

GIOSTRE CAVALLERESCHE D'ITALIA

Tornei “Medievali” ancora in uso nel Bel Paese



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 06/11/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Il faentino **Aldo Ghetti** è ormai un amico di lunga data e di lui, fino ad un paio di settimane fa, conoscevamo soprattutto l'enorme lavoro che ha fatto per creare e gestire un importante Club di wargame tridimensionale di Faenza (in Romagna): la sua casa poi è un... deposito di soldatini di piombo (tutti rigorosamente dipinti a mano) appartenenti praticamente a tutte le epoche. Aldo, con il supporto dei figli e degli amici, ha anche creato e testato dei regolamenti per il wargame tridimensionale più che validi e tuttora in uso.

Quello che invece ancora non sapevo è che fa parte dell'organizzazione del **Palio del Niballo** a Faenza, una giostra che ogni anno vede in lizza, la quarta domenica di Giugno, i 5 rioni della città. Ho scoperto inoltre che Aldo è stato anche Presidente della Commissione Tecnica della Federazione Italiana Giochi Storici e che ancor oggi ricopre l'incarico di Curatore del Museo del Risorgimento e dell'età contemporanea di Faenza: per questi suoi meriti nel 2019 il Presidente Mattarella lo ha nominato “Cavaliere al merito della Repubblica”.



Foto 1 – Willer Giacomoni impegnato in una Giostra.

E proprio parlando di “Cavalieri” dobbiamo citare il coautore del gioco che vi stiamo per presentare: si tratta di **Willer Giacomoni** (lo vedete nella Foto 1, impegnato durante un palio), uno dei più vincenti cavalieri dei Giochi Storici in Italia, con 45 vittorie ufficiali (ed innumerevoli altre in competizioni minori).

I due hanno selezionato alcune delle più note competizioni italiane, tenendo conto delle loro peculiarità, e sono riusciti a creare **Giostre cavalleresche d'Italia**, un gioco che ci permette di riprodurle su un tavolo di casa con regole alla portata di tutti.

Le competizioni scelte sono: il Palio del Niballo di Faenza (beh, questo era scontato!); la Corsa all'Anello di Narni (che si tiene la seconda domenica di maggio); la Giostra cavalleresca di Sulmona (in luglio) e La Giostra al Buratto (o Saracino) di Arezzo (giugno e settembre).

Giostre cavalleresche d'Italia è pubblicato dalla **White Line** (una casa editrice di Faenza) ed è dedicato a 2-9 giocatori di 12 anni (o più): la sua durata dipende molto dalla gara selezionata e può durare da pochi minuti (15-20) per la sfida del Niballo, fino a 3 ore circa nella versione più completa, con tutte le competizioni.

È anche possibile richiedere il kit avanzato che fornisce cavalli e segnalini in 3D (ideati e realizzati da Alan D'Amico, noto scultore e illustratore) da dipingere con i colori della propria scuderia (o della città) per partite ancor più... personalizzate.

Unboxing



Foto 2 – I componenti del gioco.

La versione “base” di **Giostre cavalleresche d'Italia** è venduta in una pochette contenente il regolamento in italiano e inglese, tutto a colori e con interessanti note storiche sulle Giostre scelte. Ci sono poi un grande tabellone ad esagoni (560x899 mm), due mazzi di 26 carte “Azione” (blu e rosso) e una fustella con delle tessere esagonali e alcuni marcatori.

La qualità grafica è buona e i componenti all'altezza delle aspettative: il tabellone però è stampato su cartoncino e, messo sul tavolo, resta un po' spiegazzato, per cui è consigliabile utilizzare un foglio di plexiglass per tenerlo bene in piano: in ogni caso non ci sono mai stati problemi a giocare.

Attenzione: nel corso delle recensioni saranno utilizzate anche foto con le miniature dipinte: esse non sono comprese nel gioco base, ma possono essere acquistate direttamente da White Line.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Tabellone pronto per una corsa durante il Palio del Niballo.

