

Gabriele Mari

GARIBALDI™



Comitato Nazionale per le
Celebrazioni del Bicentenario della
Nascita di Giuseppe Garibaldi

Regolamento



INTRODUZIONE STORICA

“Tutta la sua vita è una leggenda.” – Jules Michelet

Anno 1849. Giuseppe Garibaldi combatte per la difesa della repubblica romana, proclamata dopo la fuga di Pio IX. Caduta la repubblica per mano dei francesi, a luglio, Garibaldi decide di raggiungere con alcune migliaia di volontari Venezia, assediata dagli austriaci. Costretto a sciogliere le truppe a San Marino, cerca con pochi compagni di raggiungere ugualmente Venezia.

Il 2 agosto Garibaldi salpa da Cesenatico con una piccola flottiglia, ma nel pomeriggio viene intercettato da una squadra navale austriaca. La mattina del 3 agosto, dopo una notte di cannoneggiamenti, la flottiglia si disperde e Garibaldi è costretto a sbarcare a Magnavacca. Con lui sono rimasti soltanto il maggiore Leggero e Anita, febbricitante. Le pattuglie austriache sono già in movimento: è caccia all'uomo.

Inizia la trafilata.

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Garibaldi vi farà rivivere gli eventi che si svolsero in Romagna nell'agosto 1849, quando Garibaldi, braccato dalle pattuglie austriache per quindici giorni, riuscì a nascondersi tra valli e pinete e a raggiungere in maniera rocambolesca la salvezza. Un giocatore interpreta il ruolo di Garibaldi in fuga, tutti gli altri comandano le truppe austriache impegnate nella caccia. Garibaldi vince se riesce a mettersi in salvo, mentre gli austriaci vincono se riescono a catturare Garibaldi.

A turno, utilizzando le carte, sarà possibile spostarsi sul tabellone di gioco, una mappa di grande formato che riproduce fedelmente il territorio dell'epoca. Il giocatore che controlla Garibaldi, con l'aiuto di un particolare schermo, terrà segrete le sue mosse, mentre gli altri giocatori dovranno collaborare tra loro per intuire gli spostamenti del fuggiasco e per coordinare le operazioni di ricerca.

Garibaldi è un avvincente gioco di deduzione e di bluff adattato a tutta la famiglia: le regole sono semplici e si imparano velocemente, ma nello stesso tempo la meccanica di gioco stimola il ragionamento e la cooperazione, offrendo anche la possibilità, ai giocatori più attenti, di elaborare strategie più raffinate.

COMPONENTI

- 1 **Tabellone di gioco** ❶;
- 1 **Schermo Occultamento Garibaldi** ❷, con riproduzione della mappa di gioco;
- 1 **Blocco Schede Movimento Garibaldi** ❸;
- 5 **Pedine Pattuglia austriaca**, in legno, bianche, personalizzate in 5 colori (giallo, blu, marrone, arancio e verde);
- 6 **Segnalini Traccia Garibaldi** ❹, rossi (5 da utilizzare nel gioco e 1 di ricambio);
- 1 **Maschera Controllo Tracce Garibaldi** ❺;
- 1 **Segnalino Segnatempo** nero, in legno;
- 5 **Tessere Luogo di Sbarco Garibaldi** ❻;
- 5 **Tessere Pattuglia austriaca** ❼;
- 55 **Carte** ❽ Movimenti ed Eventi;
- 1 **Plancia Eventi** ❾;
- 1 **Regolamento**;
- 1 **Scheda storica Cronologia degli Eventi**.

Il Tabellone di Gioco

Il tabellone di gioco ❶ è costituito da una mappa della Romagna del 1849 su cui sono indicati luoghi numerati [da 1 a 190]. I luoghi sono collegati tra loro da segmenti colorati: i collegamenti verdi indicano sentieri percorribili **a piedi** (A), i collegamenti grigi indicano strade percorribili **a cavallo** (o in biroccio) (C) e i collegamenti azzurri indicano vie d'acqua percorribili **in barca** (B).

I cinque luoghi colorati di viola sulla costa [da 1 a 5] sono i possibili Luoghi di Sbarco di Garibaldi.

I cinque luoghi con i colori corrispondenti alle pedine Pattuglia austriaca [giallo 59, blu 84, marrone 102, arancio 136 e verde scuro 165] rappresentano i Luoghi di Partenza delle rispettive pattuglie austriache.

I luoghi colorati di rosso [63, 115, 120, 169, 170, 182, 186 e 190] sono le Vie di Fuga, ovvero i luoghi che Garibaldi deve raggiungere per vincere la partita.

Attenzione: i numeri tra parentesi quadra [X] si riferiscono ai luoghi rappresentati sul tabellone di gioco.

