

Le simulazioni su Garibaldi

# L'Eroe dei Due mondi

di Pietro Cremona

Nel 1960 si svolsero in Italia i festeggiamenti per il centenario della “Spedizione dei Mille”, e all’inizio dell’anno successivo il babbo mi portò a vedere il film neorealista *Viva l’Italia*, per la regia di Roberto Rossellini: per la prima volta l’argomento veniva trattato in maniera realistica e, sempre per la prima volta, furono eseguite delle splendide riprese dall’alto per mostrare lo svolgimento della battaglia di Calatafimi, evidenziando i movimenti delle truppe ed i combattimenti nelle varie parti del campo.

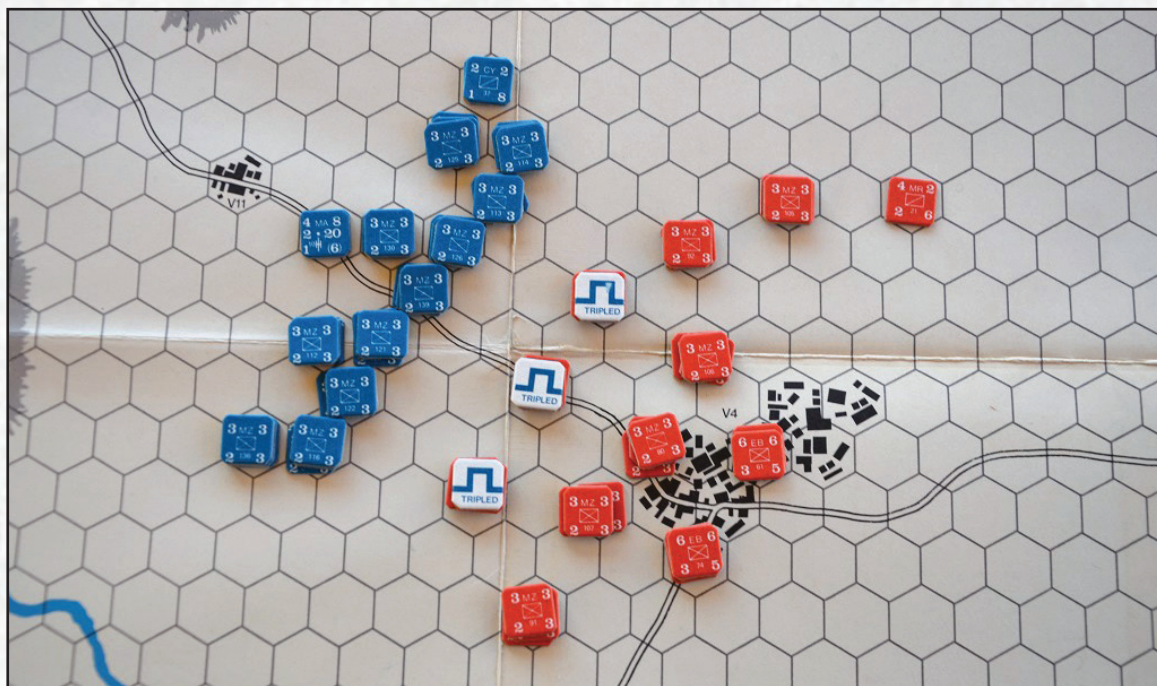
Questo film colpì talmente la mia fantasia di bambino che da quel giorno cominciai a studiare con molta attenzione le cartine di tutte le battaglie illustrate sull’atlante storico di mia mamma (insegnante alle magistrali), e in particolare quelle del nostro Risorgimento: su tutto spiccava la figura di Giuseppe Garibaldi ed ero davvero incantato nel leggere le sue imprese, che sembravano uscite da un libro di Emilio Salgari piuttosto che dalla realtà storica; ma la vera conseguenza di quel film fu l’inizio della mia passione per la storia e per il riesame delle battaglie del passato. La mia “carriera” di wargamer stava per iniziare.

