

BLITZ, CLAIM, DIE WIKINGER KOMMEN DI ALEX RANDOLPH:  
MUOVERSI ALL'ANTICA IN UN GIOCO MODERNISSIMO

Di questo gioco l'*Enciclopedia dei Giochi* di Giampaolo Dossena, edizione ©2009 A.Mondadori Editore S.p.a., Milano, scrive:

*“Blitz è un gioco inventato da Alex Randolph, distribuito in Italia dalla Editrice Giochi nel 1983. Andato presto fuori commercio, vale la pena di fabbricarselo (usando pedoni e torri degli scacchi e riproducendo le sagome col pantografo o con successivi ingrandimenti per via di fotocopie: i punti devono avere un diametro di 15mm, e una distanza orizzontale e verticale di 15 mm). Viene imparato subito dai ragazzi e sviluppa notevoli doti strategiche.”*

Nell'enciclopedia non vengono ricordate le versioni precedenti o gli analoghi giochi di conquista strettamente collegati pubblicati da Randolph negli anni: **Castille** (Stancraft, 1969) e **Turnier** (Parker Brothers, 1976), ma soprattutto i successivi **Claim** (Jumbo, 1984) e **Die Wikinger kommen!** (ASS, 1994). Vi sono invece riportate dettagliatamente con esempi originali, le regole, le riproduzioni delle sagome, ecc..

Lo stesso autore, che ricordiamo come inventore di oltre 100 giochi pubblicati in tutto il mondo, in occasione proprio dell'ultima pubblicazione del gioco rieditato e rivisto in alcuni dettagli delle regole, uscito in Germania col nome **Die Wikinger kommen!** (Arrivano i Vikinghi), diceva: *“Questo è un gioco semplice, ma il mio personale favorito. Io ho una passione per i giochi di strategia astratta, e Die Wikinger kommen! è uno di questi. Tra l'altro è anche un gioco divertente e allegro da giocare, cosa rara per giochi di questo tipo. [...] Questa versione finale è più bella, elegante e divertente delle precedenti. Finalmente il gioco è nella forma che stavo aspettando da molti anni”*.

Per questo motivo le regole da me allegate sono la riproduzione sintetica, completa di figure ridisegnate, di quelle presentate nell'Enciclopedia, e dunque relative al Blitz edizione *Editrice Giochi* 1983, con la segnalazione delle variazioni introdotte dall'ultima versione accreditata dall'autore, e cioè quella tedesca appunto del 1994.

Il gioco ha certamente alcune peculiarità che lo rendono degno di nota (nella sua versione *Claim* è stato peraltro segnalato come “Raccomandato” allo Spiel der Jahres 1984). Apparentemente utilizza ingredienti noti:

- a. il meccanismo di movimento “tradizionale” mediato dalla Dama cinese (o dal suo progenitore Alma) con spostamenti singoli di uno spazio o, *in alternativa* mai contemporaneamente, salti anche iterati di pedine proprie o degli avversari
- b. il meccanismo di cattura, meno usuale, ma comunque anch'esso *storico*, appreso come racconta lo stesso autore, da un gioco praticato da studente che successivamente ha scoperto essere quello conosciuto oggi come **Tablut**; in questo antico gioco di origine

lappone, descritto dal botanico svedese Linneo come uno tra i tanti aspetti riportati della vita dei lapponi nei suoi diari del viaggio del 1732, si applica un meccanismo appunto più di “cattura” che di “attacco”, (“*i pezzi intrappolati sono affiancati da due pezzi avversari come se fossero due poliziotti*” descriveva Randolph nelle sue note al gioco).

L'autore però è intervenuto nel migliorare praticamente tutti gli aspetti perfettibili dei giochi strategici astratti simili, quali staticità, rigidità e ripetibilità dello sviluppo dalla posizione iniziale e delle strategie, fissità dell'obiettivo (portare le pedine in un dato spazio della scacchiera, ad esempio), mancanza di interazione tra i giocatori, agendo principalmente, a mio parere, su cinque punti:

