



NO TURKEYS

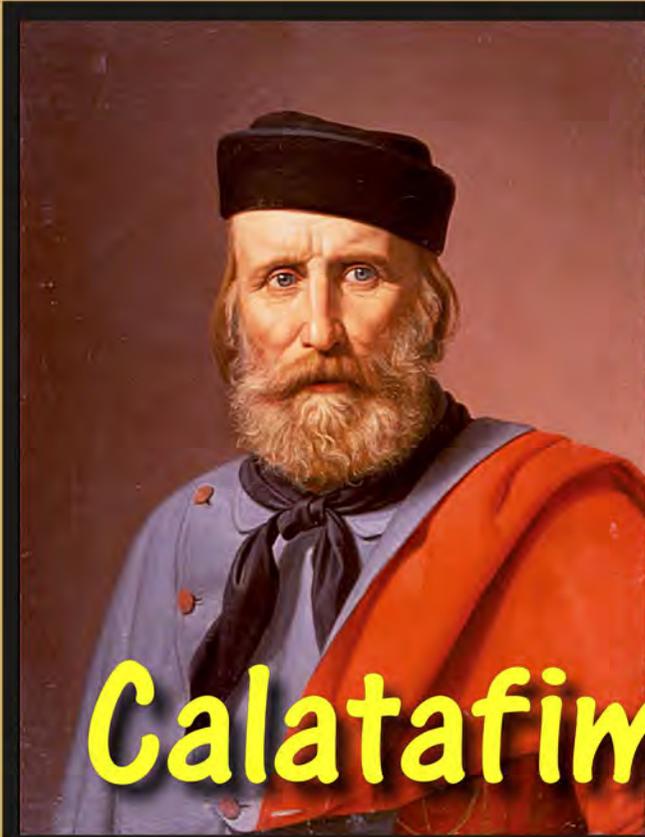


13

Anno 2025

Nota: No Turkey (niente tacchini!) è un modo di dire statunitense come No Bozos! Il suo significato è più o meno "niente schifezze!" Inteso come Simulazioni noiose o ingiocabili.

+1 Gioco Completo



Calatafimi



- Editoriale *Perchè giocare?*
- Storia *i Giochi del 2013-2014 orfani CSR*
- Hobby *i giochi preferiti dalla gente*
- Dossier *Le Sequenze di gioco*
- Sottovalutati *1805 Sea of Glory*
- Curiosità *Amenità del Wargame*



18-20 SETTEMBRE 2025
XVIII Convention di Giochi di Simulazione Storici

VENCON 2025

A tor Volterra!
Scenario in solitario per Inferno - GMT

 **Gioco Calatafimi 1860**
Il primo scontro di garibaldi armato in Sicilia



EDITORIALE

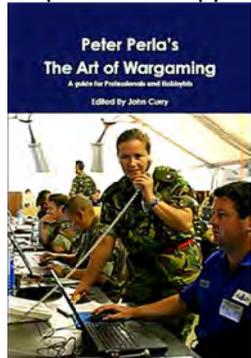
Tra Novecento e nuovo millennio

“Sostengo che da una parte l’ hobby continuerà a beneficiare da queste tipologie di progetti di nicchia personalizzati, dall’altra, producendo un nuovo wargame al giorno non credo che tutti potranno essere acquistati, anche se vendendone uno per un migliaio di copie potremmo guadagnare qualche dollaro e così continuare a progettare, in un modello di infinita sostenibilità. Capiterà che a qualcuno scappi un altro Twilight Struggle e che ne venderà un sacco, ma questo non sarà la norma. La norma sarà imbattersi in giochi veramente coinvolgenti, giocarli e ricevere molte emozioni.”

Mark Herman (intervista)

Un abbraccio a Peter Perla

A fine del XX secolo Peter Perla nel suo “Art of Wargaming” decideva di distinguere i giochi a sfondo militare, definendo “War Games” gli eredi del Kriegspiel, in uso presso gli Stati maggiori militari, e “Wargames” i giochi che integravano l’arte militare con il realismo e la giocabilità, in un delicato equilibrio; si noti che, per gli anglosassoni, il termine “realismo” significava aderenza agli eventi storici. Doveva, pertanto, scaturire una modello, interessante (aggiungo divertente) e giocabile al punto da spingere i giocatori a “sospendere l’incredulità”, aprendosi a un processo di apprendimento attivo.



La “sospensione dell’incredulità” (frase utilizzata per la prima volta da Coleridge nel 1817)

storicamente arrivava dalla tradizione del Teatro greco (e romano), la cui utenza ignorava l’infondatezza della realtà proposta dallo spettacolo, per poter sperimentare una “catarsi” grazie alle azioni e alle esperienze degli attori in scena. Il wargame, allo stesso tempo, doveva essere accurato (sbagliato confondere con il termine dettagliato) e realistico (per quanto si potesse sapere del periodo storico) per garantire che ciò che si imparava fosse informativo e non fuorviante.

In un’inchiesta della rivista *Fire & Movement* si chiedeva ai lettori “**Perché giocate i wargame?**”. La risposta più gettonata era senza dubbio “per simulare quanto ho letto.” Era un sentimento espresso già ai tempi di H. G. Wells nel suo libro del 1913, “*Little Wars*”: “...Ecco un rimedio omeopatico per lo stratega immaginativo. Ecco la premeditazione, l’emozione, la tensione di accumulare vittorie o disastri, senza nessun corpo frantumato o sanguinante, nessun palazzo distrutto né paesaggi devastati, nessuna piccola crudeltà, nessuna orribile universale amarezza ...”

Anni ruggenti

L’essenza dei wargame stava nell’orbitare attorno all’interazione tra decisioni umane ed eventi di gioco. Questa partecipazione attiva e centrale degli esseri umani era ciò che distingueva i wargame da altri tipi di modelli e simulazioni. Mappe, regole, pedine o computer erano solo strumenti per implementare e valutare le decisioni dei giocatori. Se la TV era un esercizio passivo, il gioco diventava un utilizzo attivo.

World Population 5,055,626,132
USA Population 242 millions

President of the United States Ronald Reagan

STARS BORN Lionel Messi, Brendon Urie, Zac Efron, Shay Mitchell, Phil Lester

Popular TV Shows The Golden Girls, A Different World, Cheers, The Cosby Show, Growing Pains

WHAT THINGS COST
 Gallon of Milk: \$1.98
 Dozen Eggs: \$1.73
 Postage stamp: \$1.20
 Average salary: \$12,291
 Gallon of gas: \$1.90
 Average new car: \$12,839
 Average house: \$127,515

Popular Songs Walk Like an Egyptian, The Bangles, Heart, Alone, Shake You Down, Gregory Abbott, I Wanna Dance with Somebody, Whitney Houston, Nothing's Gonna Stop Us Now, Starship

HISTORICAL EVENTS
 The Simpsons first appear on The Tracey Ullman Show, Alan Greenspan succeeds Paul Volcker as chairman of the Federal Reserve Board, The very first Final Fantasy video game is released in Japan, Long running sitcom Full House created by Jeff Franklin debuts on ABC, Prozac makes its debut in the United States

Sports Highlights
 MLB World Series: Minnesota Twins vs. New York Yankees
 NBA Champions: Los Angeles Lakers
 Stanley Cup Champs: Edmonton Oilers

Oscar Winners
 ACTOR: The Color of Money, Paul Newman
 ACTRESS: Marlee Matlin, Children of a Lesser God
 DIRECTING: River Stone
 BEST PICTURE: Platoon

Soprattutto negli anni ’70-’80 i wargame erano promossi (in molti casi diremmo “sbolognati”) come strumenti di apprendimento; strumenti per comprendere le dinamiche della guerra. Potevano aiutare i giocatori a capire meglio le motivazioni e le decisioni dei comandanti storici, mettendoli nei loro panni (o almeno nei loro Quartier generali) e “sfidandoli” a fare meglio. Se ci pensate è curioso che, nel primo numero della rivista *Moves* (1972), molti autori di giochi inventassero e dibatessero, per i giocatori una sorta di patologia, un disturbo dell’imitazione chiamato *Sindrome di Rommel*.

Il giocatore, ad esempio: a) poteva partecipare, giocando, a una guerra senza essere coinvolto nei suoi orrori; b) una persona che giocava un wargame sarebbe stato disposto a praticarla anche nella realtà (il Vietnam aveva detto no, però).