La prima cosa da fare per iniziare una partita a **Giostre Cavalleresche d'Italia** è, naturalmente, scegliere quale competizione provare: la più semplice è il Palio del Niballo (di cui vedete il tabellone già allestito nella Foto 3), con poche regole speciali e di durata davvero molto breve (una ventina di minuti).

I due cavalli vengono posizionati negli stalli di Partenza al centro del tabellone e i giocatori prendono in mano i corrispondenti mazzi di carte: poi si piazzano tutti gli altri gli elementi necessari utilizzando le tessere esagonali della fustella.

Le regole indicano la posizione dei “bersagli” (Niballo, Anelli, Saraceno) ed eventuali altri “decori”: nella foto, per esempio, c'è una siepe che separa i due lati del Niballo perché i cavalieri devono seguire due percorsi diversi.

Ogni giocatore piazza due marcatori sulle apposite caselle al bordo del tabellone:

- la prima va nella casella “0” della “Fatica” (del cavallo);
- la seconda nella casella “1” delle “Abilità” (del Cavaliere).

Non resta che attendere il via del Mossiere e la corsa ha inizio.

Il Gioco

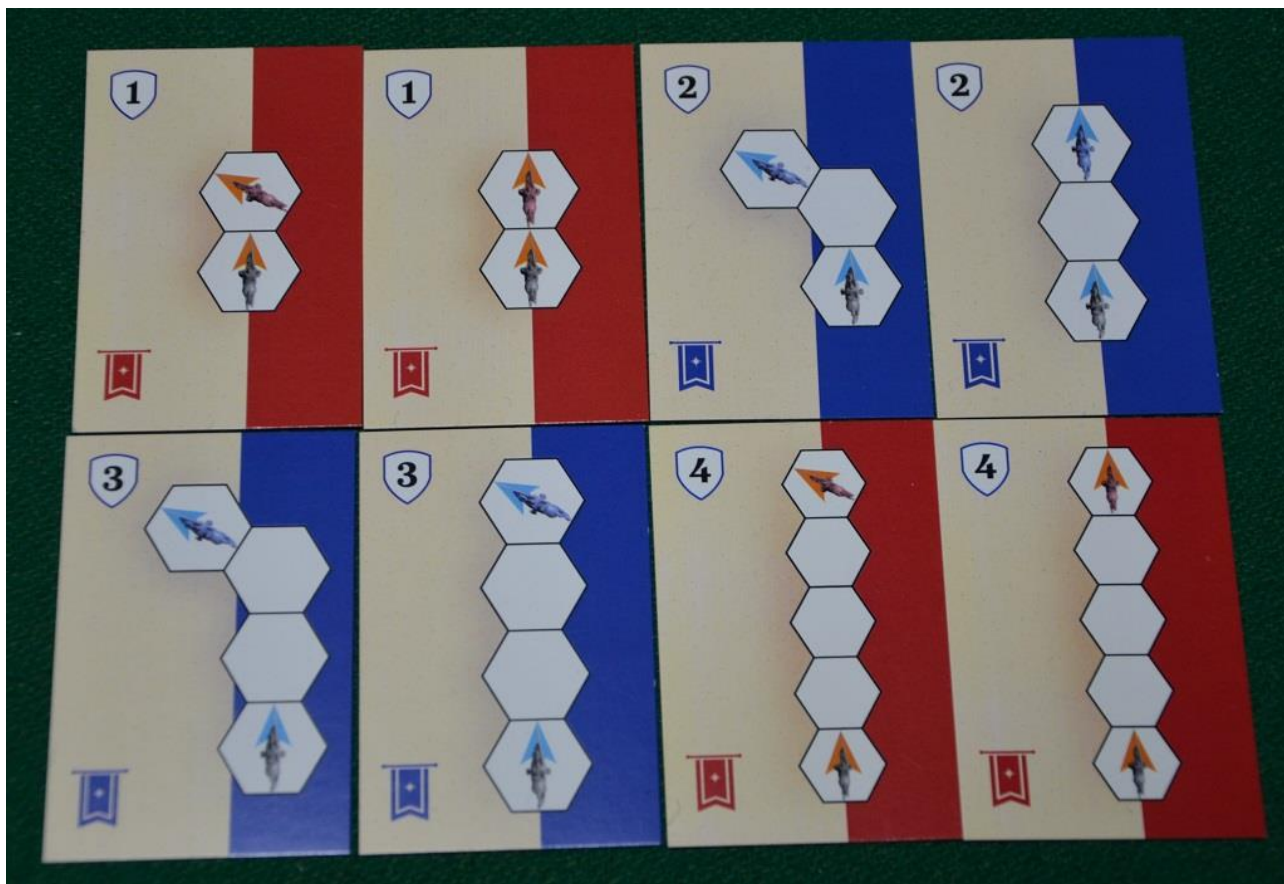


Foto 4 – Esempio di carte da utilizzare per il movimento.

Lo scopo del gioco è spronare il proprio cavallo sul terreno di gioco perché galoppi il più velocemente possibile e arrivi per primo al bersaglio, con il cavaliere che tenterà poi di centrarlo. Per il movimento si utilizzano le carte Azione: i due avversari ne scelgono una e la posano in tavola coperta, poi le carte sono svelate e i cavalli avanzano del numero di caselle e nella direzione indicata dalla carta (ne vedete alcuni esempi nella Foto 4).

Chi ha già provato *Blue Max* o *Aurigae* (il precedente gioco di Aldo Ghetti che vi abbiamo già presentato su Balena Ludens) sa esattamente come funziona il meccanismo: precisiamo allora che in **Giostra Cavalleresche d'Italia** si parte sempre da “Velocità 1” (il cavallo si sposta di una casella in avanti e può cambiare direzione) e si può salire (o scendere) soltanto di uno step a turno (da “1” a “2”, da “4” a “3”, ecc.), a meno che non siano state scelte abilità speciali, come vedremo fra poco.