1. la componibilità e conseguente variabilità del tabellone, con arricchimento notevole delle strategie e delle necessità di adattamento (peculiarità entrambe che sono entrate a far parte del bagaglio di caratteristiche di giochi moderni, dai Coloni di Catan in poi, nei quali una strategia buona per una partita può non esserlo per un'altra e l'interazione con i comportamenti degli avversari diventa determinante);
2. l'assenza di uno schieramento iniziale fisso: le pedine vengono disposte inizialmente a turno due per volta fino ad esaurimento e questo fa sì che si inneschi un livello di interazione e di necessità di adattamento ai comportamenti degli avversari (..ma anche del compagno, nel caso di gioco in quattro giocatori accoppiati, vedi punto 5) già altissimo da subito; il tutto arricchito e perfezionato dalla successiva fase di eliminazione di 4 pedine dell'avversario che porta all'inizio degli scontri veri e propri;
3. il meccanismo di cattura per chiusura dell'avversario tra due pedine proprie o una propria ed una del terzo giocatore (in tre), o una propria ed una del compagno (in quattro), oppure ancora tra una propria e la costa, innovazione questa vera e propria, tanto da meritarsi una ulteriore citazione alla voce *cattura* dell'Enciclopedia (op.cit.), dove ci si riferisce ad essa come *chiudere, chiusura* ricordando che “*In Blitz si ha una cattura per “spalle al muro” o “spalle al mare”*”; il tutto arricchito dalla possibilità di mosse ulteriori nel medesimo turno solo nel caso che a seguito di una cattura si possa, muovendo, catturare ancora, eliminando così un'altro statico diktat dei giochi strategici astratti, ancorati al meccanismo mossa-mossa senza possibilità di remissione...
4. il meccanismo di possesso dei territori con elemento “simbolico” unico (la torre), che innesca meccaniche di obbligo di difesa/offesa veramente variegata e molteplici, considerandone il numero (in quattro si vince “mantenendo” ed arrivando a 5 torri) e la dislocazione. Per intenderci, pensate a degli scacchi dove i Re da difendere aumentano progressivamente da 0 a 4, in vari punti della scacchiera, dovendo contemporaneamente pianificare le strategie offensive, e soprattutto le alternative!
5. la possibilità di gioco in coppie, con tutto ciò che ne consegue in termini di sdrammatizzazione dell'effetto tensione della “lotta tra due cervelli” che si innesca nei giochi

astratti più crudeli (scacchi ovviamente su tutti), del conseguente maggiore divertimento dato anche dalla possibilità di scaricare la colpa su qualcun altro!; il tutto mantenendo comunque la possibilità di una drammatizzazione finale con frasi del tipo : “*tu non hai capito a cosa ci avrebbe portato dopo 9 mosse la mia perfetta strategia..*” “*non mi hai seguito..*” “*non ti sei accorto..*” “*era chiaro a tutti quello che avresti dovuto fare..*” con eventuali coloriture più o meno scurrili in funzione dell’educazione di fondo (di quella tanto buona che non si perde al primo sapore acre della sconfitta..) che non possono non incrementare il divertimento, quanto meno dei vincitori... Al di là dell’ironia, la possibilità di un gioco a coppie senza alcun influsso della fortuna e ad informazione completa (niente carte...e niente carte coperte in mano...) credo sia quasi un caso unico e prezioso e quindi da non perdere. Sconsigliati gli “accoppiamenti” tra partner o, peggio, tra marito e moglie. Le recriminazioni potrebbero travalicare l’ambiente protetto del tavolo da gioco per portarsi in altri locali della casa, trasformando Blitz, suo malgrado, in un gioco di ruolo con armi, energia e conseguenze incontrollabili!!

Vale la pena infine di precisare altri due aspetti non indifferenti nella possibilità di ampliare e coinvolgere nuovi giocatori, cioè la semplicità e velocità di esposizione delle regole e la durata, dell’ordine di 45min - 1h, alla portata di seconde serate o dopocena, anche dei non sfegatati o appassionati di giochi.

#### Un po’ di filosofia: un gioco di (quale) guerra?

Riparto, per un attimo dall’originalità del meccanismo di cattura, per qualche ulteriore considerazione forse prescindibile, ma che merita almeno una citazione. La concezione del tabellone/tavoliere come **isola**, visto il ruolo assegnato alle coste nella cattura, porta con se il passaggio della costa dal ruolo di semplice *confine* o *limite* della scacchiera, *finis terrae* oltre la quale non vi è gioco o battaglia con spesso il positivo effetto “spalle coperte”, a quello opposto di **pericolo** e **minaccia incombente** e costante. Con un po’ di gusto letterario potremmo chiamarlo *effetto deserto dei tartari*, con l’accezione spinta che la costa non è in realtà il luogo dal quale **puo’** arrivare il nemico da un momento all’altro, ma addirittura è **il nemico**. Questo aspetto dà al gioco una caratteristica particolarissima infondendo una sensazione psicologica e strategica del vero **campo aperto**, ma senza possibilità di fughe o rifugi in luoghi protetti, e l’unica possibilità di vittoria è data infatti dal *comportamento di insieme*, con il singolo elemento soggetto ad essere sacrificato, per disattenzione o per calcolo, al prossimo blitz avversario!