Il curioso stava nel nome di Rommel; avrebbero potuto chiamarla sindrome di Washington o Custer, che ne so. In realtà tutti i progettisti criticavano quella posizione, se non altro perché promuoveva la Storia come un prodotto di uomini illustri e vincenti (sappiamo che non fu mai così). Rommel, quindi, per dire dell’interesse quasi romantico che gli americani hanno sempre avuto per l’efficacia della *Wehrmacht* (... chi ha detto i Nazisti?).

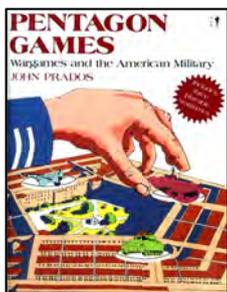
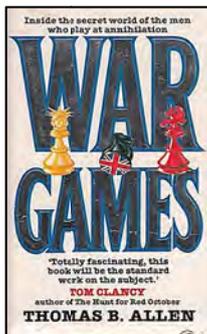
Intesi come strumenti di apprendimento, per gli ambienti militari, gioco forza, si finiva per arrivare ai giochi (Terza guerra mondiale ... in Europa ovviamente) che trattavano situazioni militari correnti o future, tentando di esplorare le implicazioni di varie azioni e di sollevare domande su dubbi importanti; per molti ambienti militari, tuttavia, le risposte potevano essere trovate solo attraverso reali operazioni militari, esercitazioni o rigorose analisi matematiche.



Il wargame, al tempo osteggiato dalla retorica pacifista, **doveva** meritare un suo ruolo guida, che superasse il semplice fatto di sedersi al tavolo. Per gli appassionati e gli storici (quanti erano gli accademici che tiravano dadi) aiutavano a comprendere i principi e i limiti del comando militare in una varietà di condizioni, passate, presenti o future. Ai professionisti militari offrivano l’opportunità di sperimentare il processo decisionale, in situazioni difficili, riproducendo, in tempo di pace, operazioni su larga scala o mobilitazioni complete.

Fu il 1987 l’anno della massima visibilità e riconoscimento per il wargame, sia come strumento professionale per la pianificazione militare e politica, sia

come hobby apprezzato a livello globale. Questo periodo segnò un punto di svolta nella legittimazione e nell'integrazione dei *wargame* nel contesto strategico e culturale. Il 1987 fu, sotto molti aspetti, straordinario per chi progettava e utilizzava *wargame*. All'inizio dell'anno, esperti di giochi di guerra, provenienti da tutte e quattro le branche delle forze armate statunitensi, fecero un'audizione, davanti al **Comitato per i Servizi Armati del Senato**, discutendo delle tecniche dei *wargame* e delle loro influenze sullo sviluppo della strategia e della politica militare degli Stati Uniti. Durante il fine settimana del 4 luglio giocatori da tutto il mondo parteciparono alla convention *Origins* al Baltimore Convention Center e, nello stesso anno, furono pubblicati due libri sui *wargame*.



Uno, fu considerato un'opera seria e importante, intitolata *War Games*; scritta dal giornalista investigativo Thomas B. Allen, affrontava molte delle stesse domande poste dal Comitato per i Servizi Armati del Senato. L'altro, un libro meno ambizioso, intitolato *Pentagon Games* di John Prados, noto designer di giochi per hobby, ma osservatore delle questioni della Difesa, esaminava come venivano progettati e utilizzati i giochi militari e includeva tre giochi reali. All'inizio del 1988, il *Foreign Service Institute* del Dipartimento di Stato sponsorizzava una conferenza di due giorni, a Washington, sull'uso dei "Serious Games" (giochi seri) perché dovevano rispondere a "Serious Questions" (domande serie). La conferenza vide la partecipazione di oltre duecento professionisti del *wargame*, sia militari, sia civili, tra cui una delle personalità più note del mondo dei giochi, Jim Dunnigan, all'epoca consulente per i *wargame* professionali.

Nel mondo dell'hobby le cose andavano già meglio. A chi interessava l'esplorazione strategica, i giochi permettevano di valutare la fattibilità e le implicazioni di piani alternativi, concetti operativi o innovazioni tecnologiche.

In un'epoca in cui stavano nascendo le prime comunicazioni di massa, i *wargame* erano infusori di idee, fornivano forum unici, per discutere le tesi in modo vivido e indimenticabile, favorendo un confronto empirico e meno astratto rispetto allo scambio di documenti accademici.

Nasceva, allora, anche l'apprendimento scolastico della Storia, attraverso il *wargame* e molti insegnanti si accorgevano quanto il processo del gioco offrisse in termini di opportunità di apprendimento; tranne qualche esperimento di "simulazione" universitaria si trattava solo di incuriosire ed interessare alla Storia i ragazzi, facendoli riflettere, senza pretendere che gli insegnanti stessi avessero profonde cognizioni degli eventi passati (ma se le avevano ... meglio!).

I temi erano molteplici e interessanti. La fase di progettazione del gioco richiedeva d'imparare come approfondire la ricerca storica. Durante il gioco i partecipanti assorbivano informazioni e agivano in base a esse, imparando i concetti decisionali, attraverso l'esperienza diretta. Dopo il gioco partivano le discussioni post-partita (quelle che gli americani chiamavano "hot wash-ups" o lavaggio a caldo) che permettevano di analizzare e riflettere sulle decisioni prese e sui risultati ottenuti.

Per quel motivo quel negozio che si chiamava "I Giochi dei Grandi" aveva un titolo un po' stonato.



Perché giocare nel 2025?

Superata da tempo la dicotomia tra giochi "seri" e giochi hobbistici, viene da chiedersi il perché, nel 2025 c'è ancora gente che gioca ai giochi da tavolo (*wargame*)?

Nonostante il nuovo millennio abbia visto una crescita dei sistemi di gioco computer-assistiti (Vassal ecc.) i primi motivi della volontà di giocare ai tavoli rimangono l'**esperienza sociale** e la **connessione umana**. In un'epoca sempre più digitalizzata, i giochi da tavolo offrono un'opportunità unica per interagire faccia a faccia con altre persone, creando momenti di condivisio-

ne e complicità; il contatto diretto diventa un momento quasi rituale di rottura della sfera del "cellulare", entro la quale (quella personale) siamo tutti inglobati. I *wargame* e i giochi da tavolo resistono in comunità di appassionati, i più fortunati dei quali si riuniscono in club, *Convention* o negozi specializzati, creando un senso di appartenenza, realmente efficace.



All'interno di questa sfera sociale condivisa prendono forma altri interessi di fidelizzazione al *wargame*. Ci sono meccanismi d'**evasione** e di **immersione** che non si fanno più esclusivamente da soli (al PC o al cellulare), ma che si vivono in gruppo (una volta si diceva "si fa squadra"). I *wargame* (ed i giochi di ruolo) spesso riproducono contesti storici, fantascientifici o strategici, permettendo ai giocatori di immergersi in mondi alternativi e di vivere esperienze epiche. In un mondo che, per molti, è frenetico e stressante, i giochi da tavolo offrono un'evasione mentale, un modo per staccare dalla routine e concentrarsi su qualcosa di divertente e stimolante.

Una volta acquisito il fatto che non si parla più di modelli matematici e di dettagli scientifici applicati alla guerra (gli avvenimenti del 2025 testimoniano che la guerra la fai se hai i soldi per farla, non se hai tirato quattro dadi) resiste ancora la **sfida intellettuale** tipica della fine del XX secolo. I *wargame*, anche solo se progettati, analizzati e studiati, richiedono pianificazione, tattica e adattamento, stimolando l'attività neurale e migliorando le capacità decisionali. Pare brutto dirlo ma, molti *wargame* basati su eventi storici, hanno surrogato la funzione scolastica, offrendo ai giocatori l'opportunità di imparare mentre si divertono.

Ci sono poi aspetti forse meno "impegnati" che giustificano la persistente popolarità dei giochi di guerra o a sfondo storico. C'è un aspetto **tattile**, non trascurabile. Le miniature, le mappe

pe, i dadi e le pedine offrono un'esperienza tattile che i giochi digitali non sono mai riusciti a replicare. C'è anche un diffuso fenomeno di **collezionismo**, dove, per tante persone, collezionare giochi da tavolo e *wargame* è un hobby gratificante, legato alla bellezza dei componenti e alla rarità delle edizioni.



Dal punto di vista del confronto nell'utilizzo di Media hobbistici, è necessario analizzare anche un fenomeno in controtendenza: la **lentezza come virtù**. A differenza dei videogiochi, i *wargame* permettono di prendersi il proprio tempo per pensare, discutere e pianificare, offrendo un'esperienza più meditativa e meno frenetica. Ancora, e dopo 50 anni, non è comparso il famoso cronometro degli scacchisti. Inoltre, per chi cerca una pausa dalla tecnologia, per chi vuole riposare la vista senza usare schermi o monitor, i giochi da tavolo sono un'alternativa salutare e rilassante.



