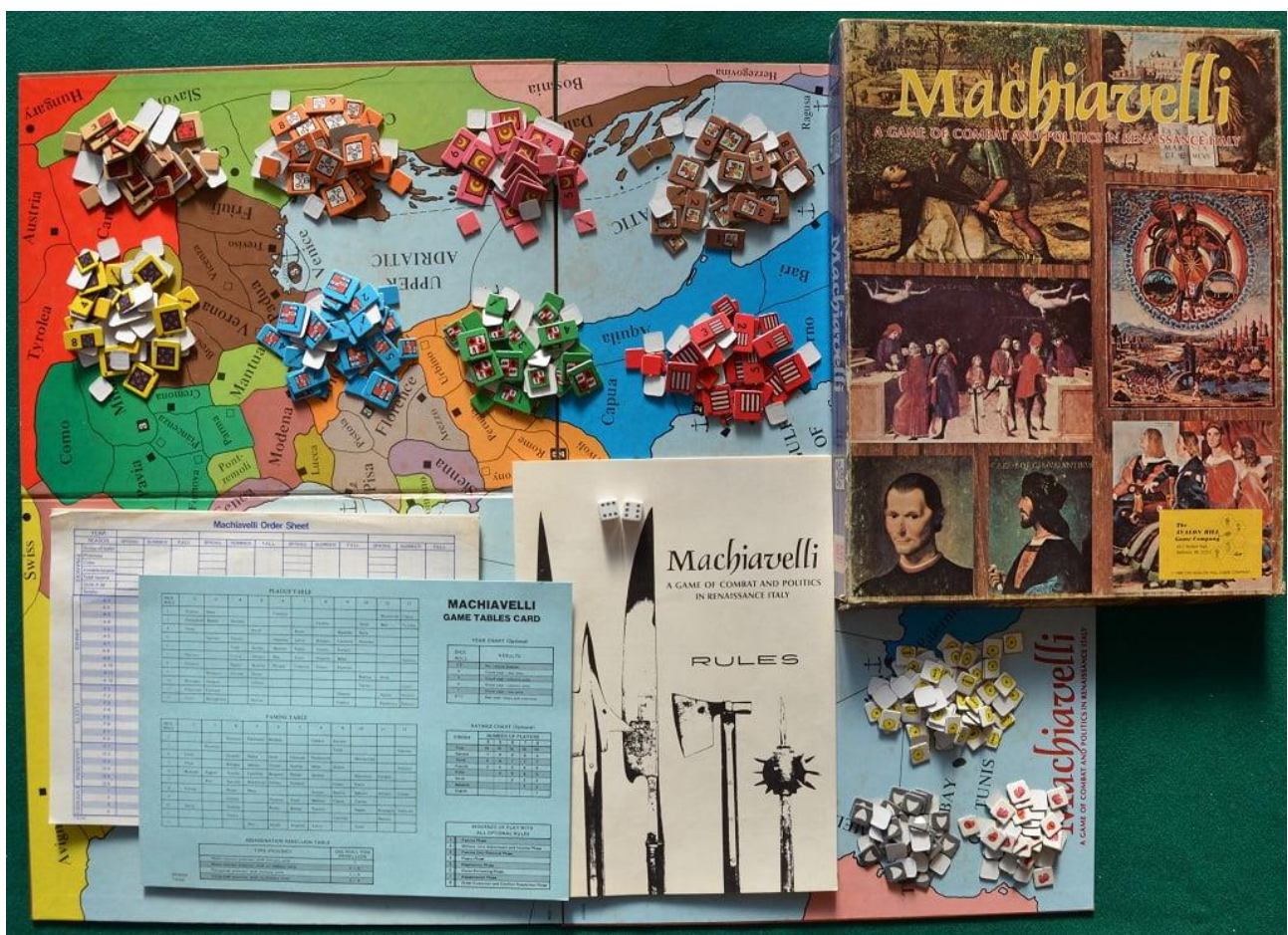
La scatola Mondadori, che, probabilmente, riprende la grafica di una versione internazionale.

Più difficile invece è la possibilità di giocarlo ad un tavolo con degli amici, sia perché non è facile raggruppare sette persone che vogliono provarlo, ed anche perché una partita può durare anche più di tre ore (se ben giocata) e quindi molte persone non se la sentiranno di arrivare fino in fondo.

Tuttavia noi continuiamo a consigliarlo a chi è interessato ad un gioco di “simulazione” diplomatica dove le fortune (o la disgrazia) di una Nazione dipendono interamente da come saprete cavarvela con la parlantina e con i fatti.