Sotto questa luce il gioco sfiora quasi la trasformazione, per quanto a poco possano servire le classificazioni e quanto labili ne siano i confini, da gioco astratto di strategia a gioco di simulazione “di guerra” (migrazione che sotto l’aspetto grafico e visivo è aiutata dalla trasformazione del tavoliere da “scacchiera” a “mappa”) ma mantiene una sua cifra sicuramente distinta soprattutto dai

wargames (sia i “progenitori” anni ’50 che gli epigoni successivi, Axies and Allies su tutti, che curiosamente condivide con Blitz/Claim l’hanno di uscita 1984) e dal loro approccio gerarchico e numerico alla conquista ed al possesso (tassonomie complesse, diversificazione di capacità e ruoli degli elementi, attribuzioni numeriche, ecc..).

Volendo ragionare sulla interessante distinzione di Giampaolo Dossena tra due tipologie di giochi di guerra, come specchio di culture diverse, il Blitz sembra allinearsi decisamente a quella di matrice indoeuropea, cinese e giapponese; come nel Go, quale esempio rappresentativo, i giochi di questa origine, più che simulare a guerra, riproducono piuttosto *la guerriglia* dove lo scopo è il controllo del territorio, senza eserciti gerarchizzati con valori e capacità diverse dei pezzi, che si affrontano formalmente schierati ed in cui lo scopo è l’eliminazione fisica del nemico (mangiandolo o uccidendolo, “to kill”, si usa in inglese per gli scacchi).

In questo modo, mi piace pensare, Randolph riesce a spogliare un gioco di guerra dall’aura “gloriosa” di sacrificio unilaterale (per la salvezza del re poi!!) per donargli una accezione giustamente “giocosa” di un *fare la guerra per imparare ad odiarla*.

#### Un po’ di fai da te

Se avete qualche ora libera la domenica quindi, “fate il vostro Blitz”! Dando infatti molto credito (come fare altrimenti !), al consiglio di Giampaolo Dossena (e di Dario De Toffoli, che ha curato l’ampliamento e l’aggiornamento della Enciclopedia dei Giochi Ed. UTET 1999, per l’ultima versione 2009, ed. Mondadori) riportato all’inizio di questa nota, ho proceduto diligentemente a fabbricare il mio Blitz, seguendo le dettagliate indicazioni, riproducendo le sagome (benché “rettificando” le curvature per facilità di taglio ma mantenendo identica la “topografia” e associabilità dei territori) con un programma di CAD e colorandole con colori True Color a 24 bit modello HSL sfumati, procedendo poi a stampa e incollaggio su cartoncino spesso fustellato e plastificato a mano. Sempre rigorosamente a mano ho realizzato in legno tutte le pedine necessarie, opportunamente colorate e verniciate con vernice ad acqua opaca (pedine 10x10x15mm, torri circolari  $\phi$ 12mm, h=22mm). Nel file BLITZ\_tabellone riporto la versione stampabile, su tre fogli formato A3, del lavoro in questione. Niente di eccezionale ma sufficiente a farsi un gioco dignitoso; a guardare la grafica del gioco originale nell’edizione italiana quanto meno non sfigura.



Figura 1 - BLITZ EDITRICE GIOCHI 1983 (fonte: [www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com))



