

GIOCHI BELLICI. Una giornata assieme ai soldati della domenica nei boschi del Tuscolo

Castelli di guerra

Alcune immagini dei giochi di guerra al Tuscolo. In alto, «Rambo» in azione. A destra Betty appostata, al centro la maschera per proteggersi dai colpi. Sotto, mimetizzato con occhiali



«Rambo? Mi sembro Fantozzi»

Ai Castelli romani si gioca alla guerra. Riproduzioni fedeli di armi sofisticate, tute mimetiche e anfibio. Sono i nuovi Rambo, giovani che da tutta Italia si trasferiscono al bosco del Tuscolo per simulare battaglie e combattimenti. Il wargame piace anche alle donne che lo trovano meno noioso delle palestre e più stimolante di una banale scampagnata. Gli organizzatori intanto sperano in competizioni interregionali anche nel centro Italia.

MARIA ANNUNZIATA ZEQARELLI
FRASCATI. Sono le 8.40. Riccardo apre il cancello di quello che dopo poco si trasformerà in un campo di battaglia. Indossa già la mimetica, come d'altronde Paolo. Sono i soci fondatori dell'associazione sportiva Tusculum, quella che organizza ogni domenica i wargames al Tuscolo, in sedici splendidi ettari di bosco. Si muovono velocemente Riccardo e Paolo, fra poco arriveranno gli altri e le armi debbono essere già pronte. Quattrocento metri di sentiero, poi, un grande tavolo di legno, sotto gli alberi. Più in là c'è uno specchio, lo usano i nuovi «Rambo» per copersersi il viso coi colori mimetici. Si aprono le scatole con le armi. M16, XM 167, un fucile col mirino laser e migliaia di pallini di plastica. «Lo vedi com'è il bosco? Ti sembra forse che abbiamo sciupato qualcosa? - Riccardo non ha mandato giù gli attacchi dei Verdi. Qui gli unici a ripulire il bosco siamo noi, e ogni volta troviamo decine e decine di cartucce sparate dai cacciatori». Arrivano Albertina e Gabriella, anche loro in mimetica. Oggi faranno gli arbitri, non imbraccheranno il fucile. Alle 9 e 30 sono arrivati tutti. Ventotto giocatori, due squadre. Da una parte si preparano quelli del «Tusculum», dall'altra i ragazzi del «Full air contact», un gruppo di Roma, veri veterani del wargame. Ma si sentono davvero i nuovi Rambo italiani? «Io mi sento molto più Fantozzi», dice Stefano, alla prima esperienza di guerra. Verrà ucciso poco dopo con un colpo alle spalle. Fervono gli ultimi preparativi, si provano le armi. Daniele, che si è congedato a Gennaio, sente la nostalgia della mimetica, ma deve accontentarsi solo del fucile. Non ha fatto in tempo a comprarsi la divisa. Alle 10 e 45 i guerrieri sono pronti, divisi in due squadre. Frascati contro Roma. La Roma parte e va a piazzare la sua bandiera nel bosco, giocherà in difesa. Il Frascati deve attendere qualche istante per dare il tempo agli avversari di piazzarsi nelle posizioni strategiche, poi dovrà riuscire a conquistare la bandiera abbattendo il maggior numero possibile di «nemici». «Quando siete colpiti al braccio o alla gamba dovete dichiararvi feriti», spiega Gianni - verrà un vostro compagno di squadra, vi curerà e tornerete in battaglia. Se vi colpiranno in qualunque altra parte del corpo dovete dichiararvi morti, mettere il fucile in spalla, togliervi la fascia al braccio e uscire dal campo».



Il Frascati inizia l'attacco, avanza nel bosco, tra i cespugli, si avvicina al territorio nemico. Parte la prima raffica, poi la seconda. Una voce rompe il silenzio. «Oh! Ma ce stai a prova? T'ho sparato un intero caricatore addosso e ancora non muori». Allora Valter Consoli esce rassegnato e balbetta «non me ne ero accorto». Il secondo a cadere sul campo è un altro del Frascati, è Stefano-Fantozzi. Ha fatto troppi errori strategici, ha calpestato foglie e rami secchi. Il nemico l'ha individuato subito aiutato dalla bella camicia azzurra. Quelli della Roma strisciano a passo di leopardo, hanno foglie e rami sparsi sulle mimetiche. Una mira perfetta. Ancora raffiche e Bruno emerge dalla fitta vegetazione. «Vaffanculo, m'hanno ammazzato prima che riuscissi a sparare un solo colpo». Per sfogarsi spara pallini verso il cielo. Riccardo, l'arbitro, lo richiama. Non si può sparare se non si è in gioco. I «cadaveri» stesi al sole fanno il resoconto della battaglia ancora in corso. «Ho fatto due passi e m'hanno fatto secco», dice Stefano. «Stavi a fare un casino incredibile», risponde Valter. Bruno ride e guarda Valter. «Ma sta zitto l'hanno fatto secco subito». Poi vedono un loro compagno e gli fanno un cenno. Cercano di suggerirgli dove sta la bandiera e dove il nemico. Quelli della Roma stufi di starsene immobili allo stesso posto per mezzo ora decidono di uscire allo scoperto e attaccare il Frascati. Ne ammazzano altri tre. È mezzogiorno, fa caldo, gli arbitri si parlano con la radiolina, commentano la battaglia. «Gianni mi senti? Roma ha circondato la bandiera, sono in nove, Frascati non ce la farà mai», dice Riccardo. «Frascati è poco esperta, molti giocano per la prima volta». Un'altra raffica, un altro morto. Albertina ricorda le sue prime battaglie. «All'inizio, quando ho visto per la prima volta questa gioco, mi sono fatta un sacco di risate, poi ho deciso di imbracciare il fucile». Riccardo racconta i suoi desideri. «Vorrei riuscire a formare un gruppo compatto qui al Tuscolo, come quello che c'è a Genova, dove vivo. Mi auguro di farcela. Potremmo organizzare degli incontri interregionali». Angelo esce da un cespuglio, ha un binocolo in tasca, il cellulare e delle fronde attaccate alla retina mimetica. È sudato, la maschera, il cui uso è obbligatorio, lo fa grondare. Ma la guerra è guerra e lui avanza.

