

PAOLO MORI

2 GIUGNO 1946

PER LIBERA SCELTA DI POPOLO



*"Mai nella storia è avvenuto né mai ancora
avverrà, che una Repubblica sia stata
proclamata per libera scelta di popolo
mentre era ancora sul trono il re."*

Piero Calamandrei

Note dell'autore

Questo gioco è nato dal desiderio di ricordare - a ottant'anni di distanza - un momento fondante della storia italiana, la cui celebrazione è forse banalizzata nell'immaginario come giorno della parata delle forze armate.

Nel suo racconto attraverso il gioco mi sono preso alcune libertà che rendono l'esperienza magari meno fedele alla realtà storica, ma più aperta e meno guidata per i due giocatori. In particolare, la propensione verso la Monarchia o la Repubblica tra gli iscritti o i simpatizzanti dei vari partiti politici erano sicuramente più radicate di quanto spesso finiscano con esserlo durante una partita. Anche quella degli 'Altri partiti' è una semplificazione che non rende onore a quella varietà di realtà politiche anche importanti, di cui molte erano fortissimi sostenitori della causa repubblicana.

Scegliere e 'tradurre' gli eventi in termini di gioco è stata un'altra sfida, per la natura di alcune carte in sé molto favorevoli all'una o all'altra fazione. In questi casi la scelta saggia per i giocatori può essere quella di scegliere un evento 'negativo' per applicarlo nella maniera meno fastidiosa possibile.

Il risultato - considerata anche l'importanza del tracciato dell'opinione pubblica - è un gioco certamente più tattico, con scelte di breve termine, che strategico. La modalità in cui avviene lo scrutinio finale e viene decretato il vincitore, al termine di una partita in cui può essere capitato spesso di posizionare manifesti 'alla cieca', contribuisce a questa sensazione di incertezza.

Per questo motivo è importante per i giocatori saper leggere la situazione del momento. Adattarsi e sfruttare al meglio le contingenze politiche può rivelarsi spesso la chiave per la vittoria o la sconfitta.

Il 2 giugno 1946 l'Italia è chiamata al voto, per la prima volta con suffragio universale in un'elezione nazionale, per decidere se rimanere una Monarchia o se diventare Repubblica.

Se le giornate delle consultazioni sono relativamente tranquille, così non sono quelle che le hanno precedute, né quelle che le seguiranno. Manifestazioni, proclami e abdicazioni tardive animano la campagna elettorale, mentre voci di corridoio, accuse e disordini di piazza accompagneranno i risultati, dallo spoglio fino alla conferma definitiva della vittoria della Repubblica.

IL GIOCO IN BREVE

La partita si articola su cinque round di gioco, ognuno dei quali rappresenta un mese di campagna elettorale (da gennaio a maggio 1946), in cui i giocatori si alterneranno nel scegliere carte Evento tra quelle disponibili e risolvere le azioni indicate su di esse.

Al termine dei cinque round si svolgerà la fase di punteggio - denominata Scrutinio - in cui i vari Elettori sulla plancia verranno assegnati all'una o all'altra fazione. Chi avrà più Elettori al termine dello Scrutinio sarà il vincitore della partita.

COMPONENTI DI GIOCO

- 1 Plancia di gioco principale
- 1 Plancia di gioco di supporto
- 24 carte Evento
- 32 tessere Manifesto (16 rosse per la Monarchia e 16 verdi per la Repubblica)
- 6 tessere speciali
- 30 cubetti Elettore
- 1 segnalino Opinione Pubblica
- 1 segnalino Mese corrente
- 4 pedine Fazione (2 per la Monarchia e 2 per la Repubblica)
- Questo regolamento

ELEMENTI E TERMINI DI GIOCO

Scrivania

Lo spazio di tavolo davanti a ciascun giocatore viene chiamato sulle carte "Scrivania". È in quest'area che il giocatore terrà le tessere Manifesto a propria disposizione, e le eventuali carte o tessere quando questo viene indicato dalle Evento scelte.