Le Carte: Movimento ed Evento

Ogni carta è divisa in due parti: la metà con la cornice rossa può essere utilizzata solo dal giocatore che controlla Garibaldi, mentre la metà con la cornice bianca può essere utilizzata solo dai giocatori che controllano le Pattuglie austriache.

Le carte ❽ hanno due tipi di effetto: *Movimento* ed *Evento*.

Le **carte con Movimento** permettono di muoversi da un luogo ad un altro utilizzando i collegamenti colorati. Ogni carta con Movimento ha un'icona che identifica il tipo di movimento:

A piedi: permette di spostarsi di 1 segmento verde (sentiero) o di 1 segmento grigio (strada).

A cavallo: permette di spostarsi, a scelta, di 1 o 2 segmenti grigi (strada).

In barca: permette di spostarsi di 1 segmento azzurro (via d'acqua).

Le carte con Movimento utilizzate e/o scartate vanno messe nella pila degli scarti.

Le **carte con Evento** hanno effetti diversi, descritti nel testo di ogni carta. Una carta con Evento può comprendere nel suo effetto anche un movimento.

Le carte con Evento utilizzate non vanno scartate ma poste fuori dal gioco (riponetele sotto la Plancia Eventi ❾) per evitare che un evento si ripeta. Se invece una carta con Evento viene scartata (senza che l'effetto abbia avuto luogo) va messa nella pila degli scarti.

Attenzione: i testi in corsivo in fondo alle carte forniscono informazioni storiche, ininfluenti ai fini di gioco.

La Scheda Movimento

La Scheda Movimento ❸ rappresenta gli spostamenti di Garibaldi. Sulla scheda va segnato, con una matita (non inclusa nella confezione), nella colonna corrispondente al turno in corso, il numero del luogo (o dei luoghi) in cui si muove Garibaldi. Solitamente ci si muove di un solo luogo per turno, ma può capitare (muovendosi a cavallo e/o utilizzando carte con Evento) di spostarsi di due o anche tre luoghi in un turno solo. Tutti i luoghi in cui passa o in cui si ferma Garibaldi vanno segnati nella Scheda Movimento. L'ultimo numero segnato indica la posizione attuale di Garibaldi.



ESEMPIO ❶

Turno 1. Garibaldi, partendo dal luogo [3], ha due opzioni: giocare una carta con movimento A oppure una con movimento B. Non può giocare C perché dal luogo [3] non parte nessun collegamento grigio. A piedi Garibaldi può raggiungere i luoghi [2], [32], [33], [34] o [4], mentre in barca può andare solo al [2] o al [4]. Garibaldi sceglie di andare al [32]: gioca la carta A rivelando a tutti il tipo di movimento e segna sulla Scheda Movimento, in segreto, il luogo raggiunto ([32]) nella casella del turno 1.

ESEMPIO ❷

Turno 4. Garibaldi si trova nel luogo [31] e decide di utilizzare una carta con movimento C, percorrendo due segmenti di strada in un solo turno e raggiungendo così il luogo [29]. Sulla Scheda Movimento, nella colonna del turno 4, Garibaldi segna, nell'ordine, entrambi i luoghi toccati in questo turno ([30] e [29]).

ESEMPIO ❸

Turno 5. Garibaldi si trova nel luogo [29]. Gioca una Carta con Movimento A, va al luogo [28] e lo segna sulla Scheda Movimento nella colonna del turno 5. Poi Garibaldi gioca l'Evento "Mezzanotti" che gli permette di muoversi ancora: raggiunge il luogo [26] e segna il nuovo spostamento nella seconda casella della colonna del turno 5, completando poi l'effetto dell'Evento cercando nel mazzo una carta con movimento C oppure B.



ESEMPIO ④

Turno 6. Garibaldi si trova nel luogo [26]. Per effetto di un Evento giocato dagli austriaci, Garibaldi ha in mano una sola carta ♣ ma non può giocarla, quindi rimane fermo. Sulla Scheda Movimento, nella colonna del turno 6, Garibaldi ripete il numero della sua posizione attuale, cioè [26].

ESEMPIO ⑤

Turno 9. Garibaldi si trova nel luogo [137] e controlla le posizioni

delle pattuglie austriache. La Pattuglia gialla è al [32] e quindi non trova tracce. Nemmeno le posizioni della verde scuro, della marrone e della arancio appaiono all'interno della Maschera di Controllo. La Pattuglia blu, però, si trova sul luogo [26], quindi Garibaldi deve segnare quel luogo con un segnalino Traccia. Se la Pattuglia blu si fosse trovata sul luogo [137], Garibaldi avrebbe dovuto rivelare di essere stato catturato e la partita sarebbe finita.