## RIFLE & SABER

Il “chiodo fisso” di Garibaldi e della spedizione dei Mille continuava a spingermi alla ricerca di qualche gioco sull’argomento, ma la sola “scoperta” attinente a questo periodo fu **RIFLE & SABER** della SPI (edito nel 1973 e firmato da John Young), facente parte di una fortunata serie di wargame “tattici”, iniziata con *Grenadier* di James Dunningan (dedicato al periodo dal 1700 a Napoleone) e di cui fanno parte anche *Chariot* (battaglie dal 3000 al 500 AC), *Spartan* (550-100 AC), *Legion* (100 AC-700 DC), *Viking* (700-1300), *Yeoman* (1150-1550) e *Musket & Pike* (1550-1700).

Tutti hanno una “base” simile: una grande mappa “universale”, unita a livello di compagnia, con gli usuali simboli NATO, turni alternati (“IGO-UGO”), movimenti in base alla capacità delle singole unità e al terreno, combattimento regolato con i classici “rapporti di forza”, le solite tabelle di risoluzione del combattimento (“CRT”) e un dado a sei facce (“D6”). Poi naturalmente ogni “volume” ha delle regole particolari per adattarsi al periodo simulato.

In *Rifle & Saber* si tiene conto del movimento su strada e delle armi “pesanti”, che possono



Rifle & Saber-  
Varese

sparare solo se non sono “agganciate”, mentre prima del corpo a corpo sono previste scariche di fucileria (che possono ridurre la forza attaccante), seguite dal normale combattimento (che genera ritirate e disorganizzazione o, nei casi di attacchi massicci, anche l’eliminazione del difensore). Il gioco comprende circa 400 pedine (200 rosse e 200 blu) e ben 17 scenari, tre dei quali riguardano il nostro Risorgimento e in particolare la Seconda Guerra di Indipendenza, con le battaglie di **Varese**, dove il protagonista è proprio il generale Garibaldi con i suoi Cacciatori delle Alpi, **Palestro** e **Magenta**. Varese mette in campo una trentina di unità “garibaldine” (ovviamente rosse) contro altrettante austriache.

Stiamo parlando naturalmente di un “gioco di guerra” generico, che non ha pretese di simulare esattamente le battaglie citate e il cui risultato storico è tutto da verificare, ma si tratta di “archeologia” ludica e mi è sembrato simpatico citarlo per coloro che non ne avevano mai sentito parlare.

### I GIOCHI CLEMTOYS

In realtà qualcosa sull’argomento si mosse anche in Italia con la ditta Clementoni di Recanati (o meglio la Clemtoys, come si faceva chiamare all’epoca), società

specializzata nei giochi per ragazzi e bambini, la quale con atto davvero coraggioso pubblicò alcuni giochi sulla storia militare dell’Italia, tra cui **I MILLE** (1982 – Di Coccio, Ayala e Petrozzi), ovvero l’epopea di Garibaldi e delle sue camicie rosse in Sicilia. Si torna dunque all’11 maggio del 1860, quando due piroscafi attraccarono a Marsala scaricando un migliaio di soldati “irregolari”, subito raggiunti dai “picciotti” agli ordini del barone di Sant’Anna, per muovere poi tutti verso Salemi dove le truppe vengono organizzate e armate.

Il gioco è provvisto di una grande mappa esagonata, stampata su cartone (un vero “lusso” per l’epoca), una cinquantina di unità per parte (nei classici colori rosso e blu), e due enormi plance di cartone con tutte le tabelle. Ogni esagono rappresenta circa 6 km. e ogni Punto di Forza (“PF”) dai 100 ai 250 uomini; le unità si distinguono graficamente con delle grandi “croci” bianche (fanteria), barre in diagonale (cavalleria), icone per i leader, ecc. Il sistema di gioco è a fasi alternate (garibaldini per primi e borbonici poi), durante le quali si possono muovere tutte le unità (con gli usuali bonus/malus per strade e terreno difficile), e si combatte obbligatoriamente se si è nello stesso esagono del nemico. Per la risoluzione delle battaglie si calcola il rapporto di forze

e si tiene conto del terreno per il difensore, poi si lancia un D6 e si consulta il risultato sulla CRT (molto simile a quelle dei giochi classici della Avalon Hill), con avanzate, perdite parziali, scambio ed eliminazione.