Naturalmente il “fenomeno” Diplomacy è stato così dirompente che non poteva non far nascere degli “emulatori”: vi parliamo molto brevemente dei principali nelle note che seguono.

GLI EMULATORI DI DIPLOMACY



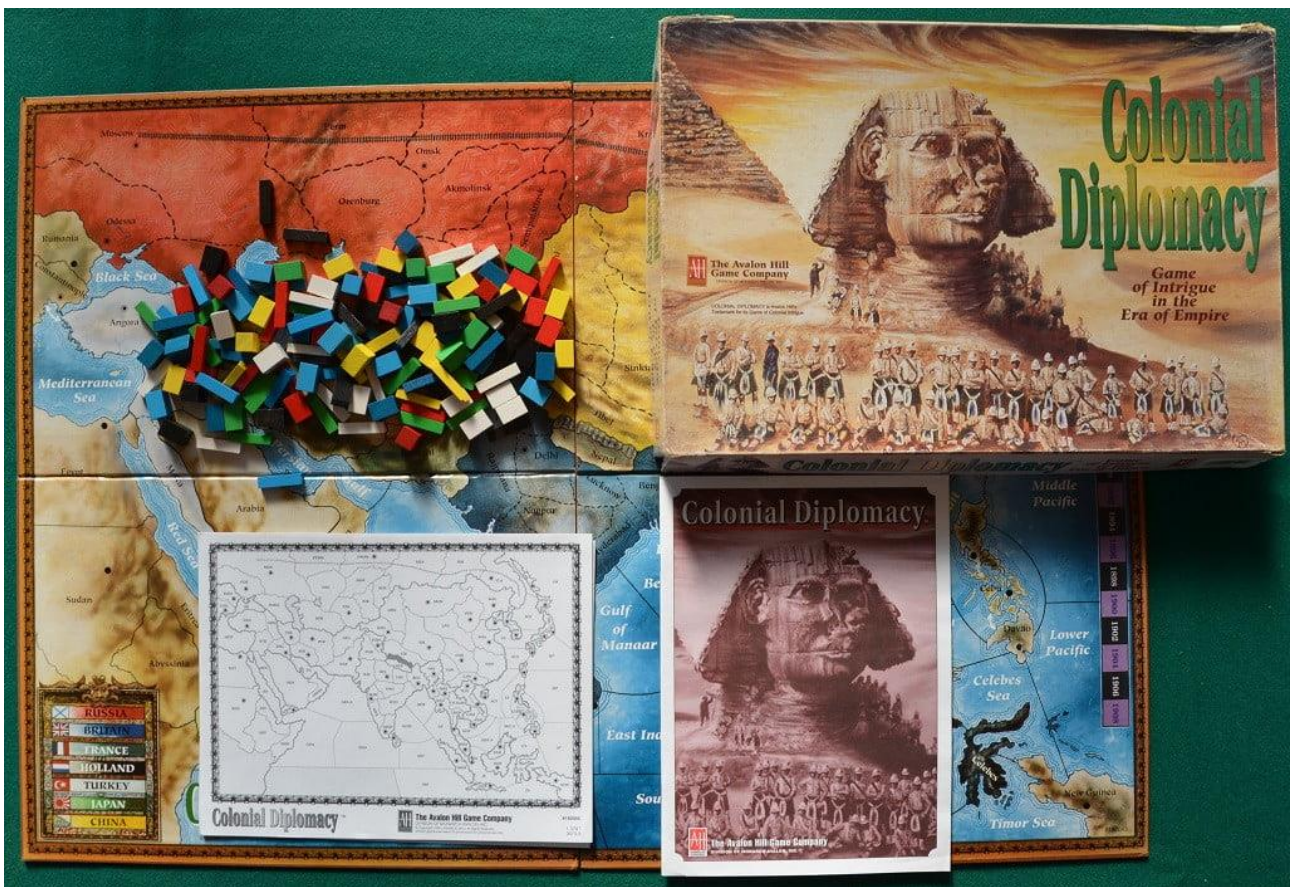
I componenti di Machiavelli.

Il primo, ed anche quello che più si è distinto dagli altri, nel bene e nel male, è **Machiavelli** edito nel 1977 dalla Battleline (poi assorbita da Avalon Hill che ripubblicò il gioco nel 1980): si basa sulle guerre fra Signorie nell'Italia rinascimentale (Milano, Venezia, Firenze, Napoli e il Papato) e permette di giocare fino ad otto.