La Maschera di Controllo Tracce

Garibaldi, fuggendo, lascia dietro di sé delle tracce, che le pattuglie austriache possono intercettare. Nella fase di Controllo delle Posizioni, il giocatore che ha il ruolo di Garibaldi dovrà appoggiare la Maschera di Controllo Tracce ⑤ sopra alla Scheda Movimento facendo combaciare la freccia con il numero di turno attuale, in modo che rimangano visibili attraverso la finestrella solo i numeri dei luoghi visitati negli ultimi 4 turni.

Se il numero del luogo occupato da una pattuglia corrisponde ad uno dei numeri visibili attraverso la Maschera di Controllo Tracce, gli austriaci hanno trovato segni del passaggio di Garibaldi e il luogo viene contrassegnato con un Segnalino Traccia sul tabellone.

Ovviamente, se il numero del luogo occupato da una Pattuglia corrisponde all'ultimo numero visibile attraverso la Maschera, gli austriaci hanno scoperto la posizione attuale di Garibaldi e vincono la partita.

PREPARAZIONE

- Scegliete o determinate a caso il giocatore che ricoprirà il ruolo di Garibaldi; tutti gli altri controlleranno le 5 pattuglie austriache (d'ora in poi ci si riferirà a loro come "giocatori austriaci", in contrapposizione al "giocatore Garibaldi").

Consiglio: per le prime partite si consiglia di far interpretare Garibaldi al giocatore più esperto, che abbia già giocato o che almeno conosca le regole. Garibaldi non bara e deve impegnarsi al meglio nel segnare i movimenti e nel controllare le posizioni delle pattuglie a fine turno.

- Se si gioca in 2, il giocatore austriaco controlla tutte e cinque le Pattuglie, altrimenti si procede con l'assegnazione.

Se si gioca in 6 ogni giocatore austriaco controlla una sola Pattuglia, altrimenti le Pattuglie vengono assegnate in gruppi predefiniti, come indicato nella tabella sottostante.

Mescolate le 5 Tessere Pattuglia ⑦ coperte. Ogni giocatore austriaco a turno ne sceglie una, diventando il controllore della pattuglia del colore indicato e di tutte quelle appartenenti allo stesso gruppo (in 6 giocatori ogni Pattuglia è un gruppo a sé). Se un giocatore scopre la carta di una Pattuglia già assegnata, la consegna al rispettivo controllore e ne pesca un'altra, finché tutte le Pattuglie non sono state assegnate. Ogni giocatore dispone le proprie Tessere Pattuglia di fronte a sé, scoperte.

Giocatori austriaci	Gruppi di Pattuglie austriache
2	Gruppo 1: [59] Savio, [136] Sant'Alberto, [165] San Bartolo. Gruppo 2: [102] Ravenna, [84] Comacchio.
3	Gruppo 1: [84] Comacchio. Gruppo 2: [59] Savio, [136] Sant'Alberto. Gruppo 3: [165] San Bartolo, [102] Ravenna.
4	Gruppo 1: [136] Sant'Alberto. Gruppo 2: [59] Savio, [165] San Bartolo. Gruppo 3: [84] Comacchio. Gruppo 4: [102] Ravenna.

- Ogni giocatore austriaco prende le pedine Pattuglia corrispondenti alle proprie Tessere Pattuglia ⑦ le dispone nei luoghi di partenza specificati.
- Il giocatore Garibaldi prende i 5 Segnalini Traccia ④, una Scheda Movimento ③, lo Schermo Occultamento ② per nascondere, la Maschera di Controllo Tracce ⑤ ed una matita (non inclusa) per annotare le informazioni sulla scheda.
- Un giocatore austriaco mescola le 5 Tessere Luogo di Sbarco ⑥ e ne fa pescare una a caso al giocatore Garibaldi, che la guarda in segreto e annota nella Scheda Movimento (nel primo spazio in alto a sinistra) il suo luogo di partenza indicato. Riponete le altre tessere nella scatola senza guardarle.
- Mescolate il mazzo delle carte ⑧ e distribuite la mano iniziale ad ogni giocatore: 5 carte agli austriaci e 4 carte a Garibaldi. Quindi, ponete il mazzo coperto a portata di mano.
- Mettete il segnalino *nero* Segnatempo sulla casella tonda ⑩ del percorso contaturni sul tabellone (a sinistra del numero 1).
- Sistemate la Plancia Eventi ⑨ a lato del tabellone.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco per Garibaldi è quello di raggiungere una Via di Fuga (uno dei luoghi colorati di *rosso*) entro il trentesimo turno.

Lo scopo degli Austriaci è quello di catturare Garibaldi portando una Pattuglia sulla sua posizione attuale.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Il gioco si sviluppa in una successione di (massimo) 30 turni completi: ogni turno è composto da una fase per ciascun giocatore.

Il primo giocatore ad agire è Garibaldi, seguito dal giocatore austriaco alla sua sinistra e continuando così in senso orario, fino al completamento dei giocatori. Finito il turno, Garibaldi controlla le posizioni delle pattuglie e la propria, verificandone le possibili conseguenze (vedi "Controllo delle Posizioni").