Le nuove proposte, che non a tutti piacciono, hanno evidenziato una decisa evoluzione verso modelli meno desolati, rispetto ai materiali di fine '900. La **adattabilità e longevità** delle proposte si è fatta più presente (con le Serie e le varianti). Oggi i *wargame* hanno spesso un alto livello di rigiocabilità, grazie a meccaniche più complesse, uso delle carte, scenari variabili e la possibilità di sperimentare diverse stra-

tegie. Inoltre il mercato propone (probabilmente anche in modo subdolo) molte **espansioni e personalizzazioni**, vale a dire che molti giochi offrono espansioni, moduli opzionali e la possibilità di creare scenari personalizzati, mantenendo vivo l'interesse nel tempo. Tra tutti questi nuovi contenuti, invece, si stanno lentamente perdendo le **radici storiche** dell'hobby, a causa della costante scomparsa di pionieri del *wargame*, quelli che un tempo erano definiti *Grognard*, termine forse a molti sconosciuto almeno nel suo significato storico. Sono sempre meno i giocatori in grado di apprezzare la lunga tradizione che risale ai giochi militari del XIX secolo, un legame con il passato una volta molto sentito; le miniature costano fatica e denaro, il tempo libero scarseggia.



I pochi rimasti sentono ancora un senso di **nostalgia** per l'epoca in cui, giocare a *wargame*, era un modo per condividere un hobby con le nuove generazioni in crescita, figli e nipoti. Ecco quindi che, nel 2025, i *wargame* e i giochi da tavolo continuano a prosperare perché offrono un'esperienza unica che combina socialità, sfida intellettuale, immersione e tangibilità. In un mondo sempre più digitale e veloce, questi giochi rappresentano un'isola di calma, riflessione e interazione umana, mantenendo viva una tradizione che affascina da secoli, sia pure con materiali e persone diverse.

Ma e l'AI ?

Negli anni 2010-2020, i rapidi progressi nell'intelligenza artificiale (AI) per i giochi hanno suscitato interesse per il suo potenziale utilizzo nei *wargame*. L'AI potrebbe rendere i *wargame* più efficaci o applicarli a nuove problematiche. La Rand Co. in persona ne valuta i limiti e le opportunità, proponendo investimenti futuri per sfruttare al meglio questa tecnologia.

Il rapporto utilizza una tassonomia dei *wargame* e li cataloga per: tipologia o scopo, esplorazione di sistemi, capacità di innovazione, condizioni alternative e valutazioni, fasi temporali, prepara-

zione, gioco vero e proprio, risoluzione degli eventi e loro interpretazione. Questi modelli sono usati per valutare la fattibilità tecnica e il rapporto costi-benefici dell'applicazione dell'AI ai *wargame*.

L'AI risulterebbe essere più utile per giochi che esplorano condizioni alternative o per fare valutazioni, rispetto a giochi che richiedono approcci non testati, come l'esplorazione di sistemi o comunque innovativi. È particolarmente efficace in giochi che già utilizzano modelli computazionali per la risoluzione o che generano grandi volumi di dati digitali.

Sembra essere meno promettente per giochi con infrastruttura digitale limitata o senza interazione con modelli computazionali. Per la formazione e l'interazione uomo-computer (o HCI), l'AI può essere utile in seminari di formazione non classificati, dove l'HCI avanzata può identificare modelli di discussione e decisione.

È meno utile in giochi classificati che richiedono tecnologie HCI avanzate per la raccolta dati e l'interazione con modelli.

L'AI è più adatta ai giochi ripetitivi, come conflitti forza contro forza, piuttosto che per giochi giocati una singola volta o per scopi specifici. Si raccomanda di non perdere tempo e denaro e di concentrarsi sulle aree più promettenti: investire in giochi che esplorano condizioni alternative o sono usati per valutazioni, con problemi e criteri ben definiti; privilegiare giochi con infrastruttura digitale e tecnologie HCI, e quelli che si testano con regolarità.

L'AI ha un potenziale significativo per migliorare i *wargame*, (quelli "seri"), specialmente in contesti specifici come l'esplorazione di condizioni alternative (possiamo definirle *Playtest?*), la valutazione e i giochi provati più volte e ripetuti. Il suo utilizzo, tuttavia, richiede infrastrutture digitali avanzate, competenza e un'attenta pianificazione. Concentrandosi sulle aree più promettenti e investendo nella digitalizzazione e nelle tecnologie HCI, le organizzazioni possono sfruttare al meglio l'AI per rendere i *wargame* più efficaci e innovativi.

Questo potrebbe aiutare a supportare futuri sforzi di creazione di modelli con l'AI, ad esempio per la generazione di scenari e l'identificazione di casi complessi. Ovviamente le nostre scatole non credo saranno prodotte così.

Le TURKEYS AWARDS dopo il 2012 quando le CSR si fermarono per qualche anno

ANNO 2013

La frase di tendenza: non si consigliava *The Napoleonic Wars*. Con 3 giocatori e se si vuole un gioco impegnativo per una giornata meglio *Here I Stand* (stesse meccaniche di base, ma molto meglio per 3 giocatori o 6 giocatori). Per un gioco a 3 giocatori molto più leggero, da giocarsi in una sera, consiglio *Maria* (la guerra di successione austriaca) di Histogame. Se avete un gruppo di 4 giocatori la stessa ditta vi offre *Friedrich* (la Guerra dei Sette anni); chi ha giocato *Maria* già conosce le meccaniche. Quattro giocatori, possono anche provare l'eccellente edizione 2010 di *Sword of Rome Deluxe* da GMT. Questo gioco è ottimo in 4 giocatori e può essere giocato in 5-7 ore a seconda di ciò che accade. Racchiude una buona storicità del periodo della Repubblica Romana, ma in modo molto divertente.

Se siete in 5 giocatori, è possibile aggiungere il quinto giocatore a *Sword of Rome*. L'espansione per il quinto giocatore è inclusa nell'edizione deluxe 2010. Aggiunge un altro mazzo di carte per permettere ai Cartaginesi di entrare in guerra. A sei giocatori solo *Here I Stand!*

Se volete far pausa con i *multiplayer* e provare un buon uno contro uno, ce ne sono diversi:

Sekigahara, un nuovo gioco sull'unificazione del Giappone, che sembra intrigante.

Washington's War, molto veloce intrattenimento leggero, richiede 2 a 3 ore

No Peace Without Spain, veloce e divertente, richiede 3-4 ore.

Twilight Struggle, nessuna unità militare, ma divertimento puro per 4 a 5 ore

Paths of Glory, una lotta titanica che vi farà sudare per 7-10 ore, e se giocate PoG effettivamente potreste ossessionarvi, da quanto cattura questo gioco.

NT HALL OF FAME – Roberto Chiavini



Vogliano, per una volta, premiare un autore italiano? Roberto Chiavini è un disegnatore di giochi fiorentino (nato nel 1964), ma soprattutto è uno scrittore e storico; in trent'anni di attività ha scritto anche di cinema e fantascienza. Ha lavorato per Stratagemma a Firenze tra il 1996 ed il 2007 ed ha progettato più di 100 wargame (nel 2013 esce il suo *Obbedisco!* Per la Acies di Milano), ma già numerosi titoli erano stati editi fuori territorio nazionale. La sua principale dote è quella di raccontare episodi militari poco conosciuti in sistemi ad esagoni e pedine (molti giochi sono anche in versione Print&Play su Wargame Vault).

Nel 2019 usciva un suo libro sui giochi **"Guida al gioco da tavolo moderno"** dove si diceva: *"Se per i nostri nonni, e ancora nostri padri, il gioco poteva essere una partita di carte con gli amici o la tombolata natalizia che riuniva le generazioni, oggi è diventata consuetudine per molte famiglie dedicare una serata alla settimana al gioco, sia esso di ruolo, di società o un vero e proprio wargame."*



Il volume esamina lo sviluppo cronologico dei giochi, dai wargame ai giochi di ruolo, riportando curiosità, classifiche, consigli, gossip, peculiarità e stravaganze di *"un universo dentro il quale ognuno di noi ha trascorso (o ancora trascorre) una parte significativa della vita"*. L'ultima sua opera, almeno mi pare, è *"Verso un manifesto destino: le guerre americane della prima metà dell'Ottocento"*.

Il Premio NT per l'Eleganza del Progetto va a Kevin Zucker soprattutto per l'ennesima versione di un classico: *Napoleon at Leipzig 5a ed.* (del bicentenario) e per la sua veste grafica.