La mappa originale è davvero orribile, con zone troppo piccole dove non c'è spazio per riuscire a posare neppure una pedina, o troppo grandi (dove non era necessario), mentre le unità sono delle pedine da de-fustellare “stile wargame”. Ha però di bello che si possono giocare diversi scenari, con o senza l'intervento delle grandi potenze straniere (Austria, Francia e Turchia).

Il gioco base è praticamente come quello di Diplomacy, ma le regole prevedono anche un gioco “avanzato” dove vengono introdotti i combattimenti, l’acquisizione di “ducati” (da spendere per pagare le proprie truppe e durante la risoluzione degli ordini) ed alcune opzioni (fra cui i disastri naturali). Tutto ciò rende il gioco più competitivo ma molto, molto più lungo e più complesso. Consigliato solo ai veri appassionati.

Il gioco ebbe una seconda edizione nel 1995, con una completa e ottima revisione della mappa e di moltissime regole, molte delle quali introdotte/modificate proprio grazie ai consigli dei giocatori. Il gioco poteva esprimere ora tutto il suo potenziale, ma purtroppo la gloriosa vita dell’Avalon Hill era ormai agli sgoccioli e questa seconda versione di Macchiavelli rimase semi sconosciuta anche a molti vecchi fans

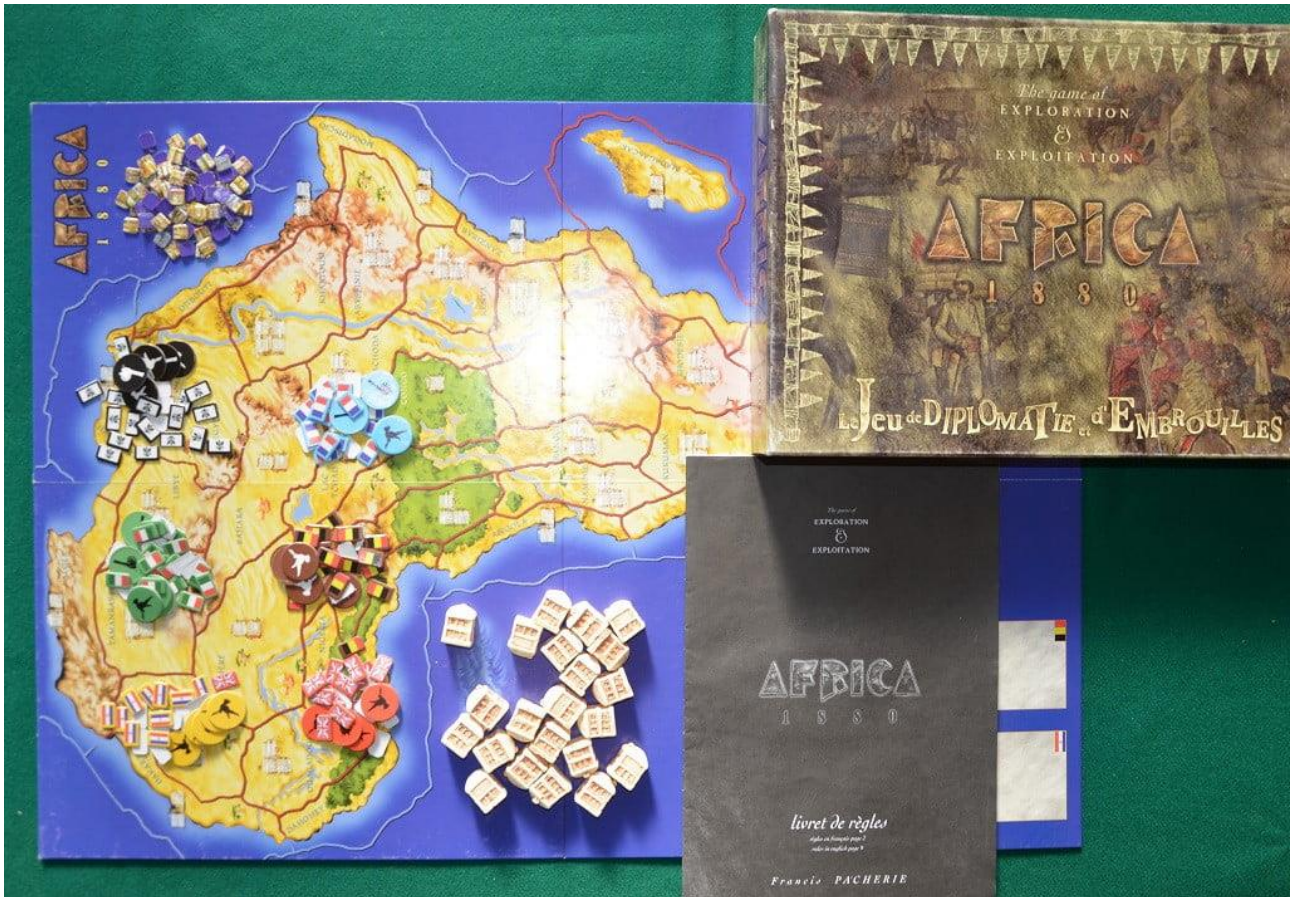


I Componenti di Colonial Diplomacy.

Nel 1994 la Avalon Hill (sempre lei) provò a rinverdire i fasti del passato pubblicando **Colonial Diplomacy**, un “derivato” di Diplomacy basato sulle conquiste coloniali delle Grandi Potenze dell’epoca (siamo nel 1860) nell’area che va dalla parte orientale dell’Africa al Giappone. Partecipano alla “corsa” Gran Bretagna, Francia, Russia, Olanda, Turchia, Cina e Giappone e la posta in gioco è l’acquisizione di quei Paesi che potevano dare materie prime di valore strategico.

I componenti sono gli stessi di Diplomacy (blocchi per le Armate e stecchi per le Flotte) ma la mappa, molto bella, è più grande e comprende più di 80 zone, per cui il tempo di gioco è superiore di circa un’ora al fratello maggiore. Colonial Diplomacy purtroppo non ebbe lo stesso successo, complicando ancor più le cose per la ditta di Baltimora e facendo emergere i primi scricchiolii della crisi che l’avrebbe colpita negli anni successivi, fino alla acquisizione da parte di Hasbro nel 1998.