Se nessuna delle condizioni di vittoria è stata raggiunta si ricomincia immediatamente con un nuovo turno, e così via fino al termine della partita.

SEQUENZA DEL TURNO

- Fase del Giocatore Garibaldi
- Fase dei Giocatori Austriaci
- Controllo delle Posizioni

FASE DEL GIOCATORE GARIBALDI

Il giocatore che controlla Garibaldi esegue nell'ordine le seguenti azioni:

1. Deve far avanzare il segnalino Segnatempo, *nero*;
2. Può giocare 1 carta con Movimento, *rossa*;
3. Può giocare 1 carta con Evento, *rossa*;
4. Può scartare e pescare carte.

1. Far avanzare il Segnatempo

Sposta di 1 casella in avanti il segnalino *nero* Segnatempo sul percorso contaturni del tabellone.

2. Giocare 1 carta con Movimento

Puoi giocare 1 carta con Movimento dal lato *rosso*: Garibaldi si sposta utilizzando il tipo di movimento indicato sulla carta. Mostra la carta a tutti e aggiorna la Scheda Movimento segnan-

do, nella colonna corrispondente al numero indicato dal Segna-tempo, il numero del luogo in cui ti sposti. Metti nella pila degli scarti la carta utilizzata (vedi “Esempio ①”).

Consiglio: utilizza la mappa all'interno dello schermo per decidere i tuoi spostamenti senza dare troppi indizi agli austriaci e compila la Scheda Movimento al riparo dello schermo!

Attenzione: se Garibaldi si sposta a cavallo e percorre due segmenti di strada, bisogna segnare sulla Scheda Movimento entrambi i numeri, sia quello del luogo attraversato che quello del luogo di arrivo. Segna i numeri uno sotto l'altro, nella stessa colonna (vedi “Esempio ②”).

Attenzione: Garibaldi non può entrare in un luogo (o attraversare un luogo) occupato da una pattuglia austriaca.

3. Giocare 1 carta con Evento

Puoi giocare 1 carta con Evento dal lato rosso: se lo fai esegui le istruzioni riportate nel testo della carta. Metti fuori dal gioco la carta utilizzata.

Attenzione: una carta con Evento può comprendere nel suo effetto anche un movimento, che si aggiunge all'eventuale movimento già compiuto con la carta con Movimento giocata nella fase precedente. In questo caso segna il numero del luogo (o dei luoghi) extra sotto i movimenti precedenti, nella stessa colonna (vedi “Esempio ③”).

Ricorda: gli effetti descritti da una Carta con Evento potrebbero contraddire le regole principali di gioco: in questi casi la Carta con Evento ha sempre la priorità (ad esempio il testo delle carte Delazione e Lettere Anonime dice di metterle, una volta giocate, nella pila degli scarti, e non fuori dal gioco come la regola generale imporrebbe).

Attenzione: se Garibaldi non vuole o non può giocare né una Carta con Movimento né una Carta con Evento, rimane fermo. In questo caso, sulla Scheda Movimento, dovete ripetere, nella colonna corrispondente al turno in corso, l'ultimo numero segnato nel turno precedente (vedi “Esempio ④”).

4. Scartare e Pescare

Puoi scartare una o più carte a tua scelta (anche tutte, se desideri). A questo punto, se hai meno di 4 carte in mano, pesca dal mazzo fino ad averne 4.

Se il mazzo si esaurisce, mescola la pila degli scarti e crea un nuovo mazzo.

FASE DI UN GIOCATORE AUSTRIACO

Ogni giocatore austriaco esegue nell'ordine le seguenti azioni:

1. Deve scegliere una Pattuglia che controlla;
2. Può giocare 1 carta con Movimento o Evento, bianca;
3. Può scartare e pescare carte.

1. Scegliere una pattuglia

Scegli una delle Pattuglie che controlli che non abbia ancora agito in questo turno.

2. Giocare 1 carta con Movimento o Evento

Puoi giocare 1 carta con Movimento o 1 carta con Evento dal lato bianco, mostrandola agli altri: se giochi una carta con Movimento sposta la pedina della Pattuglia sul tabellone utilizzando il tipo di movimento indicato sulla carta. La carta con Movimento giocata va quindi nella pila degli scarti.

In alternativa al movimento, una pattuglia può giocare una carta con Evento dal lato bianco: in questo caso esegui le istruzioni riportate nel testo della carta. Quindi, poni la carta utilizzata fuori dal gioco mettendola sotto la Plancia Eventi.

Ruota di 90° la Tessera Pattuglia corrispondente per indicare che quella pattuglia per questo turno ha eseguito la propria azione.