Alle 12 e 30 l'arbitro fischia due

Betty: «Fa bene alla pelle e m'ammazzo dalle risate»



FRASCATI. Albertina, Betty per gli amici, ha 39 anni. La domenica, indossa la tuta mimetica e gioca alla guerra, durante la settimana aiuta suo padre a condurre la piccola azienda familiare di macchine per gelati. A farle scoprire la passione per il wargame è stato Riccardo, il suo compagno, con il quale ogni fine settimana si trasferisce da Rapallo nei boschi del Tuscolo per «combattere». Anche lei, come i quattro soci fondatori del «Tusculum», non ha «gradito» le polemiche suscitate dai verdi per i giochi di guerra nei boschi, ma non vuole rovinarsi la domenica e sorvola sull'argomento. Betty, anche tu con i ragazzi a guerneggiare. Ma come ti è venuta l'idea? La prima volta che ho visto questo gioco mi sono divertita tantissimo, soprattutto a sentire i commenti delle «vittime». Non pensavo assolutamente di iscrivermi come socia. E poi cosa è successo? La domenica successiva ero lì, con il fucile in mano a nasconder-

mi per sfuggire al nemico. Il fatto è che mi piace stare all'aria aperta, che, come vedi, fa pure bene alla pelle. Le palestre sono noiose mentre qui il tempo corre veloce. Ma ti piace la guerra? È un passatempo strano quello del wargame, non trovi? Ma quale guerra, qua ci ammazziamo dalle risate. Sono sicura che anche tu, se vieni la prossima volta, imbracci l'arma e indossi la mimetica. Noi non siamo i cattivi che tutti vogliono descrivere, siamo soltanto delle persone che vogliono divertirsi. Guarda le nostre facce. Ti sembriamo quei temibili Rambo descritti da certa stampa? Sembriamo davvero gli sciaccalli insensibili alla natura, che distruggono il bosco? Come ci si sente con un fucile in spalla e la mimetica addosso? Io vengo per divertirmi, quindi non do un significato particolare al fucile e alla mimetica. Così come non mi interessa misurarmi con gli uomini. Lo spirito è un altro. Quando sei nel bosco ti concentri soltanto per non farti colpire. □ M.A.Z.

Mitra e divise costano ma si possono affittare

Quanto costa diventare Rambo? La somma varia, ma comunque occorrono svariati biglietti da centomila. Le armi, a gas o elettroniche (quest'ultime sono le più ambite) variano dalle seicento alle ottocento mila lire. Si può scegliere fra gli M16, gli Xm 167 (quelli in dotazione all'esercito americano), gli M16 A5 e i 5.56 - F1 semi e full automatic. Il kit in dotazione, che si può trovare in qualunque armeria, non comprende il caricatore - quello con 300 pallini costa 130 mila lire - e la batteria che costa 140 mila lire. Un optional può essere il mirino laser. Il prezzo della maschera varia dalle 40 alle 70 mila lire a seconda del modello che si sceglie, mentre la tuta completa costa intorno alle 100 mila lire, ma a Porta Portese il prezzo può scendere fino alle settantamila. L'associazione «Il Tusculum» dà comunque la possibilità agli esordienti di affittare le armi accessoriate per quindicimila lire, il prezzo del biglietto invece è di trentamila per gli occasionali e ventimila per i soci. Gli aficionados debbono comunque comprarsi l'attrezzatura perché l'associazione affitta le armi soltanto le prime volte. È chiaro che se qualcuno non può permettersi l'acquisto del fucile cerchiamo di agevolare dandogliene uno dei nostri», dice Riccardo Romagnà, uno dei soci fondatori. L'iscrizione annuale al «Tusculum» è di 60 mila lire. Le armi giocattolo sono vendute a Grottaferrata da Valter Consoli che gestisce un'armeria e che assicura la riparazione di quelle danneggiate durante la battaglia. Consoli spiega che a costruire i kit giocattolo per ora sono soltanto i giapponesi, ma è certo che prima o poi anche in Italia si attrezzeranno, proprio grazie ai diffondersi del wargame. I partecipanti alle gare debbono iscriversi in anticipo (possono farlo chiamando il 94 10 502 prefisso 06) perché l'elenco deve essere trasmesso dall'associazione sportiva al commissariato di pubblica sicurezza almeno 48 ore prima.