Carte Evento

Le azioni dei giocatori saranno regolate dalle carte Evento disponibili in ogni round. Ogni Carta Evento ha un valore di opinione pubblica (1), un titolo in italiano e in inglese (2), un'immagine d'epoca (3), un testo con l'effetto della carta in italiano (4), un testo in lingua



inglese (5), un breve testo con il contesto storico della carta (6).

Tessere Manifesto



Ogni giocatore avrà a disposizione una riserva di 16 tessere Manifesto della propria fazione, da cui a inizio di ogni round ne prenderà alcune per poi posizionarle durante il gioco sulle varie sezioni dei partiti sulla plancia principale, per cercare di ottenere il loro appoggio e i loro voti nello scrutinio finale.

Le tessere Manifesto sono di due colori (verde per la Repubblica, rosso per la Monarchia) e

hanno un valore da 1 a 4, che rappresenta la loro capacità di influenzare gli elettori. Due tessere Manifesto di ogni fazione riportano invece il simbolo “?”. Queste rappresentano gli Elettori incerti fino all'ultimo momento. Il loro valore dipenderà dall'Opinione Pubblica al momento dello scrutinio (v. “Scrutinio e Vittoria”).

Elettori



Gli elettori sono rappresentati nel gioco da cubetti in legno bianchi. Ogni cubetto rappresenta approssimativamente un milione di elettori ed elettrici. A inizio partita la maggior parte degli elettori sarà collocata negli spazi indicati come “Non votanti”. Durante la partita, molti di essi saranno mobilitati e aggiunti alle sezioni dei vari Partiti.

Circoscrizioni

Per le elezioni del 1946, il ter-



ritorio italiano era stato diviso in 36 circoscrizioni. Nel gioco,

La presenza di manifesti pre-stampati indica la propensione di queste tre aree a votare per l'una o per l'altra fazione (il Nord era nettamente a favore della Repubblica, mentre il Sud a favore della Monarchia). I giocatori porteranno avanti la loro campagna elettorale indipendentemente in ognuna di queste tre circoscrizioni.

Sezioni



All'interno di ogni Circoscri-

Ogni sezione ha quattro spazi per posizionare le tessere Manifesto delle due fazioni (in alcuni di essi è già presente un manifesto 'pre-stampato') che 'influenzano' il voto degli elettori di quella specifica sezione, rappresentati dai cubetti in legno che saranno posizionate nella casella sotto i manifesti.

In ogni Circoscrizione è presente anche uno spazio “Non votanti”, dove a inizio partita sarà posizionata la maggior parte degli elettori. Sarà compito dei giocatori spingerli al voto spostandoli nelle sezioni dei vari partiti. Lo spazio “Non votanti” non è considerato una sezione.

Tracciato dell'Opinione Pubblica



Sulla plancia di supporto è presente un tracciato dell'Opinione Pubblica, che indica quale delle

due fazioni gode maggiormente del favore popolare o dei mezzi di comunicazione durante la campagna elettorale. Avere l'Opinione Pubblica a favore consente più controllo sulla campagna elettorale, sulla scelta degli eventi e sul voto degli 'indecisi' al momento della consultazione.

Il segnalino si sposterà sul tracciato al termine di ogni round a seconda dei valori di Opinione Pubblica presenti sulle carte Evento scelte dalle due fazioni.

Tracciato dello Scrutinio



Il tracciato dello Scrutinio presente sulla plancia di supporto serve a tenere traccia dei voti

per una o per l'altra fazione durante la fase di spoglio finale. A fianco del tracciato è presente uno spazio per le "Schede nulle", ossia per gli Elettori presenti nelle sezioni al termine del gioco che non possono essere assegnati a nessuna delle due fazioni (vedi paragrafo "Scrutinio e Vittoria").

PREPARAZIONE

- Scegliete o determinate casualmente chi giocherà per la fazione Monarchica e chi per la fazione Repubblicana;
- Aprite la plancia di gioco principale (1) e accanto a essa la plancia di supporto (2), e posizionatele tra i due giocatori, in modo che ogni fazione sia dalla parte corretta del tavolo;



testo degli effetti di queste carte ad alta voce mentre vengono rivelate e posizionate.