Ricorda: il gruppo dei giocatori austriaci può giocare una sola carta con Evento a turno. Questo vuol dire che se una pattuglia qualsiasi gioca una carta con Evento, non sarà possibile giocare altre carte con Evento a nessun'altra pattuglia (nemmeno di un giocatore diverso) fino al prossimo turno. I giocatori austriaci possono accordarsi tra loro su chi debba giocare l'Evento per il turno in corso.

Attenzione: puoi scegliere di non giocare carte e di lasciare la pattuglia ferma.

Attenzione: una pattuglia può entrare in un luogo già occupato da altre pattuglie.

Ripeti i punti 1 e 2 per ogni Pattuglia che controlli che non è stata ancora scelta.

3. Scartare e Pescare carte

Dopo aver attivato tutte le tue Pattuglie, puoi scartare una o più carte a tua scelta (anche tutte, se vuoi). A questo punto, se hai meno di 5 carte in mano, pesca dal mazzo fino ad averne 5.

Se il mazzo si esaurisce, mescola la pila degli scarti e crea un nuovo mazzo.

Ora raddrizza tutte le tue Tessere Pattuglia.

CONTROLLO DELLE POSIZIONI

Il giocatore Garibaldi appoggia la Maschera di Controllo Tracce sopra alla Scheda Movimento facendo combaciare la freccia con il numero di turno attuale: in questo modo sulla scheda rimangono visibili solo i numeri dei luoghi visitati negli ultimi 4 turni (vedi “Esempio ⑤”).

Il giocatore Garibaldi verifica quindi i numeri dei luoghi occupati da tutte le pattuglie e controlla nell'ordine i seguenti casi:

- Se una pattuglia si trova nel luogo corrispondente alla posizione attuale di Garibaldi (l'ultimo numero segnato sulla Scheda Movimento), Garibaldi è stato catturato e la partita termina immediatamente con una vittoria degli austriaci.
- Se Garibaldi si trova in una delle Vie di Fuga (i luoghi colorati in rosso), Garibaldi fugge e vince la partita.
- Se una Pattuglia si trova in un luogo visitato da Garibaldi negli ultimi 4 turni (quelli visibili attraverso la maschera), la pattuglia trova segni del passaggio di Garibaldi e il luogo viene contrassegnato sul tabellone con un Segnalino Traccia Garibaldi.

Attenzione: i Segnalini Traccia scoperti nei turni precedenti vanno lasciati nelle loro posizioni e non vanno più ricontrollati, a meno che il relativo luogo non sia attualmente occupato da una pattuglia.

Turno 8

Se alla fine del controllo delle posizioni del turno 8 (♦) non è stata trovata nessuna traccia di Garibaldi dall'inizio della partita, il giocatore Garibaldi è obbligato a rivelare uno dei luoghi visitati negli ultimi 4 turni, piazzando sul tabellone di gioco un Segnalino Traccia.

FINE DELLA PARTITA

Il giocatore che controlla Garibaldi vince se nella fase di Controllo delle Posizioni occupa una delle Vie di Fuga (i luoghi colorati di rosso).

I giocatori che controllano gli Austriaci vincono se nella fase di Controllo delle Posizioni la pedina di una Pattuglia si trova nel luogo corrispondente alla posizione attuale di Garibaldi, oppure se Garibaldi non riesce a fuggire entro lo scadere del 30° turno.

REGOLA OPZIONALE

Dopo una serie di partite con giocatori esperti potreste notare un lieve vantaggio a favore di Garibaldi nelle partite a 2 giocatori, mentre nelle partite con molti giocatori austriaci Garibaldi potrebbe risultare svantaggiato. Per bilanciare il gioco potete usare questa regola opzionale.

Il numero di carte in mano ai giocatori austriaci e il numero di carte che essi possono scartare varia in base al numero di giocatori partecipanti, secondo la seguente tabella:

Giocatori austriaci	Carte in mano	Scarto possibile
1	9	9
2	6	5
3	5	3
4	4	2
5	4	1



GARIBALDI

Cronologia storica degli Eventi

La trafila ravennate di Garibaldi è talmente rocambolesca da sembrare un film d'azione. Invece è storia, è tutto vero. Avvenimenti accaduti a poca distanza da casa mia, da dove vivo da sempre. Sembra incredibile. Fatti reali avvenuti molto tempo fa, ma che conservano ancora oggi un'eco viva e potente.

VERSO VENEZIA

Lunedì 2 luglio 1849 – Caduta la Repubblica Romana per mano delle truppe francesi, Garibaldi parte da Roma con un esercito di 4.000 uomini. Destinazione Venezia, che ancora resiste agli austriaci. All'inseguimento dei garibaldini si lanciano 86.000 soldati: 40.000 francesi, 20.000 borbonici, 9.000 spagnoli, 15.000 austriaci e 2.000 uomini del Granducato di Toscana.