Si tratta ovviamente di un gioco “basico” e volutamente semplice, che però all’epoca fu molto utilizzato per avvicinare ai wargames tanti giovani giocatori. Garibaldi è il vero protagonista anche di un altro gioco della

### I Mille-Battaglia di Calatafimi







di quello Clemtoys: tutte le unità sono caratterizzate da un valore di combattimento (cioè il numero dei dadi che possono tirare in battaglia) e un valore che ne indica la qualità (bonus al tiro del dado); mentre gli ufficiali, oltre al loro grado (colonnelli e generali), mostrano un valore di comando. La sequenza di gioco resta classica (movimento e combattimento), ma viene aggiunta una fase di "attrito" per le unità isolate, le quali devono verificare (con un tiro di dado) se possono ritirarsi e con quali conseguenze.



Le unità necessitano per muovere di un comandante, ma non tutti i comandanti possono essere attivati ogni turno; un'apposita tabella (sulla mappa) indica il "valore" di comando minimo che ogni ufficiale deve avere per poter essere utilizzato. Il movimento avviene da zona a zona o da zona a città (e viceversa): le città sono dei capisaldi (danno protezione alle truppe al loro interno) e degli obiettivi; inoltre i garibaldini ricevono ulteriori rinforzi se riescono a conquistarle.



Le battaglie in campo aperto vengono risolte su un'apposita griglia, dove si schierano (su tre righe e con una postazione di riserva) tutte le unità coinvolte: la risoluzione è abbastanza articolata e comporta movimenti sul campo, tiri di artiglieria, singoli combattimenti, avanzate dopo lo scontro ("impeto"), distribuzione dei danni ed eventuali ritirate. Contro le unità all'interno delle città invece occorre una procedura di "assedio" (con risultati più difficili e "sanguinosi" per l'attaccante).



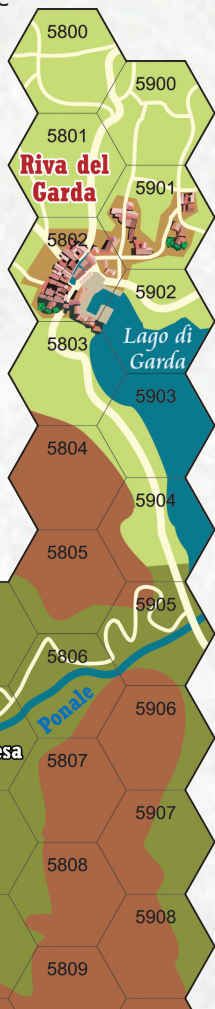
La vittoria viene assegnata in base ai Punti Vittoria ("PV") guadagnati dai garibaldini durante il gioco (per le città conquistate, le battaglie vinte, la fuga di Francesco II ecc.): sopra i 20 PV è una vittoria totale, sotto ai 20 PV una sconfitta decisiva. Il gioco a volte sembra un po' macchinoso, ma se ci si applica con un po' di attenzione dà una grande soddisfazione.



## OBBEDISCO!

Su Garibaldi e le sue camicie rosse è incentrato anche il wargame di Roberto Chiavini **OBBEDISCO! 1866, LA CAMPAGNA DI BEZZECA**, pubblicato da Acies nel 2013, edizione rivista e migliorata dell'originale *I Obey* edita 12 anni prima da TCS. Questa unica parola ("obbedisco") fu comunicata il 9 agosto 1866 da Garibaldi per telegramma, in risposta a quello del generale La Marmora che gli intimava di sospendere le ostilità, proprio mentre Garibaldi e i suoi Cacciatori delle Alpi stavano cogliendo una vittoria dopo l'altra nell'area di Bezzecca, e intendevano dirigersi risolutamente su Trento.

