

Numero giocatori: **minimo 8**

SOS NOVADORES

Epoca: **XVIII secolo (1793 d.C.)**

Introduzione

Questo scenario si differenzia da quasi tutti gli altri in quanto copre non un singolo evento ma lo sviluppo di una crisi durata alcuni anni. Ci riferiamo al processo di definizione dei rapporti fra il governo centrale sabauda e la Sardegna che va dal 1793 al 1796 che culminerà, temporaneamente, con la sconfitta delle istanze riformatrici.

Il nostro scenario inizia nel 1793, dopo il fallimento del tentativo francese di conquista dell'isola; l'opinione pubblica sarda vive una profonda insoddisfazione rispetto all'atteggiamento dei Savoia nei confronti dell'isola, insoddisfazione che si traduce nella formulazione delle famose "cinque domande": gli anni che seguono vedranno due insurrezioni, la cacciata temporanea di tutti i piemontesi da Cagliari, la morte violenta di diversi esponenti politici e, infine, un processo di normalizzazione dopo la sconfitta militare dei riformatori.

Per mantenere maggiori possibilità di scelta ai giocatori abbiamo cercato di non predeterminare lo scenario in modo tale che seguisse il corso degli eventi avvenuti realmente. Per lo stesso motivo non abbiamo dato ai personaggi del gioco il nome dei vari Angioy, Pitzolo, Marchese di Planargia, Galli della Loggia e così via che furono i protagonisti dei fatti: le loro posizioni sono comunque abbastanza facilmente riconoscibili.

Abbiamo messo invece cura nella creazione di un meccanismo astratto che contribuisse a enucleare il contrasto politico di fondo e la diversa idea di Sardegna, di rapporto col governo centrale e di società che divideva i protagonisti.

Il gioco fa anche un uso maggiore di materiali di supporto (carte, tabellone murale) e richiede il rispetto di alcune semplici meccaniche di gioco: per questo motivo richiede una preparazione attenta da parte dell'arbitro: sconsigliamo di provare a giocare questo scenario senza averlo letto prima con attenzione.

Preparazione del gioco

Preliminarmente l'arbitro deve fotocopiare le schede per i giocatori in numero sufficiente per tutti; deve inoltre fotocopiare la pagina in cui sono riportati i "fucili" e le "bandiere" (il loro significato è spiegato più sotto) e i "titoli nobiliari" (anche di questi il significato è spiegato più oltre). Fucili e bandiere devono essere in numero sufficiente per i giocatori più una riserva (la "banca") che terrete voi. infine, deve predisporre dei mezzi di riconoscimento delle squadre, per esempio dei nastri di tre colori diversi da legarsi al braccio, dei cartoncini colorati o qualunque altro mezzo equivalente. Vi servirà anche un campanello o un altro mezzo per ottenere il silenzio quando necessario.

Prima di iniziare a giocare va appeso al muro, in maniera che sia visibile da tutti, un cartellone che consentirà di seguire lo sviluppo del gioco. Il cartellone va compilato come segue:

Autonomia 0		Repressione 1
Riaffermazione degli antichi privilegi sardi		6 fucili
3 fucili - 3 bandiere o voto unanime		
Indipendenza 1	Autonomia 1	Repressione 2
Riforme sociali antifeudali	Più potere alle classi nobili sarde	8 fucili – 1 bandiera
3 fucili - 3 bandiere o voto unanime	2 fucili - 4 bandiere o voto unanime	
Indipendenza 2	Autonomia 2	Repressione 3
proclamazione della Repubblica	Parità fra élites sarde e piemontesi	10 fucili – 2 bandiere
6 fucili - 6 bandiere o voto unanime	4 fucili - 8 bandiere o voto unanime	

Fatto questo, l'arbitro mette da parte quattro sedie, separate dalle altre, e delimita in qualche modo lo spazio là attorno: quello sarà "il Piemonte". Il resto della sala sarà "la Sardegna"

Svolte tutte queste operazioni, potete leggere il brano iniziale che segue qui sotto: all'interno della lettura sono anche descritte alcune delle regole e come dare avvio al gioco. In ogni caso lo svolgimento è anche riassunto sotto in una apposita sezione. Ovviamente potete parafrasare questo nostro verboso riassunto o correggerlo come vi pare. È riportato qui sotto come un supporto per l'arbitro, non come una imposizione.