Miglior resa grafica – *These Brave Fellows* (ATO) magazine di Mark Mahaffey. Il gioco di Lembit Tohver e Andy Nunez (uno dei più curiosi ragazzi dell'Hobby, scrittore di fantastorie di pirati e tesori) parla della (poco nota) battaglia di Dürrenstein 1805, sinora immortalata solo in *Jours de Gloire*.

Miglior gioco da Antico a Napoleonico: *Sails of Glory* (Ares games di Andrea Angiolino, Andrea Mainini).

Miglior gioco da Napoleone alla Seconda Guerra mondiale: *Napoleon against Europe* (Stanislas Thomas), *Hexasim*.

Miglior gioco sulla Seconda Guerra Mondiale: *The Hunters: German U-Boats at War, 1939-43* (GMT del maestro dei solitari Gregory M. Smith).

Miglior gioco dopo la Seconda Guerra Mondiale: *Cuba Libre* (GMT di Jeff Grossman, Volko Ruhnke) un COIN. Ma anche *A Distant Plain* della stessa serie

Miglior Gioco per NoTurkeys!



Nome: **Napoleon Against Europe**

Autore: François-Stanislas Thomas

Tipologia e Ditta: Card Driven – Hexasim France

Anno: 2013 - Difficoltà: 4

Materiali: una grande mappa montata (96 x 67 cm). Pedine: 216 da 15 mm e 140 da 13 mm, 110 carte decisamente belle. Un vero Monster-Nap-Game.

Storicità: standard anglosassone con qualche pennellata di francese.

Tempo di gioco: non per chi ha fretta. Qualche scenario può accontentarsi di 2 ore ma per fare tutto il giro, dal 1805 a Waterloo ci potrebbero volere anche 15 ore di gioco intenso. Di fatto è la variante per due del celebre gioco *"Nations in Arms; Valmy to Waterloo"* a sua volta erede del capostipite *"Le Grand Empire"*, anno 2007, antico gioco francese della Pratz Editions, che era sensi-

bilmente meno complesso dei figli e che, ovviamente, non aveva le carte del Card driven.



Commento: Napoleon against Europe, edito da Hexasim (un gioiello a parere del tacchino. NdT = nota del tacchino) si concentra sulla grande strategia e mette due giocatori nella posizione di leader dei due principali blocchi dell'era imperiale. La coalizione (Gran Bretagna) vuole combattere l'egemonia francese nel continente; al contrario, Napoleone desidera mettere una dinastia sul trono. "Ho tradotto questi obiettivi creando una Traccia dei Punti Vittoria dove il livello top (20) rappresenta il riconoscimento della dinastia dei Bonaparte da parte degli altri poteri. Per raggiungere questo obiettivo, Napoleone ha la necessità di alzare sempre più l'asticella, senza mai pause..." Questo approccio "puzza" parecchio di storiografia britannica.

In molti altri giochi, la strategia francese era destinata a fallire, anche se il giocatore evitava di impegnarsi nel pantano spagnolo o nei vasti spazi della Russia. In NaE, invece, tranne in casi eccezionali, l'imperatore dovrà affrontare anche quelle scelte storiche. L'autore ha particolarmente lavorato sui punti vittoria, riflettendo sul tentativo di Napoleone di formare un blocco continentale, con la Spagna come alleata e cercando gloria in Russia. "L'era napoleonica è piena, poi, di eventi individuali e questo è il motivo per cui, per mantenere un buon livello di agilità nelle regole, abbiamo usato il sistema di gioco "card driven", tipo quello dell'ottimo "For The People". Le carte permettono di simulare quasi tutti gli eventi e di inserirli nel ritmo delle operazioni; in particolare creando due periodi di gioco e due mazzi di carte per due periodi storici..."

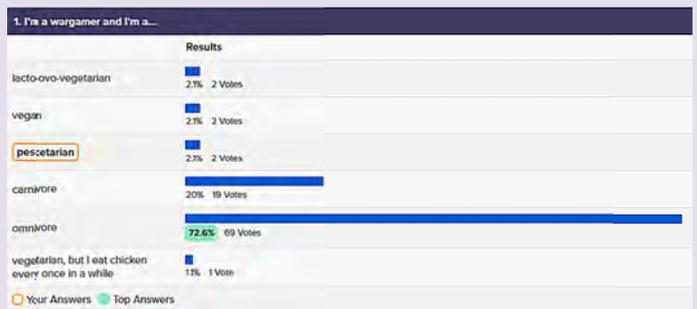


Thomas abbandona gli esagoni tradizionali di *Le Grand Empire* per le zone, che sembrano adattarsi meglio alla scala grande strategica; il numero delle zone consente comunque un buon approccio operativo, evidenziando l'importanza delle linee di comunicazione. In NaE nasce, ex novo, un modulo navale in tutta la sua evidenza storica, l'aspetto economico è trattato con il gio-

co delle carte Evento, come la semplice fase di produzione, che riflette lo sforzo bellico di ciascuna delle Potenze dell'epoca. Non è un gioco corto. Entrambi i giocatori devono perseverare in quello che fu una lotta di lungo periodo; Napoleone non si deve illudere della sua abilità di vincere battaglie e la Coalizione deve attendere, con pazienza, il periodo della rivincita, in cui vi sono migliori generali e carte. Il gioco è progettato perché sia per 2 giocatori e non più un multi giocatore, perché, alla fine, le guerre napoleoniche furono una lotta tra Napoleone e la Gran Bretagna, supportati dai loro alleati storici.

ANNO 2014

Preferenza alimentari dei Wargamers:



Insomma sono dei veri "predatori" con il 72.6 % di onnivori (si vede dalle foto delle Convention) ma con un significativo 20 % di carnivori competitivi. Per oltre 40 anni sono stati "orgogliosi supporter dell'industria del Fast Food" e "birra e salatini" sono entrati nella lingua comune.

- Comunque le cose davvero importanti per l'Hobby sono:
- non mangiare patatine mentre si gioca (o usare guanti puliti dopo aver ingurgitato).
 - non bere caffè, birra o Coca Cola appoggiando il bicchiere sulle mappe.
 - quando si fa una pausa pranzo, avere l'accortezza di schiacciare il panino tenendo il palmo della mano davanti a panino e bocca onde evitare schizzi di salsa.
 - quando si torna dal bagno aver lavato e accuratamente asciugato le mani, prima di giocare la vostra carta.

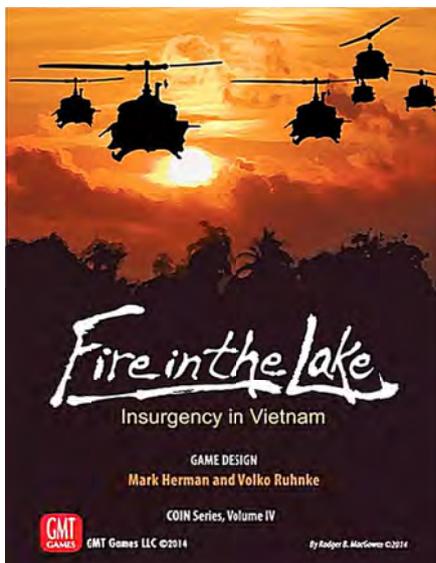
NT 2014 HALL OF FAME: Richard Sivél

Richard Sivél (nato nel 1969) è un designer ed ingegnere geoscientifico (geodetico) di Berlino, Germania. Non tutti sanno che Sivél non è il suo vero nome. "Lo pseudonimo di Sivél è nato nella fase in cui scrivevo testi letterari (Kurzprosa, prosa ritmica). Il nome mi è venuto in mente una notte. È poi finito sulla scatola di Friedrich su iniziativa di Andreas Töpfer, il grafico che mi conosceva solo con quel nome. All'inizio ero contrario, ma poi ho pensato: L'autore è l'autore." Poi Richard si è sposato e ha preso il nome di Richard Shako, ma fino ad allora all'anagrafe faceva Richard Stubenvoll. In Germania non ha mai trovato un editore che gli pubblicasse un gioco, costringendolo a fondare una casa editrice propria (Histo-game).



In pratica ha fatto solo tre titoli che però sono diventati tre successi mondiali: Maria e Friedrich e poi Wir Sind Das Volk (2014).

Il Premio NT per l'Eleganza del Progetto: premia Mark Herman e Volko Ruhnke per il loro sontuoso Fire in the Lake, la guerra del Vietnam giocata come COIN. Sicuramente risulterà il gioco dell'anno senza timori di smentite.