Figura 2 - Il mio Blitz - tessere tabellone



**Figura 3 – il mio BLITZ - schieramento**



**Figura 4 – il mio BLITZ – dettaglio**

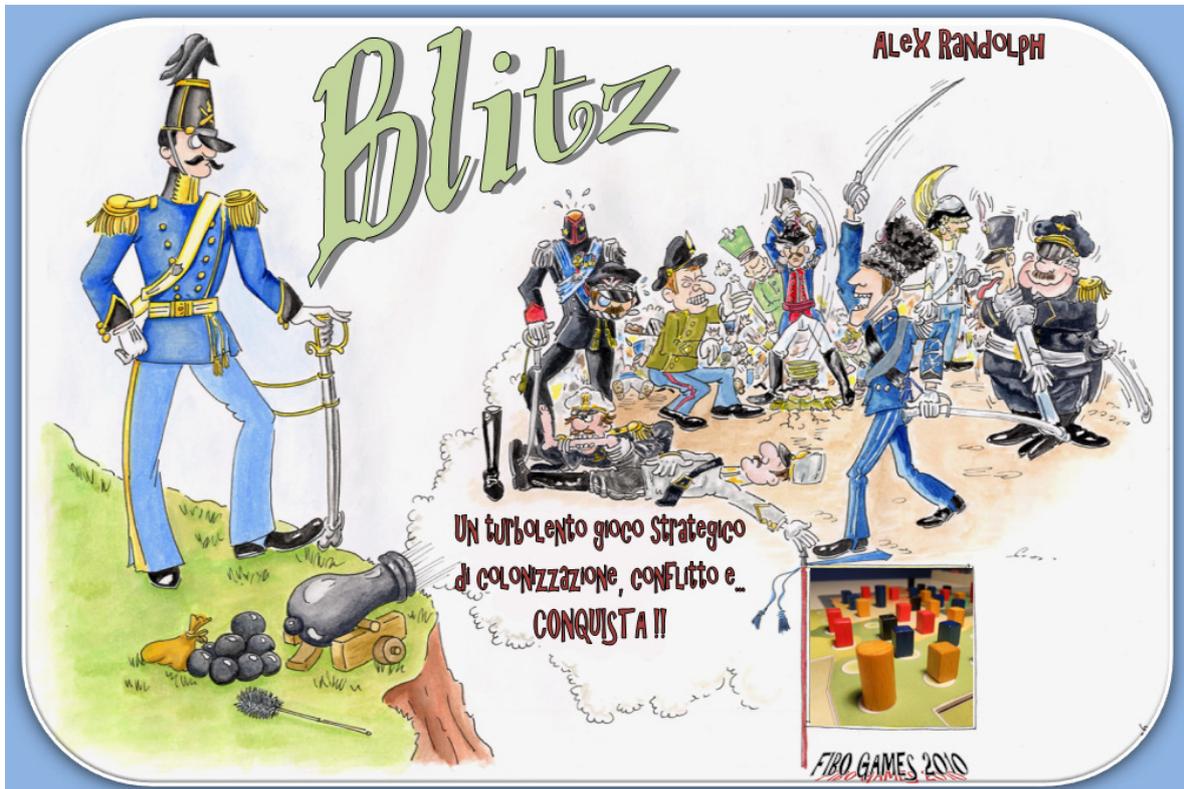
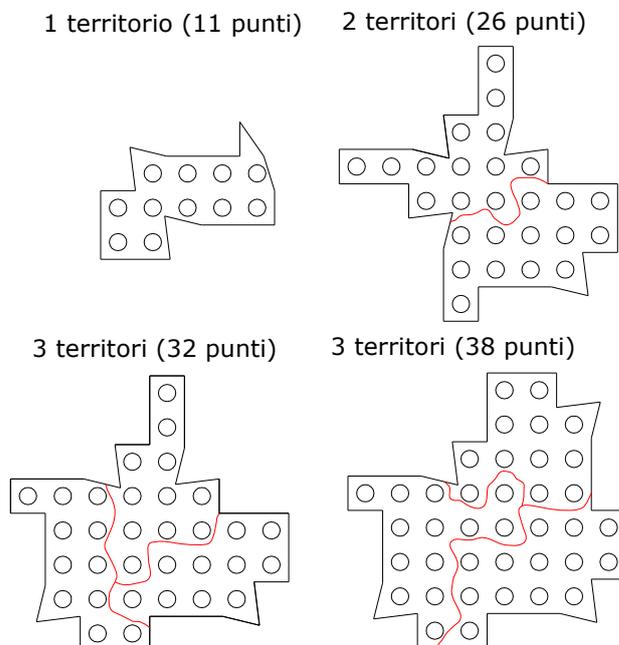


Figura 5 - Bozzetto per scatola (disegno acquerellato di mia moglie, che rivisita una illustrazione satirica sull'artiglieria)

# BLITZ

**Blitz** è un gioco da tavolo per 2, 3 o 4 giocatori, senza dadi, inventato da Alex Rundolph nel 1983. Il tavoliere è costituito da 4 sagome di cartone che si possono far combaciare in vari modi. Le sagome hanno le seguenti caratteristiche:

- 1 sagoma (11 punti) contiene 1 territorio
- 1 sagoma (26 punti) contiene 2 territori
- 2 sagome (32 e 38 punti) contengono 3 territori



I territori sono chiaramente definiti da una linea di confine. Il profilo della sagoma costituirà un confine altrettanto evidente quando si fa combaciare con un'altra sagoma. Il profilo che non combacia con un'altra va inteso come litorale dell'isola sulla riva del mare.