Fase di campagna elettorale

- A partire dalla fazione in svantaggio sul tracciato dell'Opinione Pubblica (all'inizio del gioco, sarà il giocatore Monarchico), i due giocatori si alterneranno nel turno di gioco:

1. Posizionando un segnalino fazione su una delle carte Evento rivelate che non sono ancora state scelte;

2. Risolvendo l'evento indicato sulla carta Evento scelta;

3. Se è stata scelta una delle tre carte Evento a sinistra, effettuando l'azione supplementare indicata sotto lo spazio della carta Evento (vedi paragrafo "Azione supplementare");

4. Passando infine il turno al giocatore avversario;

Regole generali per la risoluzione delle carte evento

- Il testo delle carte Evento ha sempre la priorità sulle normali regole di gioco;
- Ogni effetto deve essere risolto obbligatoriamente. Se il testo della carta può essere applicato solo in parte, deve essere risolto per quanto sia possibile.

Aggiungere e spostare elettori

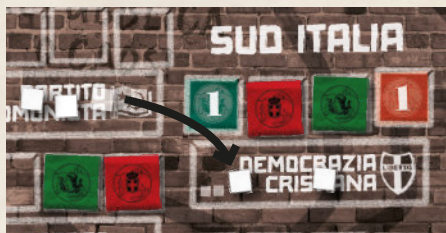
- Se il testo chiede di "aggiun-

gere un Non Votante", dovrai prendere un Elettore da uno spazio dei "Non Votanti" e posizionarlo in una delle sezioni della stessa Circoscrizione, rispettando il testo della carta. Se sono presenti meno Elettori "Non votanti" di quanti richiesti dalla carta, aggiungerai solo quelli ancora presenti;



Un Non Votante viene aggiunto nella sezione del Partito Socialista.

- Se il testo chiede di "spostare un Elettore", dovrai prendere un cubetto Elettore dalla Sezione di un partito e spostarlo in una sezione di un partito differente, nella stessa Circoscrizione.



Un Elettore viene spostato dalla sezione del Partito Comunista a quella della Democrazia Cristiana

Posizionare manifesti

- Se il testo chiede di posizionare un Manifesto della tua fazione, dovrai sceglierne e

posizionarne uno dalla tua Scrivania su uno degli spazi consentiti dall'effetto della carta o dell'azione supplementare.

- Se non hai Manifesti sulla tua Scrivania, dovrai prenderne uno casualmente dalla tua riserva e posizionarlo senza poterlo guardare;

- Nel raro caso in cui sia la Scrivania di una fazione che la sua riserva siano rimaste senza Manifesti, e sia necessario posizionare o pescare un Manifesto, mescolate i Manifesti di quella fazione scartati per creare una nuova riserva.

- I manifesti devono essere sempre posizionati a faccia in giù, con il valore nascosto. Non è permesso guardare i Manifesti (della propria fazione o di quella avversaria) già posizionati sulla plancia;

- Un Manifesto pre-stampato può essere coperto solo da un Manifesto della fazione corrispondente.

Azione supplementare

Sotto ogni spazio per le carte Evento sulla plancia di supporto è indicata l'Azione supplementare da risolvere quando viene scelta la carta corrispondente.

Per le tre carte più a sinistra, l'azione supplementare può essere una a scelta tra:

- Posizionare un proprio

manifesto in una sezione a scelta della Circoscrizione indicata (Nord, Centro o Sud Italia), rispettando le normali regole di piazzamento

- Aggiungere un Non Votante su una sezione a scelta, o spostare un Elettore da una sezione a un'altra a propria a scelta, sempre nella Circoscrizione indicata

L'azione supplementare della carta più a destra indica invece "+2 Opinione Pubblica". Questa azione, diversamente dalle altre, non viene risolta subito dopo aver risolto il testo della carta Evento, ma solo al termine del round, quando viene calcolata la differenza tra le somme dei valori di Opinione Pubblica delle carte Evento scelte dalle due fazioni, e l'indicatore sul tracciato viene spostato di conseguenza.



Il giocatore Monarchico ha scelto la seconda carta da sinistra, e come azione supplementare decide di posizionare un proprio Manifesto in una sezione del Centro Italia.