Miglior resa grafica: va a Prague: The Empty Triumph (di Paul Dangel, Mathew Hinkle), gioco della serie BAR per la Clash of Arms Games.



Miglior gioco da Antico a Napoleonico: il tacchino se ne esce con una sorpresa: ONUS! Rome Vs Carthage di Luis Álvaro Hernández, Alvar Sanz della spagnola Draco ideas; un bel sistema per giocare con miniature fatte di carte da gioco coloratissime e pedine di celebri generali.

Miglior gioco da Napoleone alla Seconda Guerra mondiale: Hapsburg Eclipse: The Great War in Eastern Europe 1914-1916, di Darin A. Leviloff per la Victory Point Games. Leviloff sarà l'esponente più celebre per il lancio dei solitari detti *State of Siege* in cui chi gioca sta nel mezzo ed è minacciato da vari nemici su diversi percorsi concentrici. Hapsburg (solito nome storpiato) è uno di questi e parla della Grande Guerra sul fronte est.

Miglior gioco sulla Seconda Guerra Mondiale: Unconditional Surrender! World War 2 in Europe di Salvatore (Sal) Vasta per la GMT; buon gioco strategico sulla Seconda guerra mondiale.

Miglior gioco dopo la Seconda Guerra Mondiale: il già citato Wir Sind Das Volk di Richard Sivél per Histogame (vedere il numero precedente di NoTurkeys!, il XII).

Miglior Gioco per NoTurkeys!

Nessuno di quelli citati



Nome: **Legion of Honor**

Autore: Richard Kane, Mike Ruttler

Tipologia e Ditta: quasi un RPG – Clash of Arms

Anno: 2014 - **Difficoltà:** media

Materiali: una serie di fogli o mappette su cui registrare i progressi di carriera di un ufficiale napoleonico francese. Numerose carte che guidano le scelte.

Storicità: si tratta di una storicità sociale che attraversa il ventennio napoleonico in Francia e, come tale, sembra piuttosto affidabile.

Tempo di gioco: non meno di 4 ore da soli, ma si può giocare anche in molti (allungando i tempi) .

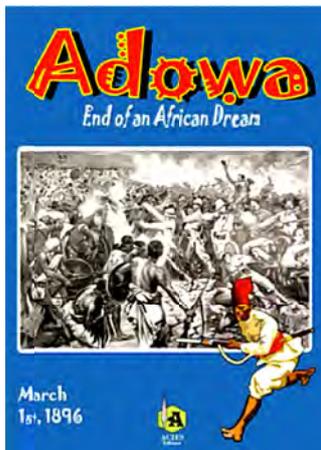
Commento: sinceramente non so se definire Legion of Honor un gioco o un RPG. Sicuramente è in grado di far apprendere la storia napoleonica anche ai meno studiosi ed appassionati. Credo sia un grande mezzo didattico per affrontare la prima volta che compariva (nella Storia) un nuovo modo di essere un militare, senza per forza dover essere nobile o mercenario. Sicuramente uno dei giochi più innovativi del nuovo millennio. I suoi punti deboli sono due:

1- bisogna amare il periodo e la storia napoleonica (come per una sceneggiatura da film o Role Playing); quanto probabile sia attraente dipende quindi in gran parte dall'interesse di conoscere e/o esplorare la storia militare napoleonica da una prospettiva francese in modo semi-interattivo (e, ovvio, sulla disponibilità di tutti i partecipanti a recitare i loro personaggi).

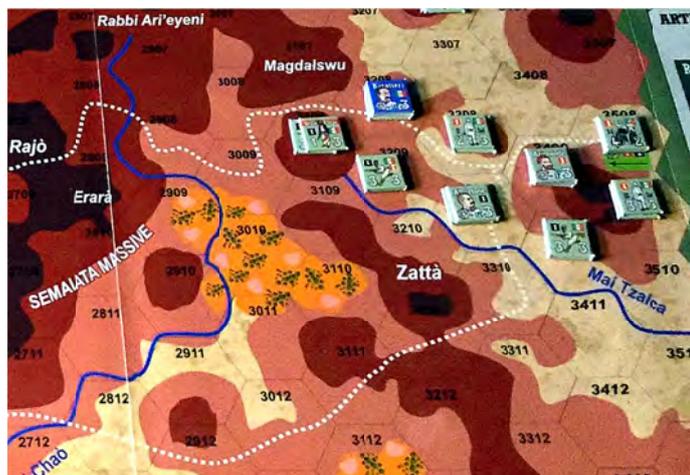
2- non bisogna avere i paraocchi da Eurogamer (dadi bleahh che schifo – troppa alea); i giocatori non hanno grandi varietà di decisioni significative da prendere e la migliore potrebbe essere abbastanza ovvia. È vero, il sistema è anche fortemente dipendente dalla fortuna ed è del tutto possibile morire inaspettatamente in quasi ogni momento - si ripartirà come un altro personaggio, ma sarà una magra consolazione, soprattutto se eravate ben piantati sulle tracce.

Se invece amate la narrazione e l'immersedarsi nella Storia, cercando di viverla in prima persona, questo gioco è l'ideale. È molto strano come mai questo modello di RPG card driven non sia più stato replicato (o forse è stato vicino alla narrazione dei giochi che, al posto delle carte, hanno libri guida come *Tales of the Arthurian Knights* o *Tales of Arabian Nights*. In solitario tende a proporre scelte ripetitive (spesso colpa vostra non del gioco), in gruppo si apprezza di più. Naturalmente è un gioco fortemente disdegnato dai cervelli "trampiani" USA che lo definiscono un B 17 con un soldato francese al posto dell'aeroplano; di fronte a queste profonde espressioni di mononeuralismo non c'è recensione che tenga.

Miglior Gioco Underdog 2014 per NoTurkeys!



Nome: Adowa: End of an African Dream
Autore: Marco Campari
Tipologia e Ditta: esagoni e pedine. Acies edizioni
Anno: 2014 - **Difficoltà:** medio-semplice
Materiali: secondo me bella mappa, ma non a tutti è piaciuta (soprattutto ai fanatici dei colori pastello). Ricrea i violenti colori africani così come le pedine. Ha 216 pedine e si avvale del sistema Ascari, regole semplici anche se non sempre classiche.
Storicità: le campagne coloniali italiane del XIX secolo sono rese con buona validità.
Tempo di gioco: dichiarate 2 ore, ma anche di meno conoscendo le regole.



Commento: è fondamentalmente il gioco Ascari con aggiunta di regole del comando e una scala diversa. Qui, la fanteria spara adiacente, rispetto ai quattro esagoni in Ascari.

All'inizio il gioco sembra favorire gli italiani che cercano di far muovere le loro unità nel modo più efficiente possibile attraverso un terreno difficile. Gli etiopi non hanno nemmeno unità sulla mappa. Al terzo e quinto turno, gli etiopi cominciano ad entrare ed allora per gli italiani la vita si fa dura. Questi ultimi hanno a disposizione un certo numero di marker Imboscata (stabiliti in modo random) che determinano azioni particolari. Una volta mosso si possono avere cinque fasi: il giocatore attivo può sparare contro nemici adiacenti o bombardare con artiglieria, se hanno una linea di vista sul bersaglio (i tiri hanno tabelle dedicate). La Meleé si risolve sulla sua tabella e basa sui differenziali delle forze contrapposte (come in *Ascari*). Il gioco sembra avere un elevato grado di rigiocabilità dato che ad ogni partita cambiano gli obiettivi degli italiani e dato che gli etiopi entrano in mappa a diverse ondate. L'assenza di "nebbie di guerra" permette di giocare il gioco in solitario al meglio delle vostre possibilità. Questo genererà un sacco di momenti interessanti in cui vi saranno sorprese e in cui la casualità sarà un valore aggiunto.

Due righe su Marco Campari

Marco Campari è milanese, si è laureato in Storia presso la Statale di Milano nel 2001 ed attualmente svolge mansioni dirigenziali presso UNA Hotels Scandinavia Milano. Ha una sua ditta di giochi (molti Print & Play) chiamata Lumaca Games (nome probabilmente dato dalla figlia) ed ha disegnato più di 50 giochi. Tra i titoli pubblicati più famosi c'è la serie Ascari, Adua o Adowa, sempre derivata da Ascari, Unternehmen Rösselsprung: Caccia a Tito – Drvar 1944; Egemonia - M.T. Motoscafi esplosivi - Banditen, Tarnova e Gravellona Toce 1944 usciti sulla rivista Parabellum, Pultusk 1702 e Poltava 1709 per i polacchi di Taktyka i Strategia, Battle for Malta: Operation Pedestal 1942 e L'assedio di Corfù in giapponese per Banzai magazine.