Il gioco è a livello operativo, con esagoni corrispondenti a circa 1.000 metri e unità di 800 uomini per ogni PF: le unità in campo non hanno però dei riferimenti storici e la loro forza può ridursi a seguito dei combattimenti, per cui una pedina può essere sostituita da un'altra di forza minore. *Obbedisco!* utilizza la meccanica delle "attivazioni casuali", in cui appositi segnalini con il nome dei generali sono messi in un sacchetto (insieme a tre segnalini "evento" ed uno "fine turno") e pescati casualmente uno alla volta, attivando tutte le unità di quel leader: ogni generale ha un numero di segnalini che corrisponde alla sua iniziativa, e quindi le sue unità possono anche agire più volte nel corso di un turno. Dalla seconda volta in poi però le unità attivate devono ricevere dei marcatori "fatica", e si bloccano se raggiungono il valore "4": naturalmente una parte della fatica si recupera a fine turno o con azioni speciali del leader, ma questo meccanismo (abbastanza nuovo per quei tempi) assicura che nessuno



## TAVOLA DEI COMBATTIMENTI

può eseguire più di due attacchi a turno.

Tutte le unità esercitano una Zona di Controllo sui sei esagoni adiacenti e il gioco viene completato da regole su trincee e fortini; naturalmente non manca la necessità di garantire i propri rifornimenti. Durante i combattimenti i generali coinvolti devono superare un "test di comando", poi entrambi sommano i rispettivi PF, si aggiunge il lancio di un D6 e si comparano i due totali per arrivare al risultato dello scontro (ritirata, disorganizzazione, perdita di PF oppure rotta), in base al "differenziale" fra i due numeri. L'Italiano vince subito se al termine di un turno è riuscito a portare quattro leader fuori mappa a Roncone oppure due a Riva del Garda, mentre gli Austriaci vincono se controllano contemporaneamente Storo, Lodrone e Ponte Caffaro. In alternativa, alla fine del turno 10 si verifica il numero di paesi controllati dagli Italiani e si verifica un'apposita tabella che sancisce la sconfitta (da 0 a 1 paesi controllati) o la vittoria decisiva (8 o più), passando attraverso una serie di risultati intermedi.

### LUDOLAB

Sotto l'etichetta Ludolab anche Giacomo Fedele (altro "veterano" del wargame in Italia) ha aggiunto qualche spunto per questa ricostruzione dei giochi dedicati a Garibaldi, con tre battaglie (a livello tattico) avvenute durante la Seconda Guerra di Indipendenza, che misero i Cacciatori delle Alpi del nostro Eroe di fronte agli Austriaci del generale austriaco Urban.

La prima battaglia ricostruita è quella di San Fermo (27 maggio 1859), con un bel manuale a colori, una mappa in formato A3 che riproduce il campo di battaglia a ovest di Como, e circa 200 unità e marcatori: salta subito all'occhio il fatto che le unità sono identificate da un "copicapo", anziché la solita silhouette di un soldato.

La sequenza di gioco prevede una fase di



"Comando" (durante la quale, fra le altre cose, i generali cercano di ricompattare le proprie unità e assegnare nuovi ordini: "Attacco", "Difesa" o "Manovra"), seguita da una di "Attivazione" (si mettono gli appositi segnalini delle unità in un sacchetto e da lì si pescano uno alla volta: ma la novità è che un giocatore può scegliere fra attivare i singoli battaglioni, reggimenti o brigate semplicemente selezionando i segnalini che gli interessano).

Le unità muovono (conta anche l'orientamento) e combattono (accompagnati dalle scariche dell'artiglieria). Quando tutti i comandanti sono stati attivati si procede al controllo del Morale; segue la fase finale (chiamata "amministrativa"), in cui arrivano i rinforzi e si procede al recupero delle unità sbandate.