Fase dell'Opinione Pubblica

Quando entrambi i giocatori hanno svolto due turni (e tutte

le carte Evento sono state risolte), ogni giocatore somma i valori di Opinione Pubblica presenti sulle carte Evento con il proprio segnalino di Fazione. Il giocatore che ha scelto la carta Evento più a destra aggiunge +2 alla propria somma;

Il segnalino sul tracciato Opinione Pubblica viene spostato dalla parte del giocatore con la somma più alta, di un numero di caselle pari alla differenza tra le somme delle due fazioni (ogni movimento oltre la casella più a sinistra o più a destra del tracciato viene semplicemente ignorato);



Il giocatore Monarchico ha $3+1=4$ punti di Opinione Pubblica, mentre il Repubblicano ne ha $2+2+2=6$. Il Repubblicano muove dunque l'indicatore di due spazi nella sua direzione sul tracciato dell'Opinione Pubblica.

Fase di fine mese

- I giocatori recuperano i propri segnalini di Fazione;
- Le carte Evento rivelate vengono scartate (ad eccezione di quelle che contengono il testo "Tieni questa carta sulla tua Scrivania", che vengono prese dalla fazione che ha posizionato su di esse il proprio segnalino);
- Ogni fazione può scartare

un qualsiasi numero di Manifesti dalla propria Scrivania. I Manifesti scartati vengono messi a fianco della plancia di gioco, a faccia in su (con il valore visibile);

- Spostate il segnalino "Mese" sullo spazio successivo e procedete con un nuovo round di gioco. Se il segnalino era invece sull'ultimo spazio (Maggio), procedete alla fase di Scrutinio.

SCRUTINIO E VITTORIA

- Al termine del quinto e ultimo round di gioco si procede allo Scrutinio, in cui si verifica quanti Elettori hanno scelto ciascuna delle due fazioni, e quale sarà di conseguenza l'assetto istituzionale dell'Italia.

Per procedere allo Scrutinio, seguite questi passaggi:

- Iniziando con il Sud Italia, e proseguendo con Centro e Nord Italia, scegliete una sezione contenente uno o più Elettori;
- Rivelate i valori dei Manifesti delle due Fazioni presenti su di essa;

- Le tessere "Incerto" (con un



Le tessere Incerto ("?") in questo caso valgono 2 punti aggiuntivi per il giocatore Repubblicano.

punto interrogativo, con sfondo di una delle due fazione o grigio) assumono il valore dato dalla posizione del segnalino sul tracciato dell'Opinione Pubblica alla fine della partita;

- Sommate il valore totale dei segnalini di ogni Fazione - compreso il valore già prestampato presente nella sezione - e calcolate la differenza tra le due somme;

- Un numero di elettori presenti nella sezione pari alla differenza delle somme delle due fazioni viene spostata nella riga della fazione con il valore maggiore, nel tracciato dello Scrutinio. Se il numero di Elettori presenti nella sezione è inferiore alla differenza delle due fazioni, vengono spostati gli elettori presenti.

- Gli altri elettori eventualmente presenti nella sezione vengono divisi in parti uguali tra le righe delle due fazioni;

- Se avanza ancora un elettore dopo questa divisione (il numero di elettori rimasti era dispari), questo viene posizionato nella casella delle "schede nulle";

- Scegliete ora una nuova sezione e ad assegnare gli elettori presenti fino a che tutti gli elettori sono stati assegnati

La fazione con il maggior numero di elettori vince la partita.



Al termine dello scrutinio la Repubblica si impone per un solo milione di voti sulla Monarchia. Per fortuna.



In questo caso la differenza dei valori dei Manifesti è di 1 punto in favore della Repubblica. Quindi il Repubblicano prende il primo Elettore. Altri due Elettori vengono divisi tra le due fazioni, mentre l'ultimo elettore rimasto finirà tra le schede 'nulle'.

Risolutamente pubblicato da



www.ingeniosohidalgo.com

Game design: Paolo Mori

Playtest: Francesco Sirocchi

Direzione editoriale: Paolo Mori

© 2026 Paolo Mori e Ingenioso Hidalgo

Prima edizione - Maggio 2026

Stampato in Italia