Si usano il seguente numero di sagome in funzione del n. di giocatori:

- 2 giocatori: sagome da 2 territori + 3 territori = tot. 5 territori
- 3 giocatori: sagome da 1 terr. + 3 terr. + 3 territori = tot. 7 territori
- 4 giocatori: tutte le sagome = tot. 9 territori

La dotazione di ogni giocatore è un'armata di 18 pedine + 3 torri.

## Scopo del gioco

Catturare pedoni nemici e conquistare territori. Su ogni territorio conquistato viene collocata una torre.

- In 2 o 3 giocatori vince chi riesce a conquistare 3 territori (collocando una torre su ciascun territorio)
- In 4 giocatori, a coppie affrontate, la coppia deve conquistare 5 territori.

## Preparazione

Si sceglie a caso il primo giocatore. In 3 o in 4 si gioca in senso antiorario.

**1. FASE 1 - Distribuzione:** i pedoni vengono "paracadutati" a turno sull'isola. Ogni giocatore a partire dal primo colloca 2 pedoni per volta su due punti a sua scelta fino a che li abbiano collocati tutti. (Si cerca di mettere qualche pedone in ogni territorio, nel contempo senza sparpagliarli troppo).

**2. FASE 2 – Eliminazione strategica:** ogni giocatore nello stesso ordine stabilito elimina dal gioco 4 pedoni nemici. In ogni caso, nel gioco a 3 o 4 giocatori, non possono essere rimosse più di 4 pedine dello stesso colore.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Precisazione presente nelle regole dell'ultima versione del gioco "Die Wikinger kommen!" ma implicita anche nelle regole del Blitz.

Se dopo questa fase un giocatore resta il solo possessore di un territorio può conquistarlo immediatamente piazzando una delle sue torri.<sup>2</sup>

Dopo queste prime due fasi inizia il combattimento vero e proprio.

### Regole: mossa, cattura, conquista di territori

Ad ogni **mossa** si può, **in alternativa**:

1. spostare un proprio pedone, orizzontalmente o verticalmente, portandolo su un punto adiacente.

Fig. 2

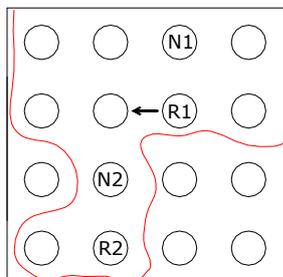
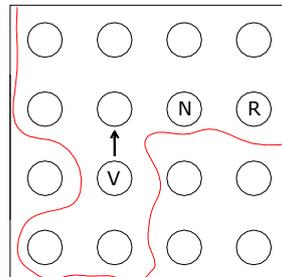
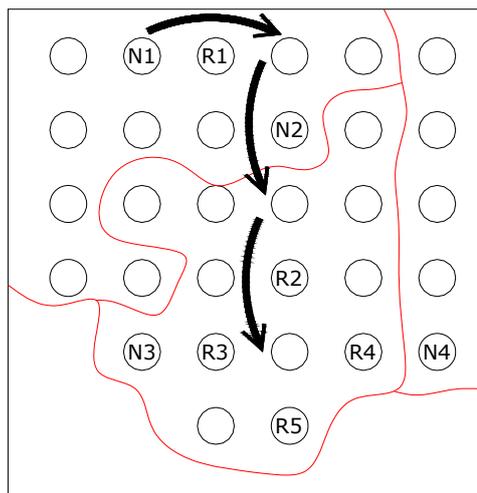


Fig. 3



2. Scavalcare, orizzontalmente o verticalmente, un pedone adiacente, amico o nemico, ma solo se lo spazio al di là di quel pedone è libero. Con questo tipo di possa si può, se è il caso, saltare diverse pedine una dopo l'altra.