Il terreno della Giostra è delimitato da un muretto laterale e, al centro, ci sono degli ostacoli che obbligano i cavalieri ad aggirarli, quindi la scelta delle carte da usare per il movimento è davvero cruciale.

Una volta arrivati sul rettilineo del Bersaglio i giocatori devono scegliere una carta che faccia arrivare il loro cavaliere esattamente nell'esagono davanti al bersaglio: per capirci meglio vediamo un esempio.



Foto 5 – I cavalieri si avvicinano al Niballo durante il Palio di Faenza.

Siamo al Palio di Faenza e i due cavalieri si apprestano a colpire il Niballo (storpiatura del nome Annibale, considerato un “cattivo” da punire con le lance): il Blu gioca una carta “Velocità 2” per arrestarsi di fianco al bersaglio (nell’esagono accanto ai tratteggi), mentre il Rosso, che è più lontano, deve giocare “Velocità 3” per arrivarci a sua volta.

Una volta giunti nelle caselle dell’impatto i giocatori devono lanciare 2 dadi “D6” (ma il numero può cambiare se si utilizzano abilità supplementari) e ottenere almeno un risultato “valido” (che cambia a seconda della Giostra): nel nostro esempio devono ottenere almeno un “3” per assicurarsi di avere colpito il Niballo.

Se entrambi hanno successo il punto verrà assegnato al cavaliere più veloce (nel nostro caso al Rosso) oppure, a parità di velocità, a chi ha il cavallo meno affaticato: se la parità resta si guarda chi ha ancora più punti abilità a disposizione e, se non basta, si lancia un dado.



Foto 6 – I Cavalieri sono arrivati sul bersaglio.

La foto 6 ci mostra il cavaliere Blu che è già arrivato sul bersaglio e, se passerà il test con 2D6, vincerà lo scontro perché il Rosso è ancora ad una casella di distanza dal Niballo.

Sul campo di **Giostre Cavalleresche d'Italia** però non è sempre tutto tranquillo e ci sono anche alcune caselle “a rischio”: passare all’interno delle curve o andare troppo all’esterno della pista potrebbe infatti far “inciampare” il cavallo.

Per verificare che questo non accada, ogni volta che un cavallo attraversa un esagono “ostacolo” (segnalato da apposite bandierine rosse) deve effettuare un “test di inciampo”, lanciando due dadi D6 e facendo almeno un “3”.