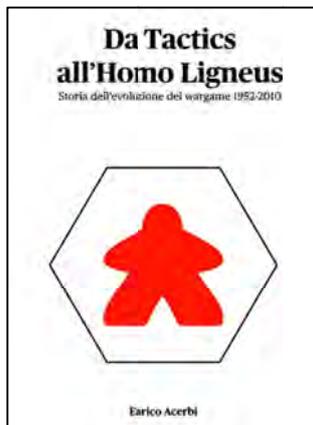


BGG MEDALS

i più amati della storia del Wargame

Nel libro “Da Tactics all’Homo Ligneus” (edizioni Acies) è stata fatta una disamina sui premi CSR Awards alternatisi negli anni d’oro della storia del Wargame. Le schede hanno anche segnalato alcuni giochi, magari, non premiati, ma meritevoli di menzione per particolari meccaniche, perché divertenti o perché discretamente aderenti alla Storia.

Di seguito, invece, si propone un elenco di “vincitori”, basato sulle classifiche di BGG, a significare il gradimento dei vari giochi tra il pubblico. Molti sanno che le classifiche di BGG devono essere prese con molta cautela. In questo caso, basandosi su molte segnalazioni, è possibile affermare che il “voto” assegnato sia abbastanza indicatore di una vera realtà ludica. Eccole qua da un’idea ricerca di J.L. Roberts.



ANNI '50-'60

1954 **Tactics**

1955 **Rome & Carthage**

di Jean-René Vernes

Nel 1956 BGG non segnala alcun gioco di tipo wargame.

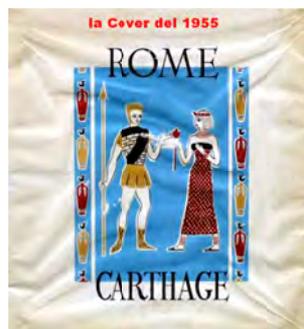
1957 **La Conquête du Monde**

avo di Risiko.

1958 **Gettysburg**

Il primo gioco a tema veramente storico anche se la storicità era paragonabile a Roma e Cartagine qui sopra.

1959 **Risk**



Primo successo di mercato, vivo ancor oggi (Risiko).

1960 **Battle of Atlanta: War Centennial Game**

Gioco sconosciuto ai più della Southern Game Company georgiana. Praticamente con le meccaniche di Gettysburg (Avalon Hill).

1961 **Battle-Cry**

Fu il primo gioco Milton Bradley

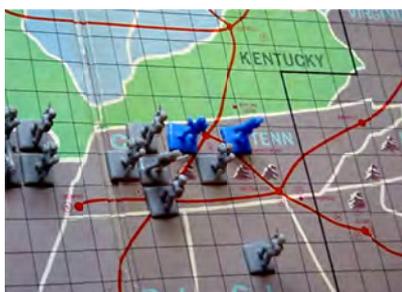


sul tema American Heritage (erano gli anni del centenario della guerra civile). Già la prima edizione aveva il soldatini nella confezione.

1962 **Bismarck**

Il database di BGG ora vanta ben 6 titoli per quest’anno.

La popolarità di Bismarck, dai due Boss



Avalon Charles S. Roberts e Thomas N. Shaw, sorprende se si pensa che nello stasso anno esce uno dei grandi classici di sempre: Waterloo (AH).

1963 **Stalingrad**

Altro classico Avalon Hill.

1964 **Midway**

Celebre gioco navale con sistema a “doppio cieco”, una mappa per giocatore e schermo per non barare.

1965 **Nuclear War**

Forse rappresenta il lato “debole” dei wargame. È un gioco di carte che viene giocato ancora oggi, laggiù.

1966 **Fight in the Skies**

Della Guidon Games. Sarà ristampato dalla TSR e poi rifatto sotto il nome di Dawn Patrol.

1967 **Jutland**

Il celebre gioco che non aveva la mappa ma che si giocava sul pavimento di casa.



1968 **Situation 4**

È un’altra presenza inquietante. Ogni giocatore o squadra ha un puzzle completo, identico tranne per il colore. Entrambi i puzzle sono giocati sulla stessa area. L’obiettivo è quello di coprire più area del tuo avversario e segnare più punti. Pezzi aggiuntivi ti danno abilità speciali, come ponti per attraversare i fiumi, carri armati per proteggere i pezzi e paracadutisti che consentono di atterrare pezzi nella loro zona. Bah.

1969 **Anzio: The Struggle for Italy – 1943-1945**

Arrivano gli italiani! La prima edizione non aveva la bellissima cover di Mac Gowan ma un bel muso del Duce in copertina ... e ancora non era di Tom Oleson.

ANNI '70

1970 **PanzerBlitz**

Credo sia universalmente famoso.

1971 **Napoleon at Waterloo**

Deluxe Napoleon at Waterloo



La risposta SPI al gioco Avalon Hill.

1972 **Quebec 1759**

Il primo gioco a blocchetti di legno uscito grazie alla ditta Gamma Two (che poi sarà Columbia, ditta che muterà dalla Gamma Two i due ometti che si affrontano, seduti sul WC). Qui sotto la foto storica dei primi blocchetti di legno della Storia (le truppe inglesi).

1973 **War of 1812**

Un altro titolo della Gamma Two giunto fino ai nostri giorni. Evidentemente i blocchetti di legno erano apprezzati nonostante il database ora avesse già 69 titoli editi nell'anno corrente.



1974 Napoléon: The Waterloo Campaign, 1815

Mentre l'attenzione si concentrava tra Avalon Hill e SPI, la Gamma Two faceva numerosi proseliti.

1975 Wooden Ships & Iron Men

Ritorna la Avalon Hill con un suo super classico. È anche l'anno dei Quadrigame SPI.

1976 The Russian Campaign

Classicone di John Edwards che esce per la Avalon Hill e che recentemente ha fatto litigare Compass Games, GMT e Consim Press per i diritti di riproduzione.

1977 Squad Leader

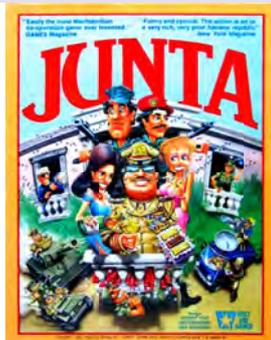
Probabilmente il più celebre *wargame* della storia, se si conta la sua progenie.

1978 Junta

Quando me lo segnalò Jack (Greene) pensavo mi prendesse in giro, invece era davvero divertente. In realtà il gioco di Vincent Tsao fu stampato per la prima volta dalla Creative Wargames Workshop, ma diverrà celebre in tutto il mondo nell'edizione 1985, West End Games.

1979 Star Fleet Battles

Nonostante 142 *wargame* del database, la gente si diverte con la fantascienza. Nasce come gioco tascabile (Pocket game) per la Task Force Games. È un classico gioco di combattimento tattico che scimmiotta la serie televisiva Star Trek (di cui mutua i popoli ma non le immagini).



ANNI '80

1980 Ace of Aces: Handy Rotary Series

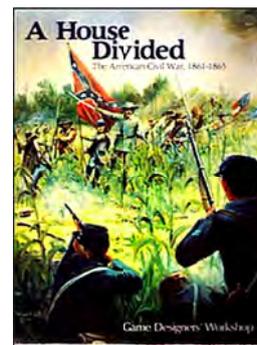
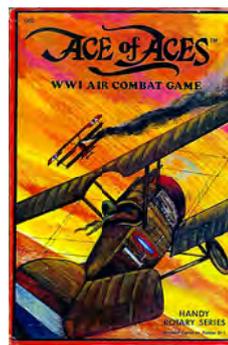
Su 123 *wargame* pubblicati vincono questi due libretti per duellare tra aerei della Grande Guerra. Sarà una delle meccaniche più creative dell'hobby, ancora unica nel suo genere.

1981 A House Divided:

War Between the States 1861-65

Esperimento in point-to-point di Frank Chadwick ed Alan Emrich, che uscì per la GDW e poi per la Mayfair Games. Per anni sarà considerato il miglior modo per introdurre i

giocatori al *wargame*. Il gioco avrà numerosissime riedizioni con nomi diversi.



1982 Rommel in the Desert

Anche questo titolo è un Columbia Games il che significa un elevato gradimento per i giochi a cubetti di legno. La chiusura della gloriosa SPI giustifica un calo nel numero totale dei titoli annuali.