Siamo nell'anno 1793. Sulla Sardegna regna Vittorio Amedeo III di Savoia, che governa l'isola da Torino.

Indicate le quattro sedie che costituiscono il Piemonte. Quindi, in maniera casuale o perché avete un volontario o secondo una vostra scelta, assegnate il ruolo di Re a un giocatore e fatelo sedere su una delle quattro sedie.

Dunque... il Re giustamente siede sul trono e non lascia mai la capitale. Per fortuna provvedono a trattare i suoi affari lontani i ministri del Re. Il Re è infatti aiutato da tre consiglieri, che possono anche recarsi in Sardegna.

Assegnate il ruolo di ministri del Re a tre giocatori, coi criteri che ritenete migliori. Assicuratevi che sia chiaro a tutti che i ministri possono muoversi liberamente per la sala e che siano evidenti per tutti i confini fra "Piemonte" e "Sardegna".

Un modo alternativo per trattare affari col Re è quello di recarsi a trovarlo. Il viaggio verso il Piemonte è libero, ma attenzione! Una volta arrivati in Piemonte è facoltà del Re decidere quando ne potete ripartire: il Re può anche decidere di tenervi suoi "ospiti" (cioè prigionieri) per un tempo indeterminato.

Il Re, stiamo parlando di un sovrano assoluto, badate bene, è anche il capo dell'esercito. Per questo gli consegno queste carte (mostrate le carte col fucile) che rappresentano il potere militare.

Date al Re quindici carte fucile. Ai ministri non date niente.

Possiamo adesso occuparci della Sardegna. Cosa sta succedendo? Bene, pochi mesi fa i rivoluzionari francesi hanno tentato di occupare l'isola. L'operazione è fallita non perché i Savoia avessero organizzato la difesa, ma perché i sardi da soli si sono armati e hanno sconfitto l'invasore. Tuttavia questa loro dimostrazione di fedeltà non ha portato nessuna ricompensa: tutte le cariche pubbliche, in Sardegna, sono affidate ai piemontesi, tutti i migliori stipendi vanno ai piemontesi, tutti gli onori vanno ai piemontesi. Inoltre le tasse sono alte, la corruzione fra i funzionari piemontesi è molto grave, la moneta è stata svalutata e il governo non fa niente per la Sardegna.

Ovviamente il Re, monarca assoluto, non vede alcun problema in questa situazione. Invece gli Stamenti, cioè il parlamento sardo, si sono riuniti per esaminare la situazione e formulare delle richieste da sottoporre al Re. Voi (riferendosi a tutti gli altri giocatori diversi dalla squadra del Re) siete i componenti degli Stamenti. Anche fra voi ci sono però delle differenze di opinione, fra conservatori e riformatori.

Dividete tutti i giocatori che non sono nella squadra del Re in due gruppi di pari numero (possibilmente di almeno otto giocatori ciascuna), e consegnate agli uni le schede dei riformatori e agli altri le schede dei conservatori. Consegnate anche a ciascuno una carta fucile o bandiera a caso. Spiegate ai giocatori che le bandiere rappresentano consenso politico e la fedeltà di parte della popolazione. Il significato dei fucili è stato già spiegato.

A uno dei componenti della squadra dei riformatori consegnate, invece della scheda normale, la scheda dell'emissario francese e tre fucili.