Accerchiati a San Marino

Martedì 31 luglio 1849 – La legione di Garibaldi, ormai ridotta a 1.500 uomini, a San Marino viene circondata dalle truppe austriache. Garibaldi scioglie la legione e riparte con 250 uomini.

Tutti a bordo

Mercoledì 1 agosto 1849 – Garibaldi e i suoi alle 22,30 entrano a Cesenatico, prendono il controllo del porto e sequestrano una dozzina di barche.

Intercettati!

Giovedì 2 agosto 1849 – La piccola flottiglia dei garibaldini salpa alle 6,30, ma alle 16 all'altezza di Punta Goro vengono intercettati da una squadra navale austriaca che li cannoneggia per tutta la notte.

Inizia la Trafila

Venerdì 3 agosto 1849 – Gran parte della flottiglia si arrende. Garibaldi, assieme al maggiore Leggero e ad Anita febbriante, approda alle 8 sulla costa dove oggi sorge Lido delle Nazioni [1], pochi chilometri a nord di **Magnavacca** [3], l'odierno Porto Garibaldi.

Battista Barilari, detto Baramoro, assiste allo sbarco e li conduce alla **capanna di Ignazio Cavalieri** [36].

Cambio d'abito

Garibaldi si veste da contadino. Li raggiunge Gioacchino "Nino" Bonnet e tutti insieme si dirigono alla **casa colonica Cavallina** [39].

Bonnet a Comacchio

Gioacchino "Nino" Bonnet parte per Comacchio per organizzare la fuga attraverso le valli.

Garibaldi, Leggero e Anita ripartono alle ore 15 su un carro condotto da Filippo Patrignani e giungono alle ore 17 al **podere Zanetto** [86].

L'agonia di Anita

Teresa De Carli, moglie del proprietario Antonio Patrignani, cerca di alleviare le sofferenze di Anita.

Leggero di vedetta

Il maggiore Leggero sale su di un albero per vigilare sul territorio circostante. Alle 20,30 vengono trasportati in barca da Girolamo Carli e Mariano Cavallari, detto Sgiorz, e arrivano alle ore 24 al **casone del Cantoniere**, detto della Lanterna [90].

Qui si aggiunge un'altra barca, condotta da Michele Cavallari, detto Gerusalemme, e da Giuseppe Cinti, detto Scozzola.

L'Ingegnere Montanari

Bonnet raggiunge Ravenna per incontrare l'Ing. Giovanni Montanari per organizzare la trafila: quest'ultimo, guardato a vista dalla polizia, nonostante il pericolo accetta.

Barcaioli in fuga

Sabato 4 agosto 1849 - I fuggiaschi ripartono all'1,30 e alle 3 del mattino arrivano al **Casone Paviero** sulla Valle del Mezzano [150], poi raggiungono la vicina Tabarra Agosta, un magazzino per attrezzi, dove vengono abbandonati dai barcaioli, colti da paura per gli austriaci.

Approvvigionamento

Qui dopo 4 ore arrivano i nuovi battellieri, i fratelli Michele Guidi, detto Tètavach, e Mariano Guidi, detto Erma Bianca, e alle 8 si riparte per la **chiavica Bedoni o di Mezzo** [45], dove arrivano alle 13. Anita è agonizzante. Vengono soccorsi dai giovani Benigno Samaritani e Antonio Feletti, figli dei custodi della chiavica, che ristorano i fuggitivi e controllano il territorio circostante.

La Morte di Anita

Alle 18 ripartono e giungono alla **Fattoria Guiccioli** [46]. Alle 19,45 Anita muore.

Pietro Fabbri e Vincenzo Vitali, mandati dall'Ing. Giovanni Montanari, alle 20,30 caricano Garibaldi e Leggero su due birrocchini guidati dal Dott. Nannini e da Francesco Manetti, detto Chicazza, e li conducono a **Sant'Alberto** [136], nella casa di Giuseppe e Ferdinando Matteucci.

Lettere anonime

Domenica 5 agosto 1849 - Verso le 3 del mattino Garibaldi e Leggero passano nella casa di Antonio Moreschi.

Due lettere anonime hanno segnalato alla polizia pontificia la presenza di Garibaldi: il capitano Spiegelferd entra in città con 200 soldati.

Don Marco

Don Marco Gallamini sventa gli effetti della denuncia giurando agli austriaci che Garibaldi non si trova nella casa Moreschi.

Alle 7 partenza con la guida di Ercole Saldini, detto Dighen, che conduce i fuggiaschi sull'argine destro del Reno. Lorenzo Fagioli, detto Nason, li traghetta sull'argine sinistro. Marciano fino alla casa di guardia delle valli (**Cà Bianca**) [139] e proseguono fino alla **località Scorticata** [95].