Se il test fallisce ci sono penalità che variano da corsa a corsa e possono costare una ripartenza a velocità “1”, oppure la perdita di un certo numero di Punti Vittoria.



Foto 7 – IL cavallo Blu sta affrontando la curva e proseguirà la sua corsa con Velocità 3, avanzando dunque sui tre esagoni di fronte e girandosi poi di 60° alla fine della mossa. Notate alla sua sinistra un esagono di Inciampo (con le bandierine rosse).

I cavalli lanciati a briglia sciolta (Velocità 4) vanno molto forte ma rischiano di stancarsi: lanciare 1D6 e se il risultato è uguale o superiore al livello di fatica del cavallo (ricordo che tutti partono a Livello 0) il movimento viene effettuato regolarmente, ma il segnalino dell'affaticamento si sposta di una casella in avanti.

In caso contrario il cavallo non risponde alle sollecitazioni del suo fantino e si sostituisce la carta “Velocità 4” con una di “Velocità 3”, poi si esegue la nuova mossa invece di quella prevista: questo significa che a volte il giocatore non riuscirà a prendere correttamente la curva o non potrà arrivare al bersaglio, e quindi sarà costretto a perdere del tempo per riallinearsi.

Non dimenticate infatti che si può “scendere” di un solo livello a turno, quindi se il tentativo di andare a “Velocità 4” fallisce proprio quando ci si avvicina a un bersaglio, nel turno dopo il cavaliere difficilmente riuscirà a frenare il cavallo e quindi passerà oltre e non potrà colpire.

Ad aiutare i concorrenti intervengono le regole sulle “Abilità”: di base tutti partono con una sola abilità (vedere Foto 8 qui sotto), ma è possibile effettuare un “allestimento” iniziale per cambiare in parte le caratteristiche di Cavallo e Cavaliere. Sul regolamento ci sono apposite tabelle da cui

scegliere, ma la cosa più interessante (che non avevamo mai visto prima in un gioco da tavolo, anche se è un escamotage non infrequente nel mondo videoludico) è che per ogni caratteristica positiva il giocatore deve anche prenderne una negativa.



Foto 8 – Ad inizio partita i concorrenti partono con i cavalli non affaticati (il segnalino di sinistra è sul valore “0”) e con un’abilità (segnalino di destra).

Così, per fare un esempio, se dalla tabella del Cavallo io scelgo l’abilità “Giocare carte da Velocità 2 o 3 alla partenza” (invece della solita “Velocità 1”) devo anche adottarne una negativa, come “tirare 1D6 soltanto quando si colpisce il bersaglio”, ecc.

Se il fantino decide di utilizzare “Aumenta o diminuisce la Velocità di 1 o 2” (anziché di 1 come nel gioco base) poi potrebbe dover anche “Tirare 3D6 nei test di inciampo”, ecc.

Ci sono naturalmente regole specifiche per ognuna delle quattro corse di **Giostra Cavalleresche d’Italia**:

- Giostra del Buratto (o Saraceno): qui si utilizzano anche delle carte “Bersaglio” in cui il giocatore deve indicare a quale settore dello scudo punta e quindi che numero deve fare col dado (più Punti Vittoria assegna e più sarà difficile ottenere il colpo). I cavalieri devono effettuare 2 giri completi e colpire 4 volte i bersagli (due sul lato destro della pista e due sul sinistro). Vince chi ottiene il punteggio più alto.



Foto 9 – Il cavaliere rosso ha appena colpito il Buratto mirando al valore “2” dello scudo, quindi ha appena guadagnato 2 PV.

- Palio del Niballo di Faenza: come abbiamo già visto negli esempi, si tratta di una corsa rapida in cui solo chi colpisce per primo il bersaglio (Niballo) guadagna un punto: le sfide si svolgono nella realtà fra i cinque “campioni” abbinati ai 5 rioni della città (Giallo, Rosso, Nero, Verde e Durbecco). La particolarità di questa giostra è che i due cavalli girano in versi opposti (uno in senso

orario e l'altro antiorario) per cui uno dei cavalieri dovrà sostituire tutte le carte Velocità che “girano” a sinistra con altrettante verso destra.