Da molti assidui giocatori, la mappa di gioco di Colonial Diplomacy è ritenuta un vero capolavoro di equilibrio e giocabilità. Se avete giocato qualche partita a Diplomacy Classico e vi dovesse capitare per le mani questa versione, provatela. A nostro avviso non rimarrete delusi. In fondo in un gioco come Diplomacy cambiare la mappa vuol dire cambiare quasi completamente l'esperienza e gli equilibri di gioco.



I componenti di Africa 1880.

Nel 1997 la ditta francese Tilsit pubblicò **Africa 1880**, “Un Jeu de Diplomatie et d’Embrouilles” (un gioco di diplomazia e di intrighi) basato sulle conquiste coloniali delle sei Grandi Potenze europee (Gran Bretagna, Francia, Germania, Italia, Olanda e Belgio) in Africa nel periodo che va dal 1880 allo scoppio della Grande Guerra nel 1914.

Utilizza delle pedine di cartone e delle miniature di plastica per le “colonie” (la cui forma richiama le palazzine costruite in Africa dai francesi). Il gioco è sicuramente ispirato a Diplomacy ma la meccanica è stata parzialmente modificata: anche qui ci si riunisce per discutere come procedere e gli ordini vengono scritti da tutti in contemporanea, ma il processo di conquista è un po’ più complesso: per prima cosa infatti bisogna creare una zona di influenza nei territori a cui si è interessanti (la mappa ne prevede 32) sbarcando su un’area costiera libera e marcandola con un segnalino di “presenza”.

In seguito si possono dare ordini di “sviluppo” alle aree con presenza oppure di “esplorazione” per mettere un segnalino influenza in aree adiacenti. Importante anche mantenere dei rapporti chiari con le altre nazioni grazie, e questo viene fatto con dei gettoni “pace/guerra” da scambiarsi ad ogni fase. Eventuali conflitti si risolvono proprio grazie alle “combinazioni” di questi gettoni. Il gioco non ha lasciato un’impronta imperitura nella storia ma è interessante e molto interattivo.

Ho avuto il piacere di conoscere Allan Calhamer in Inghilterra durante la presentazione del suo libro "Calhamer on Diplomacy: The Boardgame "Diplomacy" and Diplomatic History" ad una convention di wargames e lo ringraziai personalmente per averci offerto questo gioco. Con una certa "pacata tristezza" ci disse che non era riuscito ad ottenere abbastanza denaro dalle royalties sulle vendite, e che quindi per vivere si era messo a fare il postino (all'epoca era però già in pensione): ma guardandoci giocare con la sua "creatura" e sentendo i nostri complimenti aveva ancora gli occhi lucidi. Peccato ci abbia già lasciato.

.