**From Varese to Treponti**, il secondo "volume" di questa serie (che è stata ribattezzata *Risorgimento Small Battles*) è in realtà un'espansione di *San Fermo* e ne utilizza la maggior parte delle unità, offrendo però qualche nuovo "pezzo" e soprattutto due mappe distinte: una più piccola (formato A4) per la battaglia di Varese (25 maggio 1859), e una in formato A3 per quella di Treponti (15 giugno 1859). Purtroppo i due giochi mi sono arrivati quando questo articolo era già pronto per essere inviato in Redazione e non ho potuto provare seriamente il sistema, limitandomi a qualche turno in solitario su *San Fermo*: troppo poco per dare un giudizio.

### 1860 I Mille- Battaglia del Volturno

## UNIVERSAL BATTLE SYSTEM

Infine vorrei citare brevemente un wargame *sui generis* di Robert Taylor, per la serie UBS (*Universal Battle System*): si tratta di giochi molto semplici, quasi tutti disegnati a mano, con mappe a “centri” o a “esagoni” e regolamenti di sole 1-2 pagine, importati in Italia – se non ricordo male – da Riccardo Affinati e venduti in buste trasparenti. Gli argomenti variavano dall’Antichità (Ittiti contro Egiziani, Guerre Sannitiche, Benevento, ecc.) al Medioevo (Poitiers, Impero Ottomano, ecc.), fino alle guerre coloniali.

E proprio a quest’ultimo periodo appartengono i wargame **1859** (sulla Seconda Guerra di Indipendenza Italiana) e **CALATAFIMI**, che naturalmente si riferisce alla battaglia dei Mille (dove sembra che Garibaldi abbia pronunciato anche la famosa frase “*Qui si fa l’Italia o si muore*”).

La “confezione” (mi sembra molto strano chiamarla così) include una pagina di regole per la serie UBS una con regole speciali per adattarla alla battaglia di Calatafimi, un foglio in formato A4 con la mappa (???) a “centri” (ogni centro ha il nome di un paese della zona, e sono collegati fra loro da tratti che simulano le strade), e due cartoncini con le pedine (rigorosamente fatte... a mano!)

La sequenza è quasi “classica”: il primo giocatore muove, il secondo spara e poi si combatte corpo a corpo, quindi si inverte tutto. I tiri si risolvono lanciando un D6 per ogni unità: se il risultato è uguale ai PF del tiratore il nemico subisce una perdita, se è inferiore il nemico si ritira, altrimenti non succede nulla. Nel corpo a corpo invece attaccante e difensore sommano i rispettivi

PF ed entrambi aggiungono il

risultato di un D6, per ottenere un totale definitivo: chi ha il valore inferiore deve ritirarsi, ma in caso di pareggio entrambi perdono 1 PF, mentre se un giocatore ha ottenuto un risultato doppio (o più) dell’altro, l’avversario perde 1 PF e deve ritirarsi.

Vince chi ha ottenuto più PV (Punti Vittoria) alla fine del dodicesimo turno, tenendo conto che si guadagna 1 PV per ogni PF nemico eliminato, e che Garibaldi sottrae 5 PV al Borbonico se conquista Calatafimi. Naturalmente si tratta anche stavolta di un “gioco” di guerra che ha una durata limitatissima e un interesse... esclusivamente storico per il wargame italiano.

## LA TRAFILA

Se poi qualcuno vuole partecipare anche al momento più “buio” della vita del nostro Eroe (dopo la fuga da Roma alla Romagna, quando perse anche la sua amata Anita), potrebbe provare **GARIBALDI: LA TRAFILA**, un gioco da tavolo della Nexus, distribuito da Giochi Uniti e firmato da Gabriele Mari.

Un lungo tabellone riproduce una mappa della bassa Romagna (attorno a Ravenna), con 190 località collegate fra loro da sentieri, strade e canali/fiumi, dettagliando la scena in cui si svolse un’ostinata caccia all’uomo: cinque pattuglie austriache devono infatti rintracciare Garibaldi, che sta cercando di sfuggire alla cattura dopo la caduta della breve ma eroica Repubblica Romana. Le regole sono molto simili a quelle del “classico” *Scotland Yard* (che tutti avrete sicuramente provato in giovinezza!), e mettono alla prova le capacità deduttive dei partecipanti. Non è un wargame ma è pur sempre dedicato a Garibaldi, no?