- Corsa all'anello di Narni: Qui i cavalieri (da 3 a 9) devono effettuare diverse prove contro sfidanti diversi ad ogni turno. Il loro compito è quello di infilare due “anelli” posti su due diversi bersagli nel mezzo dei due rettilinei opposti: ci sono tre “passaggi” in totale e ogni anello infilato vale 15 PV. A fine gara, dopo aver completato le sfide fra tutti i cavalieri e tolte eventuali penalità, vince chi ottiene il totale più alto.



Foto 10 – I “Bersagli” della corsa di Narni sono due piccoli anelli tenuti sospesi sul campo di gara da un braccio metallico.

- Giostra cavalleresca di Sulmona: in questo caso partecipano da 2 a 7 cavalieri, in rappresentanza dei Sestieri e dei Borghi della città. Anche qui bisogna infilare degli anelli passando sotto al bersaglio a tutta velocità, ma questa volta appesi al braccio ce ne sono tre di diverse dimensioni. Manco a dirlo il più piccolo vale 3 PV, il medio 2 PV mentre il grande assegna solo 1 PV: naturalmente la difficoltà a portare il colpo aumenta col diminuire del... diametro.

Una volta arrivato sul bersaglio il giocatore deve posare in tavola, (coperta) una carta che mostra a quale anello sta indirizzando la lancia e se il test sarà positivo il giocatore guadagnerà i punti indicati. Ovviamente i cavalieri si affrontano due alla volta e devono percorrere un giro completo (i primi due bersagli sono sui due rettilinei opposti) e poi devono rientrare nella zona degli stalli per il terzo tentativo.