Lasciate qualche minuto perché tutti possano leggere le proprie schede, quindi proseguite:

Potremmo iniziare, ma mi manca di spiegare la funzione di questo cartellone. Gli obiettivi di ogni squadra sono chiari: da una parte i piemontesi inclinano verso lo status quo, dall'altra i conservatori vogliono che alla Sardegna siano restituiti i privilegi di un tempo e che alla nobiltà sarda sia riconosciuto il suo ruolo; i riformatori, influenzati dalle idee dell'Illuminismo e della Rivoluzione francese, vogliono riforme sociali più importanti.

Le varie possibilità sono riportate nel cartellone che vedete lì (indica il cartellone). Come si fa a far accadere le diverse riforme? Ci sono due modi: o con un voto unanime di tutti i sardi, oppure usando un misto di forza e di consenso politico. Per esempio, per proclamare la repubblica un certo numero di giocatori deve mettere insieme abbastanza bandiere e fucili da rispettare quanto è indicato sul cartellone.

C'è però una regola: non si può arrivare a una soluzione se prima non si sono proclamate le precedenti. Quindi per rimanere nel nostro esempio, per arrivare alla repubblica bisogna prima che nel gioco siano stati riaffermati gli antichi privilegi sardi e che siano state fatte le riforme antifeudali.

Come si fa concretamente a far scattare gli eventi del cartellone? Quando i giocatori interessati sono d'accordo, vanno dall'arbitro, che ferma il gioco. L'arbitro riporta sul cartellone i nomi dei giocatori che hanno fatto scattare l'evento. Le carte non vengono consegnate all'arbitro, rimangono per il momento ai giocatori.

Naturalmente, ci possono essere dei giocatori contrari a quel determinato evento. Essi possono opporsi in due modi. I sardi possono scartare una loro carta per "bruciare" una carta corrispondente. In questo caso le carte interessate vengono rimosse dal gioco. Naturalmente a questo punto ci possono essere giocatori aggiungono le loro carte per continuare a mantenere l'evento in essere oppure altri possono scartare nuove carte. Quando nessuno vuole più intervenire l'arbitro decreta il fallimento delle riforme oppure dichiara che l'evento è avvenuto.

Il Re può invece intervenire in altro modo, con una repressione. Per far questo deve usare la sua forza militare, cioè le carte che ha in mano, ma può farlo solo tramite i suoi ministri che sono in Sardegna. Contrariamente al caso precedente, non ci si può opporre alla forza militare del Re, quindi non si possono scartare carte contro il Re. D'altro canto, il Re sta a Torino, e può intervenire in Sardegna solo tramite i suoi ministri, a cui deve consegnare le carte necessarie e che deve poi inviare in missione oltre il mare. Una repressione 1 cancella il livello 0 delle riforme, una di livello 2 cancella gli eventi di livello 1 e così via. Le carte del Re, una volta usate, sono bruciate.

Noterete che in certi casi il Re non avrà carte sufficienti: perché la repressione sia efficace, dunque, avrà bisogno dell'aiuto di sardi compiacenti.

In ogni caso anche se un evento viene represso esso "sblocca" la possibilità di attivare gli eventi successivi.

Bene, non ci sono altre regole: possiamo cominciare. Gli Stamenti sono al momento tutti d'accordo per un pacchetto di riforme che corrisponde a quanto riportato nel cartellone come "autonomia 0". Per non agire unilateralmente, però, hanno deciso di inviare una delegazione a Torino per chiedere al Re di concedere lui le riforme. Quindi adesso gli Stamenti si devono riunire e decidere le tre persone che faranno parte di questa delegazione.

Lasciate cinque minuti perché gli Stamenti formino la delegazione; nel frattempo il Re e i suoi possono definire la propria strategia. Quindi il gioco vero e proprio inizia col dibattito pubblico fra la delegazione e il Re coi suoi ministri. Terminato questo colloquio, lasciate giocare per 60 minuti e quindi chiudete (potete variar eit empi a seconda dell'andamento del gioco).

