

KRIEGSPIEL

Guy Debord è ricordato come il principale stratega dell'Internazionale Situazionista e come l'autore del caustico saggio sulla società pervasa dai media del capitalismo consumista: "La Società dello Spettacolo". Meno noto è che dopo la Rivoluzione del Maggio '68, Debord e la sua compagna - Alice Becker-Ho - lasciarono Parigi e andarono a vivere in uno sperduto villaggio francese. Durante le successive due decadi, Debord dedicò la gran parte del suo tempo ad inventare, definire e promuovere ciò che arrivò a considerare il suo progetto più importante: il Kriegspiel, o Gioco della Guerra. Per Debord, il Kriegspiel non era solo un gioco; bensì una guida a come gli individui avrebbero dovuto condurre le proprie esistenze nella società Fordista. Giocando, gli attivisti rivoluzionari avrebbero potuto imparare come combattere e vincere contro gli oppressori della società spettacolare. Debord modellò il gioco come uno strumento per imparare il pensiero strategico faccia a faccia con un reale antagonista. Dal suo punto di vista, esso rappresentava la totalità dei fattori in campo nelle manovre in tempo di guerra, ciò che chiamava "la dialettica di tutti i conflitti".

Kriegspiel è un simulatore delle teorie del generale prussiano Carl von Clausewitz: un gioco di strategia militare dell'epoca napoleonica in cui le armate devono mantenere le proprie strutture di comunicazione per sopravvivere, e in cui la vittoria è raggiunta distruggendo la rete di supporto del nemico piuttosto che catturandone i pezzi.

"[...]Ho studiato la logica della guerra. Inoltre, qualche tempo fa, sono riuscito a presentare le basi dei suoi movimenti, le forze in contesa e le contraddittorie necessità imposte nelle operazioni di entrambi gli schieramenti in un gioco da tavolo piuttosto semplice. L'ho giocato e, nella spesso difficile conduzione della mia esistenza, ho utilizzato le lezioni imparate da esso. Ho pertanto impostato me stesso sulle regole del gioco applicate alla vita quotidiana, e le ho seguite. Le sorprese di questo Kriegspiel sembrano inesauribili, e temo che esso sarà l'unico dei miei lavori a cui qualcuno oserà attribuire un qualche valore. Sulla questione se io abbia fatto o meno un buon uso di tali lezioni, lascio che siano gli altri a deciderlo".

Guy Debord, *Panegirico*, pp. 63-64.

REGOLAMENTO

Kriegspiel si gioca su una scacchiera di 500 caselle, ordinate in file di 20x25. Il tavolo è diviso in due territori (settentrionale e meridionale) di 10x25, ognuno con un passo montano, due arsenali, tre fortezze e con una singola catena montuosa di nove caselle. Le montagne non sono attraversabili e bloccano il raggio d'azione delle unità.

Ogni giocatore dispone liberamente le proprie unità all'interno del suo territorio prima dell'inizio della partita.

Ogni giocatore ha una rete di comunicazione che deve essere mantenuta e protetta. La rete ha i suoi fulcri nei due arsenali immobili che irradiano linee di comunicazione verticalmente, orizzontalmente e in diagonale a 45°. Ogni giocatore ha inoltre due unità di staffetta mobili, che amplificano ogni linea di comunicazione che attraversa la casella in cui si trovano - verticalmente, orizzontalmente e in diagonale a 45°. Le linee di comunicazione rappresentano gli ordini, le informazioni, i rifornimenti e le munizioni che arrivano alle truppe dagli arsenali; senza di esse, le unità del giocatore rimangono inerti. Queste ultime devono dunque rimanere connesse alla rete, o rischiano di essere catturate. Le linee di comunicazione possono essere interrotte dal nemico, perciò

sono cruciali nella strategia del gioco. L'obiettivo è distruggere l'avversario, sia eliminando tutte le forze nemiche, sia annientando i suoi due arsenali.

UNITA'

Le due armate sono di uguale dimensione, e sono composte da:

- 2 arsenali;
- 1 unità di staffetta a piedi;
- 1 unità di staffetta a cavallo;
- 9 reggimenti di fanteria;
- 4 reggimenti di cavalleria;
- 1 reggimento di artiglieria a piedi;
- 1 reggimento di artiglieria a cavallo.

Le unità si muovono in maniera differente a seconda del valore della loro velocità di marcia (movimento), che può essere di 1 o 2 caselle a seconda se l'unità sia a piedi o a cavallo. Ogni unità può muoversi in tutte le direzioni. Le unità che si muovono di due caselle possono operare questo spostamento in linea retta o in diagonale, o anche per una casella in linea retta e successivamente una casella in diagonale -o viceversa-, con l'unica restrizione di non poter muovere se non in caselle vuote. E' inoltre permesso a queste unità rapide di muoversi anche solo di una casella.

Le unità possiedono una forza tattica, differente per ogni tipo di reggimento, che varia a seconda che esse attacchino o difendano. Questa forza tattica è espressa, nelle diverse situazioni, da coefficienti numerici.

La portata di tiro di tutte le unità -così come la carica per la cavalleria- si calcola unicamente su una linea retta di caselle, siano esse in verticale, in orizzontale o in diagonale, e che circondano la casella occupata dall'unità interessata; indica la distanza da cui le unità possono effettuare attacchi.