Alle 11 arrivano alla pineta di **Forte Michelino** [26]. Verso le 20 riprende la marcia fino al casotto da pesca dello scolo Taglio.

Notte in pineta

Lunedì 6 agosto 1849 - Il gruppo, formato da Garibaldi, Leggero, Saldini, Gaetano Montanari, detto Sumaren, Fabbri e Fagioli, passa la notte nella zona detta del **Bardello** [48].

Persi nella Baiona

Con la guida di Gaetano Montanari, detto Sumaren, ripartono alle 16 su un battello. Giunti dove nasce il Canale Baiona, nella omonima piallassa, non trovano nessuno e decidono di proseguire fino a Porto Corsini, sul Candiano.

Il consiglio di Bòliga

Sumaren incontra Pietro Sarti, detto Bòliga, che gli consiglia di portare i fuggiaschi al **Capanno di Caccia del Pontaccio** (attuale Capanno Garibaldi) [51]. Alle 19,30 arrivano al Capanno.

Notte all'addiaccio

Martedì 7 agosto 1849 - Nella notte due squadre, una composta da Antonio Plazzi, detto Ballarden, Gregorio Zabberoni e Stefano Ortolani, l'altra da Giuseppe Savini, detto Jufina e Annibale Fabbri, detto Spassèl, dopo vane ricerche, decidono di rimanere in un casolare nei pressi del Cimitero, per non destare sospetti nel rientrare a Ravenna con le porte già chiuse.

Nascosti nel Capanno

Per tutto il giorno, mentre i patrioti si danno da fare per trovare un'imbarcazione per raggiungere Venezia, Garibaldi e Leggero rimangono al sicuro nel Capanno.

"Mezzanott"

Gaetano Montanari incontra nella valle Luigi Sanzani, detto Mezzanott, e lo porta al Capanno. Sanzani accetta di portare un messaggio di Garibaldi all'Ingegnere Montanari, e lo nasconde nella suola di una scarpa. Lungo il tragitto è fermato, malmenato e perquisito da una squadra di soldati austriaci che non trovano nulla. Viene fermato di nuovo da una seconda squadra e giustifica il sangue e i lividi con una caduta dal biroccino. I soldati, con una risata, lo lasciano proseguire per Ravenna dove conclude la sua missione. Ora Montanari sa dove si trova Garibaldi e può far intervenire i suoi uomini.

In mezzo al granturco

Alle 19,30 il gruppo lascia il Capanno: attraversano su battello il Canale Corsini (Candiano, [53]), si internano nella pineta della Vitalaccia e Monaldina, passano a guado il **Canale del Molino** [54] e si nascondono in un campo di granturco.

Alle 22,15 Antonio Plazzi, Stefano Ortolani e Gregorio Zabberoni conducono Garibaldi e Leggero su due biroccini verso la Masseria Pergami-Belluzzi.

Un attimo di quiete

Mercoledì 8 agosto 1849 - All'una di notte arrivano alla **Masseria Pergami-Belluzzi** (presso Savio, [59]). Tutta la notte e la giornata seguente sono trascorse nella fattoria.

Dentro Ravenna

Giovedì 9 agosto 1849 - All'una Garibaldi e Leggero accompagnati da Regolo Dragoni e da Marco Abbondanzi partono a piedi e alle 3 arrivano al Ponte Nuovo [71], dove sono in attesa Plazzi, Ortolani, Zabberoni e Luigi Gabici. Alle 4 entrano in **Ravenna** [102] nel Sobborgo Sisi (attuale borgo San Rocco) e vengono ospitati prima in via Ravegnana nella casa di Geltrude Goggi, madre di Gregorio Zabberoni, poi alle 21 nella casa di Federico e Achille Plazzi, fratelli di Antonio, detto Ballarden.

Venerdì 10 agosto 1849 - Le notizie sono discordanti; si con- corda sulle ore 21 per il trasferimento a casa Plazzi, ma alcune fonti parlano del giorno 9, altre del 10.

Riposo in casa Plazzi

Sabato 11 agosto 1849 - Tutta la giornata è trascorsa in casa Plazzi.

Alla casa delle risaie

Domenica 12 agosto 1849 - Alle ore 21 Garibaldi e Leggero, accompagnati da Antonio Plazzi, Ortolani e Zabberoni, ripartono a piedi. Alle 22,15 arrivano alla **casa colonica delle Risaie** dei fratelli Antonio e Angelo Cherubini [20].

Lunedì 13 agosto 1849 - Tutta la giornata è trascorsa nella casa delle Risaie.