Durante il gioco la vostra funzione principale è quella di regolar ei tempi e mantenere l'ordine, soprattutto nella fase del gioco delle carte. Ci sono però due altri interventi importanti.

- I** Se viene attivato l'evento "Autonomia 0" dovete annunciare che da questo momento:
- A** È consentito ai giocatori, tranne il Re (e l'emissario francese), di cambiare squadra
 - B** Oltre alla vittoria di squadra, rappresentata dagli eventi del cartellone, è consentita la vittoria personale rappresentata dal diventare potenti in Sardegna. Consegnate al Re i cinque titoli nobiliari e chiarite che questi, una volta ricevuti, possono essere liberamente scambiati fra i giocatori.
 - C** Se un giocatore in possesso di un titolo tenta di attivare un evento e viene sconfitto dagli altri giocatori o dalla repressione, il titolo torna al Re.
- 2** Se dopo cinque minuti che è stato attivato un evento questo non è stato ancora represso, i giocatori che l'hanno attivato ricevono ciascuno il doppio delle carte che hanno usato (chi ha speso una bandiera ne riceve due e così via). I giocatori le cui carte sono state "bruciate" dagli avversari non ricevono niente. Se l'emissario francese impiega fucili per un evento che viene attivato con successo, riceve altri tre fucili.

Riassunto delle regole

1. Il Re non può lasciare il Piemonte.
2. Re può impedire a chiunque di lasciare il Piemonte. Basta che dia l'ordine.
3. Le carte fucile rappresentano astrattamente potere militare: soldati, fortezze e armi.
4. Le carte bandiera rappresentano consenso politico: voti negli Stamenti e appoggio da parte della popolazione.
5. Le carte non sono utili in sé, ma solo perché consentono di far avvenire determinati fatti rappresentati sul cartellone.
6. Può essere attivato un evento sul cartellone solo se prima sono stati attivati quelli che lo precedono. Una volta attivato un evento, anche se viene represso è sempre possibile attivare i successivi.
7. Quando viene attivato un evento, le carte non vengono scartate, ma rimangono in mano ai giocatori. È però opportuno segnare sul cartellone chi ha collaborato, perché riceverà in seguito delle ricompense.
8. Un giocatore sardo può scartare una sua carta per bruciare un'altra carta necessaria a far scattare un evento. Entrambe le carte vengono rimosse dal gioco. Altri giocatori possono intervenire reintegrando le carte necessarie, e ovviamente altri ancora possono interferire scartando proprie carte per tentare di bloccare l'evento.
9. Il Re può reprimere eventi mandando in Sardegna ministri dotati delle carte necessarie e, se necessario, facendosi aiutare da sardi compiacenti che mettono disposizione le loro carte. Per ogni evento indicato è necessario il livello di repressione posto sullo stesso "gradino" del tabellone.
10. Dopo l'evento "autonomia 0" è possibile cambiare squadra e tentare la vittoria personale e non di gruppo.
11. Se un giocatore in possesso di un titolo tenta di attivare un evento e viene sconfitto dagli altri giocatori o dalla repressione, il titolo torna al Re.
12. Se dopo cinque minuti che è stato attivato un evento questo non è stato ancora represso, i giocatori che l'hanno attivato ricevono ciascuno il doppio delle carte che hanno usato (chi ha speso una bandiera ne riceve due e così via). I giocatori le cui carte sono state "bruciate" dagli avversari non ricevono niente. Se l'emissario francese impiega fucili per un evento che viene attivato con successo, riceve altri tre fucili.
13. Se viene proclamata la repubblica e non viene repressa, il gioco finisce automaticamente.

Schede giocatori

Il Re e i suoi ministri

Sei un sovrano assolutista, educato ai valori contrari a quelli dell'Illuminismo e della rivoluzione francese. Per di più la canaglia giacobina francese preme ai tuoi confini dandoti non poche preoccupazioni. Cedere alle richieste di riforma potrebbe comportare dare fiato agli oppositori interni e dimostrare debolezza.

