

Herbert George Wells, PICCOLE GUERRE, @ 1913, traduzione di Katia Lysy e Sergio Valzania, *Introduzione*: 'Non c'è niente come il gioco dei soldatini', pp.7-15, di Sergio Valzania. Con 12 illustrazioni a colori. In copertina: *The Gettysburg Blues* di artista sconosciuto. Henry Ford Museum and Greenfield Village, Dearborn, Michigan. Palermo, Sellerio Editore, 1990, pp.1-125

"Cura omeopatica" contro le Grandi guerre: p.102, testo per partite di war game a pavimento, nella stanza con tappeto di sughero dei bambini, avversario l'umorista Jerome Klapka Jerome (1859-1927)

..- Supponiamo - disse il suo antagonista - supponiamo di poter muovere in qualche modo i soldatini - Fu questo ad allargare i confini della guerra..Ci accordammo per fare mosse alternate. Prima uno muoveva tutte le sue forze, poi giocava l'altro. Un fante poteva spostarsi di un piede ogni mossa, un cavalleggero di due, un cannone anche e poteva sparare sei colpi; se un soldatino arrivava a toccarne un altro lanciavamo una moneta per decidere quale dei due

fosse morto.."

(La battaglia di Hook's Farm)

"Dopo aver fornito tutte le informazioni sul nostro gioco della guerra e aver detto qualcosa sulla sua elaborazione, ecco i particolari di una partita che prenderò ad esempio..Da adesso ascolterete il generale H.G.W. dell'esercito Blu..Ho con me uno schizzo che usai nel corso dell'azione [*vedi foto*]..

Se il terreno è in discesa il numero dei cavalleggeri che caricano verso il basso viene moltiplicato per i dislivelli scesi. Se ne hanno superato uno si moltiplica per due, se due per tre, se hanno sceso tre dislivelli, per quattro.

Cavalleria che davanti a quella nemica non accetta una carica ma si ritira, deve continuare a farlo fin quando viene incalzata. Il reparto che si ritira è distrutto se viene spinto fuori dal campo di battaglia o dentro un fiume non guadabile..

I trenini, che come sappiamo coprono otto piedi per mossa lungo la ferrovia, hanno bisogno di regole sulla salita a bordo e la discesa dei soldatini. Si possono agevolmente ricavare sul modello di quelle previste per l'imbarco in vista del trasporto fluviale. Una locomotiva o un vagone nel raggio dello scoppio d'una granata verranno ovviamente distrutti..

Due uomini in sei mosse piazzano una mina lungo una strada o qualsiasi altro posto; esploderà quando un pezzo qualsiasi le passerà sopra e distruggerà tutto quello che si trova nel raggio di sei pollici. *Nota 3:* Bisogna comunicare all'arbitro l'inizio di ogni lavoro o il piazzamento di una

mina. Nel caso non ci sia arbitraggio si deve sistemare un bigliettino piegato proprio nel luogo dove lo scavo viene iniziato, si chiede all'avversario di leggerlo quando il trinceramento è completato o la mina esplode..".

"..Concedetemi una pausa di autocompiacimento. Quanto è migliore questa amabile miniatura dell'Oggetto Reale!..Tutti, in ogni paese, eccettuati pochi seccatori ottusi e violenti, vogliamo vedere gli uomini di tutta la Terra impegnati in qualche cosa di meglio che scimmiettare i giocattoli di piombo che i nostri figli acquistano inscatolati. Vogliamo che l'umanità produca belle cose, splendide città, strade spaziose, più sapere e più progresso e più e più e più. Così io offro il mio gioco per un fine sia particolare che generale: mandiamo questi monarchi spacconi e questi sciocchi allarmisti, questi eccitabili 'patrioti' e gli avventurieri, e tutti i fautori della *Welt Politik* in un grande Tempio della Guerra, pieno di tappeti di sughero, di un'infinità di piccoli alberi e casette da abbattere, di città e fortezze e di moltissimi soldatini, tonnellate, treni pieni. Lasciamo che trascorran la vita lontano da noi..": p.103.

[Vedi Foto](#)