Arsenali & Staffette

Arsenale:

gli arsenali irradiano le linee di comunicazione. Sono immobili e non hanno difesa ma possono essere occupati dalle proprie unità. L'occupazione da parte del nemico porta alla distruzione dell'arsenale e l'eliminazione di entrambi gli arsenali comporta la sconfitta del giocatore che li ha perduti. Tutte le unità devono rimanere in connessione diretta con le proprie linee di comunicazione, o devono essere adiacenti ad un'unità amica connessa. In caso contrario, l'unità si disconnette e diventa inerte. Le unità sono libere di muoversi fuori dal raggio della rete comunicativa, ma una volta disconnesse non possono più muovere, attaccare o difendersi (in ogni caso ogni unità amica vicina potrà ancora portare il proprio soccorso in difesa delle unità disconnesse, se si trovano nel proprio raggio d'azione). Le staffette rappresentano un'eccezione: possono muoversi liberamente dentro e fuori la rete di comunicazione, nonostante possano trasmettere il segnale dell'arsenale solo se la casella in cui si trovano è attraversata da una delle linee irradiate dagli arsenali.

Le linee di comunicazione sono bloccate dalle montagne e da ogni unità nemica. In ogni caso il segnale passa liberamente attraverso i passi montani e non è bloccato dalle staffette nemiche.

Staffetta a piedi:

ATTACCO: 0 DIFESA: 1 TIRO: 2 (caselle) MOVIMENTO: 1 (caselle); amplifica la rete di comunicazione se il segnale degli arsenali attraversa la casella in cui si trova.

Staffetta a cavallo:

ATT: 0 DIF: 1 T: 2 MOV: 2; amplifica la rete di comunicazione se il segnale degli arsenali attraversa la casella in cui si trova.

Unità da combattimento

Fanteria:

ATT: 4 DIF: 6 T: 2 MOV: 1

Cavalleria:

ATT: 4/7 DIF: 5 T: 2 MOV: 2; la cavalleria possiede l'abilità speciale "carica", che incrementa il valore dell'attacco da 4 a 7 quando è adiacente ad un'unità nemica. La carica può accumularsi con tutte le unità di cavalleria nella stessa colonna, ognuna aggiungendo 7 all'attacco. Si tratta di un'abilità esclusivamente offensiva, e non si attiva se l'unità è attaccata.

Artiglieria a piedi:

ATT: 5 DIF: 8 T: 3 MOV: 1

Artiglieria a cavallo:

ATT: 5 DIF: 8 T: 3 MOV: 2

Montagne & Fortificazioni

Passo montano: permette il passaggio attraverso le montagne. Conferisce un bonus difensivo di 2 alla fanteria e all'artiglieria (a piedi e a cavallo).

Fortezze: possono essere occupate da entrambe le fazioni e offrono un bonus difensivo di 4 alla fanteria e all'artiglieria (a piedi e a cavallo).

Montagne: non possono essere attraversate. Bloccano l'attacco e le linee di comunicazione.

MOVIMENTO & ATTACCO

Movimento: prima della partita, ogni giocatore posiziona le proprie unità liberamente nel suo territorio. La posizione iniziale dell'avversario non deve essere conosciuta fino a che la partita non sia iniziata. Un lancio di dadi determinerà chi debba essere il primo a muovere.

Il gioco procede per turni. Un giocatore può muovere fino a cinque unità in ogni turno, facendo seguire a ciò un singolo attacco contro un'unità nemica. E' permesso muovere meno di cinque unità e l'attacco non è obbligatorio. Il raggio di movimento varia per tipo di unità. Nessuna unità può muovere più di una volta per turno.

Attacco: un attacco è determinato sommando tutti i valori offensivi nel raggio di una casella nemica bersaglio, e sottraendo da questo numero la somma di tutti i valori difensivi che supportano la stessa casella. La potenza offensiva e difensiva è irradiata da un'unità in linea retta, verticalmente, orizzontalmente e in diagonale a 45°.

Cattura e Ritirata forzata: se la potenza offensiva è minore o uguale alla potenza difensiva, l'unità che ha subito l'attacco è al sicuro. Se la potenza offensiva è maggiore di due o più, l'unità è

catturabile. Se la potenza offensiva è maggiore di un solo punto, l'unità colpita resiste ma deve essere messa in ritirata forzata. In tale situazione, il difensore è obbligato a muovere l'unità all'inizio del proprio prossimo turno. Il pezzo che si sta ritirando è inoltre escluso dal conteggio del punteggio offensivo di un eventuale attacco nel turno corrente. Se non ci sono caselle disponibili per la ritirata, l'unità è automaticamente catturata.

REGOLE SPECIALI

Solo un'unità per volta può occupare un arsenale, una fortezza, un passo montano o qualsiasi altra casella.

Le fortezze non sono alleate con nessuna delle due fazioni e possono essere occupata da qualsiasi unità di entrambi gli schieramenti. Le fortezze non propagano linee di comunicazione e non possono essere distrutte.

Un arsenale è distrutto se è occupato dal nemico. Solo gli arsenali vuoti possono essere occupati. La distruzione di un arsenale nemico conta come un attacco e non si possono lanciare altri attacchi in quel turno. Nota: le staffette non hanno potenza offensiva perciò non possono distruggere un arsenale.

La cavalleria non può caricare contro una fortezza o un passo montano; ogni unità di cavalleria che occupa una fortezza non può partecipare ad una carica (sebbene la carica da un passo montano sia permessa).

VITTORIA

Un giocatore vince annientando il nemico. Ci sono tre modi per farlo:

- (A) Distruggere i due arsenali nemici;
- (B) Distruggere tutte le unità da combattimento nemiche;
- (C) Distruggere le due staffette nemiche e far restare tutte le unità nemiche rimanenti disconnesse.

In alternativa, se entrambi i giocatori decidono di abbandonare, il gioco finisce in parità.