La Sardegna è una regione depressa che non rende quasi niente economicamente. Le riforme richieste ti priverebbero di quel poco di vantaggio che il suo possesso comporta. Un altro buon motivo per non accettarle.

Tuttavia, alcune limitate riforme, se proprio ti costringessero, potrebbero servire a tacitare l'opinione pubblica e a garantirti il controllo dell'isola.

Con i sardi usa il bastone e la carota, tenta di dividerli e se necessario corrompi i loro delegati. Cedi il meno possibile e solo se necessario.



Sos Novadores

XVIII secolo (1793 d.C.)

Gruppo dei conservatori

La situazione è intollerabile, la Sardegna è alla fame e, soprattutto, voi che provenite dalle più nobili famiglie dell'isola siete continuamente costretti a cedere il passo ai nuovi arrivati piemontesi.

Avete versato il sangue per respingere i francesi, ma non avete ottenuto se non ricompense risibili, ulteriori tasse e nuovi funzionari piemontesi. Adesso basta! Il Re deve capire che se si continua a questo modo non sarà possibile controllare l'isola, e le forze più radicali prenderanno il sopravvento.

Il vostro programma si può riassumere in: "avanti al centro contro gli opposti estremismi". Cercate di ottenere parità di trattamenti e privilegi come i piemontesi, senza farvi reprimere con troppa durezza e senza dare troppo sazio ai riformatori estremisti.



Sos Novadores

XVIII secolo (1793 d.C.)

Gruppo degli innovatori riformatori

Siete convinti che la Sardegna ha bisogno di ben altro che la riproposizione di antichi privilegi a favore dei nobili: serve l'abolizione del feudalesimo e un programma avanzato di riforme sociali. Potete appoggiare alcune riforme proposte dai conservatori per motivi tattici, ma i vostri obiettivi sono ben diversi.

Guardate con simpatia alla rivoluzione francese, ma non siete necessariamente repubblicani: se possibile preferite fare le riforme con l'aiuto del Re, ma se veniste messi nell'angolo non vi rimarrebbe altra scelta.



Sos Novadores

XVIII secolo (1793 d.C.)

Schede giocatori

Emissario francese

Sei una gente segreto della Repubblica francese: il tuo compito è quello di portare la Sardegna nell'orbita francese; il tuo scopo può essere raggiunto se venisse proclamata la rivoluzione.

Non hai molti mezzi, solo tre fucili, ma a Parigi ti hanno promesso che se i tuoi sforzi si riveleranno efficaci riceverai altre armi e aiuti.

FABBRICASCORIE

Sos Novadores XVIII secolo (1793 d.C.)

Titoli nobilari (rilasciati dal Re)

Generale delle armi

Sei il comandante generale della Sardegna, con un potere superiore allo stesso Viceré: a tutti gli effetti entri nel governo del Re alla pari con gli altri ministri. Ricevi immediatamente due fucili dall'arbitro.

Alter Nos

Ricevi il potere di agire come Viceré: sei uno degli uomini politici più importanti della Sardegna. Ricevi immediatamente dall'arbitro due fucili e due bandiere.

Intendente della Reale Udienza

Sei un giudice a capo dell'amministrazione pubblica. Ricevi immediatamente due bandiere dall'arbitro.

Cavaliere dell'Ordine dell'Annunziata

Fai parte dell'ordine cavalleresco di punta dei Savoia. Sei di fatto equiparato ai nobili piemontesi. Ricevi immediatamente una bandiera dall'arbitro.

Cavaliere dell'Ordine dell'Annunziata

Fai parte dell'ordine cavalleresco di punta dei Savoia. Sei di fatto equiparato ai nobili piemontesi. Ricevi immediatamente una bandiera dall'arbitro.

Altri materiali di gioco - fucili

riquadri da ritagliare ?

Altri materiali di gioco - bandiere

riquadri da ritagliare ?