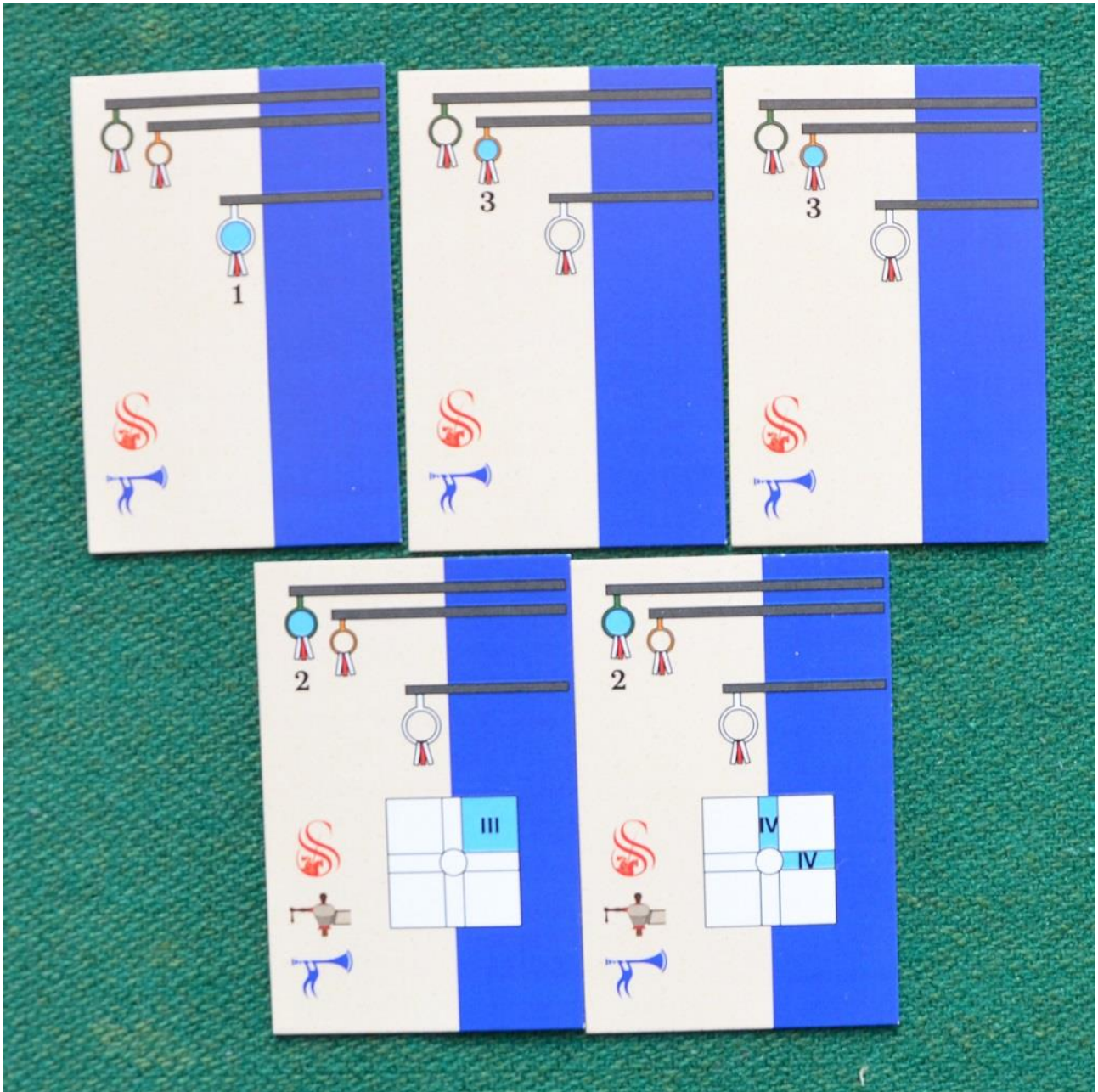


Foto 11 – Esempio di carte “Bersaglio” per la Giostra di Sulmona.

In tutti i concorsi di **Giostra Cavalleresche d’Italia** la vittoria va a chi ottiene più punti al termine delle sfide previste, ma ogni singola corsa può essere semplicemente praticata in due, giusto per divertirsi a vedere chi è il miglior cavallerizzo.

Qualche considerazione e Suggerimento

Ci sono ben pochi suggerimenti che si possano dare ai lettori interessati a questo gioco.

Il primo riguarda il movimento del cavallo: prima di giocare d’istinto una carta per andare il più velocemente possibile, guardate il percorso davanti a voi e programmate anche le mosse successive per essere certi di superare le curve nel miglior modo possibile e trovarvi così già in linea col bersaglio all’uscita.

Utilizzate la “Velocità 4” con parsimonia per evitare di affaticare anzitempo il vostro cavallo e tenetela di riserva se vi accorgete che l’avversario vi ha leggermente distanziato e quindi dovete recuperare: ricordatevi che nei primi tentativi è facile che la velocità vi venga confermata, ma dopo un paio di volte avrete solo il 50% di possibilità di riuscire, quindi meglio non rischiare, no?



Foto 12 – La copertina di Giostre Cavalleresche d'Italia.

Dopo le prime partite di prova vi consigliamo di utilizzare le regole sulle abilità per ottenere un gioco più equilibrato e dei vantaggi importanti, anche se a volte saremo costretti a prendere qualche rischio extra lanciando i dadi. Iniziate a giocare le corse più semplici e poi passate a quelle più lunghe e complesse.

Commento finale

Giostre Cavalleresche d'Italia è indirizzato, come abbiamo già detto, a giocatori di ogni livello: le regole sono abbastanza semplici (soprattutto per le corse a due), quindi l'apprendimento è veloce. Abbiamo anche sperimentato che la disparità di età o di esperienza non è molto influente (dopo un paio di partite di prova) e i più giovani possono competere con tutti alla pari.

Il numero ideale di giocatori al tavolo ci sembra proprio il “cinque”, perché permette diverse sfide in un tempo, tutto sommato, abbastanza limitato, e vi assicuriamo che la competizione si alza molto di livello quando si è in più di due.

E ora scusate, ma devo rimontare a cavallo per la prossima sfida ... ci sentiamoooooooo

*"Teniamo a ringraziare **Aldo Ghetti** non solo per avere messo a nostra disposizione una copia di valutazione del gioco e per avercelo insegnato, ma soprattutto per averci fatto entrare in un mondo finora a noi sconosciuto: quello delle Giostre Cavalleresche che hanno ancora un gran seguito in Italia.*