Fig. 7

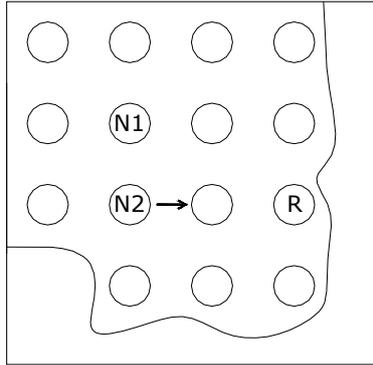


La **cattura** di pedoni o torri nemiche può avvenire in 4 modi:

1. imprigionando un pedone nemico tra due pedoni propri (Fig.2)
2. imprigionando un pedone nemico tra un pedone proprio e quello di un terzo giocatore (in 4 deve essere del proprio compagno) (Fig.3, con verde alleato del rosso)
3. imprigionando un pedone nemico tra un proprio pedone e la costa (Fig.4)
4. imprigionando un pedone nemico tra un proprio pedone e la propria torre (o quella di un terzo giocatore, o dell'alleato giocando in 4) (Fig.2 e 3 con R2 ed R come torri).

<sup>2</sup> Questa è una vera e propria variante introdotta in "Die Wikinger kommen!", nel vecchio Blitz bisognava comunque attendere il proprio turno per effettuare l'effettivo posizionamento della torre e la presa in possesso del territorio, come negli altri casi di conquista per eliminazione dei pedoni nemici senza torri nemiche ancora presenti (vedi paragrafo occupazione di un territorio)

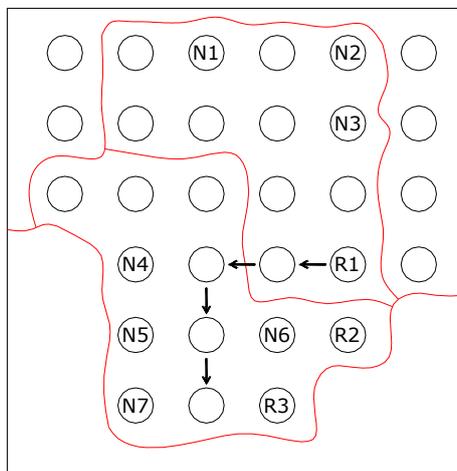
Fig. 4



Il pedone catturato viene tolto definitivamente dal gioco.

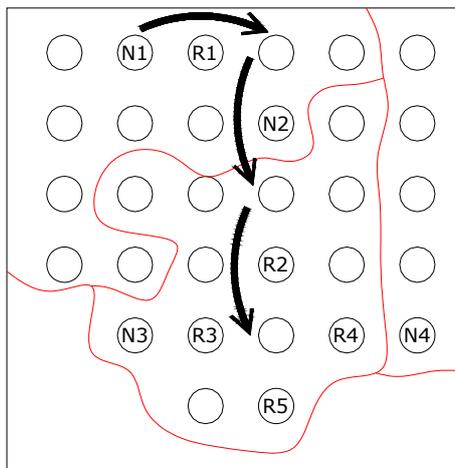
Un pedone che ha appena fatto una cattura può spostarsi ancora se così facendo fa un'altra cattura. (Fig.5)

Fig. 5



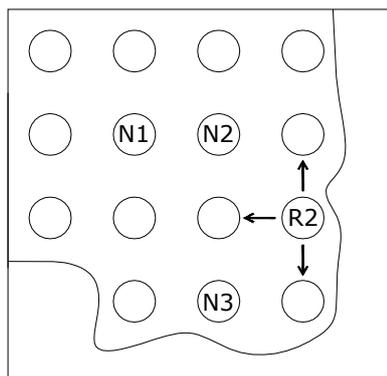
Un pedone può fare più catture con una stessa mossa. (Fig.7, nel punto di arrivo N1 cattura R3, R4 ed R5)

Fig. 7



Un pedone può spostarsi senza danno nello spazio tra due pedoni nemici o tra un pedone nemico e il litorale. (Fig.8)

Fig. 8



**L'occupazione di un territorio** si effettua nel momento in cui un giocatore:

1. **CONQUISTA DI UN TERRITORIO LIBERO (SENZA TORRE)**
  - ha in quel territorio uno o più pedoni suoi
  - in quel territorio non c'è nessun pedone nemico.