1983 Up Front

Un enorme successo della Avalon Hill, un disegno rivoluzionario che farà molti proseliti nonostante pubblicherà espansioni per soli 10 anni. Considerato uno Squad Leader con le carte sarà forse l'ispirazione dei Card Driven. Fu anche l'anno di Ambush, forse il primo gioco che rese il solitario una categoria.

1984 The Third World War: Battle for Germany

Capolavoro di Frank Chadwick nell'anno orwelliano, quando tutti pensavano all'imminente guerra nucleare.

1985: Advanced Squad Leader

Abbiamo detto di Squad Leader come del più importante *wargame* di tutti i tempi. Ebbene gran merito va ad ASL. Ha saputo creare la più grande schiera di giocatori fedeli, rispetto a qualsiasi altro gioco di guerra, anche 40 anni dopo il suo rilascio. Con i volumi di supporto di terze parti, è chiaramente il vero re del *wargame*.

1986 Britannia

Uno dei parecchio giochi inglesi della Gibson importati dall'Avalon Hill (il più celebre fu Kingmaker). Giocato ancora oggi anche su PC.

1987 Raid on St. Nazaire

Nell'anno in cui i titoli iniziavano a scarseggiare appare questo solitario (unico tra i vincitori del vecchio millennio). Il canto del cigno per Robert G. Markham e Mark Seaman, che non riusciranno a rinnovare i fasti del Raid, finendo per traccheggiare tra i giochi per riviste.

1988 Thunder at the Crossroads:

The Battle of Gettysburg

La prima edizione di David A. Powell probabilmente non è quella che ha fatto votare i fans. Con essa nasceva The Gamers (che poi avrà Dean Essig) ma sarà la successiva edizione del 1993 a fare il botto. Quell'anno solo 76 titoli di *wargame* pubblicati.

1989 Turning Point: Stalingrad

Una pietra miliare che consacra i giochi a movimento per aree disegnato da Don Greenwood, ormai padrone della Avalon Hill. Da non confondere con il più vecchio gioco SPI: Turning Point: Battle of Stalingrad. Il suo sistema riprende il grande successo del 1981, Storm over Arnhem, che darà origine ad una lunga serie di giochi, riproponendo un altro Stalingrad, versione giapponese di Nakamura.

ANNI '90

1990 **Silent Death**

Gioco di guerre stellari erroneamente attrinuito alla GMT prima versione, in realtà edito dalla Iron Crown Enterprises, quella di Lord of the Rings. La produzione di wargame inizia la risalita: 88 titoli,

1991 **History of the World**

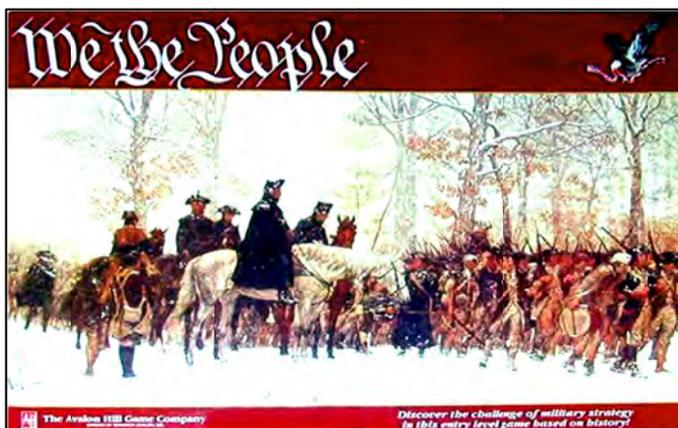
Titolo molto popolare Avalon Hill ma in realtà importato dall'inglese Gibson. È ancora giocato dai suoi adepti. 113 titoli nell'anno, l'hobby riprende fiato.

1992 **Breakout: Normandy**

Sarà l'ultimo dei 4 titoli Avalon Hill con il sistema di mappe ad area e forse il più popolare. I giochi editi sono 134.

1993 **Mutant Chronicles: Siege of the Citadel**

È uno dei primi giochi di Richard Borg (che farà I soldi con Command & Colors), tra l'altro autore nel 1990 di un buon Battle of Britain, con miniature degli aerei. Le miniature caratterizzano le sue produzioni anche in questo prequel fantascientifico di Heroquest.

1994 **We the People**

Altra pietra miliare Avalon Hill che proietta alla fama Mark Herman, dando origine al genere dei giochi Card Driven.

1995 **Tunisia**

Di fatto contribuisce alla consacrazione del sistema di gioco sulla Seconda guerra mondiale di The Gamers' definito Operational Combat System (OCS).

1996 **Hannibal: Rome vs. Carthage**

Diviene il prototipo dei Card Driven ma solo dopo l'edizione Valley Games. La produzione di wargame si stabilizza sopra i cento titoli annuali e pare essere messo in difficoltà dal mercato dei CCG (giochi di carte collezionabili).

1997 **Close Action: The Age of Fighting Sail Vol. 1**

Un titolo tattico di guerre tra velieri che cerca di superare la fama di Wooden Ships & Iron Men, riuscendo solo ad essere più dettagliato e complicato. Ma in USA piace moltissimo.

1998 **For the People**

Un altro magistrale colpo d'ala dei Card Driven. Sarà uno degli ultimi giochi Avalon e farà miglior fortuna con le edizioni GMT. I titoli wargame dell'anno sono 128.

1999 **Paths of Glory**

Il decennio si chiude con quello che sarà considerato il miglior Card Driven di sempre, osannando il suo creatore.

In realtà la prima edizione, dal punto di vista storico, sarà un obbrobrio clamoroso. Le successive edizioni faranno doverose ammende.

NUOVO MILLENNIO

2000 **Battle Cry II**

Ne avevamo parlato all'inizio per le miniature. Della sua tipologia ora s'impadronisce Richard Borg che lo renderà prototipo della serie Command & Colors, dove sostituirà le miniature con i cubetti di legno.

2001 **Wilderness War**

Esordio in Card Driven di un altro mago della creatività ludica: Volko Ruhnke. L'anno mostra un'eccezionale produzione di 175 titoli (grazie anche ad Internet e al DTP o Desktop – computer Publishing, dove ci si fanno i giochi in casa)

2002 **Hammer of the Scots**

È, per me, il capolavoro della sintesi Storia e divertimento. Sarà considerato (in modo troppo riduttivo) una buona introduzione ai wargame a cubetti. In realtà è un gioco obbligatorio per chi non ama solo la Seconda guerra mondiale.

2003 **A Game of Thrones**

Nonostante ben 211 titoli prodotti le preferenze del pubblico iniziano a preferire i "meticcii", veicolati dalle serie televisive. I confini del wargame puro si fanno meno nitidi.

2004 **War of the Ring**

Infatti ora i nuovi titoli sono 251 ma la gente gioca ad un successo italiano per Ares games di Roberto Di Meglio, Marco Maggi, Francesco Nepitello. Ovviamente è l'anno in cui si è conclusa la trilogia dei firm sul Signore degli Anelli.

2005 **Twilight Struggle**

Altra botta magistrale agli esagoni arriva dal gioco più famoso del nuovo millennio che parla della guerra fredda, quando questa è finita da anni. 301 nuovi titoli sul mercato; iniziano ad essere troppi?

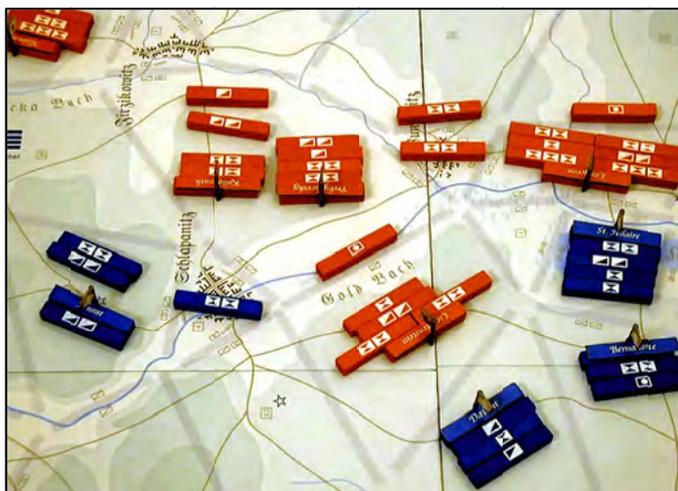
2006 **Combat Commander: Europe**

L'ottimo Chad Jensen ha la ricetta buona per il minestro, mescolando Card Driven ad esagoni e pedine con una spruzzata di ASL. Il database segna 276 giochi.