Verso Forlì

Martedì 14 agosto 1849 - Alle 21 Garibaldi e Leggero lasciano la casa su due biroccini guidati da Antonio Plazzi e da Ercole Biancani: percorrono l'argine sinistro dei Fiumi Uniti che attraversano sul Cavedone, l'argine destro verso monte, la via Marabina, la Romea, passano il fiume sul Ponte Nuovo, percorrono l'argine sinistro verso monte fino al Ponte Assi e imboccano la **via Ravegnana** per Forlì [103, 130, 165...].

Superato il paese di Coccolia [188] si avviano verso il cimitero di Forlì, dove arrivano dopo la mezzanotte.

Qui finisce la trafila ravennate ed inizia quella forlivese.

La fuga proseguirà attraverso Forlì, Dovadola, Modigliana, Palazuolo, Coniale, per poi spostarsi in Toscana, attraverso Molino di Cerbaia, Prato, Colle Val d'Elsa, Volterra, San Dalmazio e Scarlino.

Il 2 settembre 1849 Garibaldi e Leggero saliranno a bordo di una barca peschereccia a Cala Martina, finalmente in salvo.

Per maggiori dettagli e informazioni sulla trafila ravennate si consiglia: Maurizio Mari, *1849 - Il passaggio di Garibaldi in Romagna (da San Marino agli Appennini)*, Società Conservatrice del Capanno Garibaldi, Ravenna, 2007.

La storia non è solo una pagina scritta, fitta di nomi e date da imparare a memoria: la storia per me è curiosità, esplorazione, voglia di capire ciò che mi circonda oggi attraverso ciò che è stato ieri. Mi piacerebbe che la storia potesse essere da tutti vissuta come una passione, immaginata come un romanzo, giocata come un gioco.

Siediti, allora, apri il tabellone di gioco e lascia andare la fantasia.

È il 1849. Tu sei Garibaldi. Tutti ti danno la caccia.

Buon divertimento...

A Game by **Gabriele Mari**

GARIBALDI

Ideazione
Gabriele Mari

Supervisione
Gianluca Santopietro

Graphic design
Demis Savini

Sviluppo
e-Nigma Ravenna

Gabriele Mari, Giacomo Santopietro, Gianluca Santopietro, Demis Savini e Livio Valentini

Illustrazioni
Pietro Bouvier

"Garibaldi e il Maggiore Leggero trasportano Anita morente"
su concessione del Ministero per i Beni e le Attività Culturali.

Playtesting
tutto il team e-Nigma, i ragazzi del Centro S. Marco (Coop. Soc. La Pieve), Simona Alessandri, Roberto Argalia, Achille Bezzi, Stefano Bordandini, Giovanna Bruni, Francesco Caroli, Giancarlo Ceccoli, Francesca Cruciani, Roberto Di Meglio, Maurizio Mari, Massimo Marziali, Paolo Minguzzi, Tiziana Minguzzi, Marco Montini, Maria Vittoria Pieri, Umberto Pieri, Christian Rivalta, Massimiliano Rossi, Giovanni Paolo Staccini, Alessandro Zandoli, Stefano Zigliani.

Cacciatori di Teste, Associazione ludico culturale Ravenna, per il sostegno offerto al progetto, ringrazia:
La Ludoteca dei Cacciatori di Teste, Comune di Ravenna, Provincia di Ravenna, Gruppo ACMAR, Società Cooperativa Case Repubblicane, Società Conservatrice Capanno Garibaldi, Cooperativa Pensiero e Azione, Cooperativa Sociale La Pieve, Società Operaia Mutuo Soccorso Sant'Alberto.

L'Associazione Ludico Culturale Cacciatori di Teste ringrazia:
Maria Vittoria "Toa" Pieri, Monica "Moki" Socci, Gian Paolo "Engine" Vernocchi, tutti i "ragazzi" de La Ludoteca dei Cacciatori di Teste, Maurizio Mari e Tiziana Minguzzi, Roberto Di Meglio e Fabio Maiorana di Nexus Editrice, il Vice Sindaco di Ravenna Giannantonio Mingozzi, Aldo Ghetti, l'Assessore della Provincia di Ravenna Massimo Ricci Maccarini, l'Assessore del Comune di Faenza Alberto Servadei, Barbara Guerra, Don Isidoro Giuliani, Adriano G. Cassani, Mauro Socci, Jost da Soest di Spielepizza, l'associazione Amici Ludici.

*Dedicato ai miei genitori, per i doni ricevuti:
a mia madre devo la fantasia, a mio padre l'amore per la storia.*

Un Gioco Prodotto da **NG International Srl**



Via Pradazzo 6/b, 40012 Calderara di Reno (BO)
www.nexusgames.com

Distribuito in Italia da **Giochi Uniti srl**

Giochi Uniti

Via dei Metalmeccanici 16, 55041 Capezzano Pianore (LU)
Tel. 0584.438501, Fax 0584.969483, www.giochiuniti.it

Garibaldi™ © 2008 NG International Srl. All rights reserved.
Made in China.