- **Regola vecchio Blitz:**

**Nella mossa successiva** a quella dove si verificano le condizioni di conquista del territorio, al suo turno, il giocatore **può collocare la sua torre in punto a sua scelta** del territorio stesso (sconsigliata ovviamente una posizione in riva al mare!). (Fig.5, mossa errata perché lascia libero un territorio all'avversario, alternativa migliore e con lo stesso risultato in Fig.6)

Oppure

- **Regola "Die Wikinger kommen!":**

**Il territorio può essere occupato immediatamente** ed il giocatore **può collocare la sua torre in punto vuoto a sua scelta** del territorio stesso.

Fig. 5

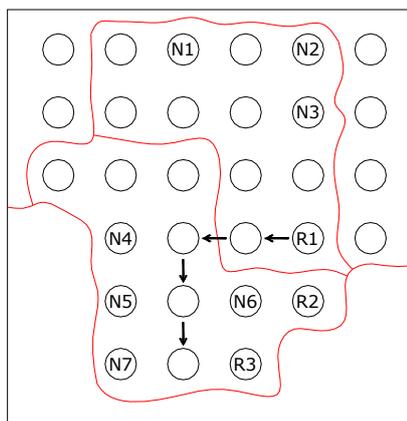
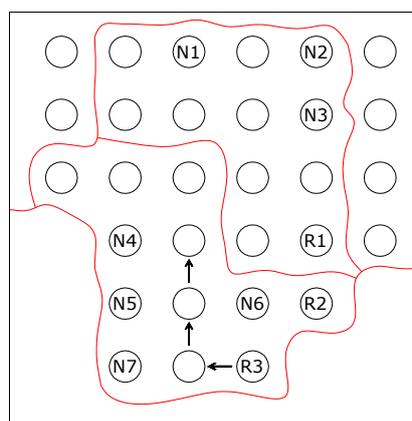


Fig. 6



2. **CONQUISTA DI UN TERRITORIO GIÀ' OCCUPATO (CON TORRE AVVERSARIA)**

Se il territorio è già in mano al nemico che vi ha collocato la sua torre:

- **Regola vecchio Blitz:**

catturando solo la torre nemica, catturando o meno anche le altre pedine avversarie. Il giocatore **può sostituire immediatamente la sua torre alla torre nemica** che viene restituita all'avversario, **ponendola nello stesso punto** dove era quella.

Oppure

- **Regola "Die Wikinger kommen!":**

**catturando la torre nemica oppure tutte le pedine dell'avversario presenti nel territorio.** Il giocatore **può sostituire immediatamente la sua torre alla torre nemica** che viene restituita all'avversario, **ponendola nello stesso punto** dove era quella.

Le torri hanno tutte le medesime caratteristiche dei pedoni con la sola differenza che non possono essere spostate.

## **REGOLE AGGIUNTIVE E VARIANTI** (presenti nelle regole di **Die Wikinger kommen!**)

### STALLO ?

In rare situazioni un giocatore può cercare di consolidare una formazione strettamente compatta, piuttosto che attaccare. Per evitare al gioco stagnazioni si può applicare una regola addizionale: un giocatore non può fare 3 turni successivi senza: o attraversare un confine di un territorio o attaccare un pezzo avversario con uno dei suoi.

### VARIANTE BATTAGLIA ALLARGATA

Se due giocatori sono entrambi con esperienza potrebbero tentare di giocare con tutti e 4 i colori. Ogni giocatore prende i pezzi della coppia di colori alleati (blu/nero, rosso/arancione); ogni giocatore mette in gioco i suoi pezzi come sempre ma ignorando la differenza tra i colori alleati. Nel conflitto iniziale ogni giocatore a turno rimuove 4 pezzi avversari finchè 8 pedine siano state rimosse da entrambe le parti. Tutte le altre regole si applicano identiche.

### Fonte regole ed esempi:

*G.Dossena, Enciclopedia dei giochi, Mondadori, 2009*

Le illustrazioni sono una riproduzione di quelle presenti nella voce dell'enciclopedia, ridisegnate in CAD.

Versione gioco italiana, Blitz, Editrice Giochi, 1983

*Regole Die Wikinger kommen*, reperite dal sito [http://boardgamegeek.com/filepage/3576/die\\_wikinger\\_kommen-rules-html](http://boardgamegeek.com/filepage/3576/die_wikinger_kommen-rules-html), tradotte in inglese da Norman Petry.

Altre versioni estere:

**Castille** (Stancraft, 1969)

**Turnier** (Parker Brothers, 1976)

**Claim** (Jumbo, 1984)

**Die Wikinger kommen!** (ASS, 1994)