2007 **Napoleon's Triumph**

Questo qui, per me, è un intruso. La bramosia di eliminare dadi e CRT porta a creare un sistema a legnetti orientabili che ricrea i disegni delle mappe dell'epoca napoleonica

(qui siamo ad Austerlitz) ma che certamente non riesce a ricreare il modo di interagire storico (nonostante ottime intenzioni e basi documentali). Su 304 nuovi giochi è sicuramente un capostipite per una nuova generazione, che avrà capo e coda con gli stessi autori: Bowen (Rachel) Simmons.



2008 Conflict of Heroes:

Awakening the Bear! – Russia 1941-42

Gioco facile, facile ma molto popolare, come il resto della serie.

2009 D-Day at Omaha Beach

Con 273 nuovi prodotti si distingue questo nuovo tipo di solitario che John H. Butterfield prende da Operation Jubilee: Dieppe, August 1942, suo gioco in rivista. La mappa non piace per i puntini colorati. I punti di fuoco indicano il campo di fuoco per ciascuna posizione tedesca (*Widerstandstest*) con codice colore. Ogni punto indica il tipo di fuoco che colpisce quell'area (intenso, prolungato o sporadico). In realtà è una meccanica geniale per un solitario ed è interessante studiare la mappa per vedere come i tedeschi collegano le loro difese.

I NUOVI ANNI '10

2010 Commands & Colors: Napoleonic

Su 332 titoli in lizza trionfa Richard Borg con questo sistema a carte e cubetti che farà molti proseliti.

2011 War of the Ring II Edition

Trionfa la nuova edizione del gioco Ares ricco di miniature.

2012 Virgin Queen

In un mercato sempre più saturo di giochi editi trionfa questo nuovo Card Driven, che ricorda un po' Here to Stand.

2013 Crusade and Revolution:

The Spanish Civil War, 1936-1939

È un Card Driven strategico-operativo con mappa point-to-point che illustra copre tutta la Guerra Civile Spagnola (1936-1939), un tema poco diffuso. Le sue regole sono basate su "Paths of Glory" di Ted Raicer.

2014 Fire in the Lake

Succede se Mark Herman abbandona i Card Driven per cimentarsi nella serie COIN con un gioco sulla guerra del Vietnam. Tutti lo trovano dinamico ed eccezionalmente tematico, ma una curva di apprendimento davvero ripida. Familiarizzare con le capacità di una fazione è difficile, ma

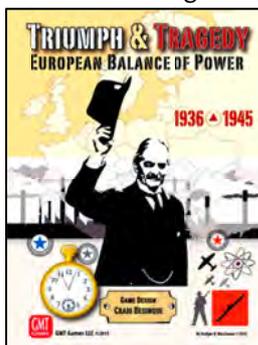
capire tutte e quattro le strategie è la più grande sfida. Necessita di molta determinazione e concentrazione per iniziare a giocare.



2015 Triumph & Tragedy:

European Balance of Power 1936-1945

Lo chiamano il gioco perfetto per tre persone, sempre che piaccia l'argomento. È difficile trovare un gioco a 3 giocatori dove tutto è così ben bilanciato. Buono il tema del gioco, si inizia dal 1939 ma non c'è bisogno di fare per forza la seconda guerra mondiale, perché si può vincere con una vittoria economica o tecnologica. Per quanto riguarda la meccanica, è un Card Driven con blocchetti di legno,



2016 Liberty or Death:

The American Insurrection

Un altro COIN con l'Indipendenza statunitense come tema. Le fazioni sono quattro: Inglesi, Francesi, Patrioti e Indiani. Come indiano il minore dei mali è stare con i britannici. Radunate e villaggi possono aiutare. Importante è tenere a bada i Patrioti.

2017 Here I Stand: 500th Anniversary Edition

L'edizione del cinquecentenario non fa che ribadire l'assoluta supremazia del gioco per la sua adattabilità a grossi gruppi di giocatori. Ovviamente è un Card Driven classico.

2018 Hannibal & Hamilcar

Semplice riedizione del vecchio Hannibal: Rome vs. Carthage con qualche gadget in più, tipo le miniature. È un Card Driven asimmetrico con Amilcare che fa gioco a sé.

2019 Nevsky: Teutons and Rus in Collision 1240-1242

Volko Ruhnke entra in una nuova serie di giochi operativi sul medioevo (e non solo) la *Levy & Campaign*. I giochi prevedono una fase in cui si reclutano e gestiscono le truppe ed una fase di campagna in cui si opera sulla mappa.

DAL 2020 AL 2025

Durante questo Lustrò un evento mondiale affligge il gioco: la pandemia el COVID. Le riunioni di gruppo per tre anni si fanno molto rade e poco frequentate ed esplode il fenomeno dei giochi in solitario o sul web.

2020 Imperial Struggle

Un gioco che ha avuto una gestazione lunghissima e un'attesa spasmodica, poiché gli autori erano gli stessi di Twilight Struggle. Alla fine riscuoterà molto successo ma anche molte critiche iniziali, prima che qualche correzione lo rendesse più fluido.

2021 Atlantic Chase:

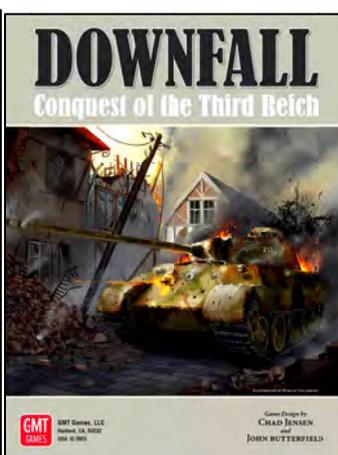
The Kriegsmarine Against the Home Fleet 1939-1942

Gioco sulle campagne navali della Seconda guerra mondiale (guerre dei convogli). La sua innovazione risiede nell'utilizzare un sistema di traiettorie (a simulare la nebbia di guerra) con una serie di stringhe in mappa, a rappresentare il percorso delle navi in movimento. Queste traiettorie si pongono su un tabellone condiviso, e ciascuna linea rappresenta il percorso di viaggio di una forza navale. La genialità sta nell'eliminare arbitri, schermi e computer senza ricorrere ai celebri Dummy, ai movimenti nascosti scritti su carta.



2022 A Most Fearful Sacrifice

Un monster game della Flying Pig Games, disegnato da Hermann Luttmann sulla battaglia di Gettysburg, con le mappe stupende di Rick Barber. Il gioco utilizza un nuovo sistema operativo sulla guerra civile, chiamato il sistema Black Swan, strettamente correlato al popolare sistema Blind Swords (più semplice). Il Cigno Nero è stato introdotto per la prima volta nel gioco *The Devil's To Pay!* di Tiny Battle Publishing.



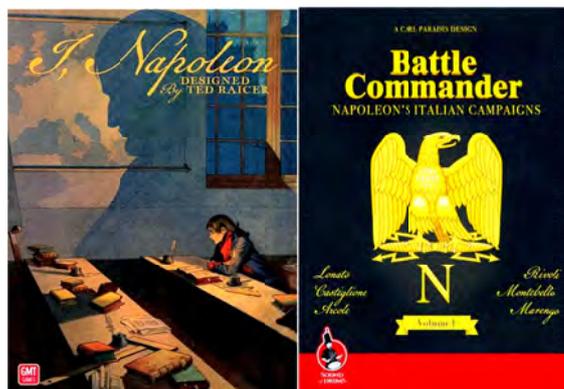
2023 Downfall: Conquest of the Third Reich

Downfall è un gioco per due giocatori sulla conquista del Terzo Reich nella seconda guerra mondiale. Un giocatore controlla gli alleati occidentali e l'altro l'Unione. Il giocatore occidentale comanda la fazione degli Alleati occidentali e la fazione OKH, cioè gli eserciti tedeschi e minori dell'Asse che combattono l'Unione Sovietica a est (Oberkommando des Heeres). Il giocatore sovietico comanda la fazione sovietica e la fazione OKW, cioè gli eserciti tedesco e italiano di fronte agli alleati occidentali ad ovest (Oberkommando der Wehrmacht).

Il gameplay è guidato dall'innovativa traccia dell'iniziativa di Downfall. La fazione con l'iniziativa sceglie un ordine, paga il suo costo di iniziativa avanzando il suo marker in traccia ed esegue l'ordine. Non esiste una sequenza di gioco prestabilita; chi spende per l'iniziativa determina chi agisce.

**2023 Inferno: Guelphs and Ghibellines
Vie for Tuscany, 1259-1261**

Un cenno anche a questo gioco in cui il tacchino è coinvolto. Un Levy & Campaign sulla Toscana del 1200. Molto divertente sul serio.



2024 I, Napoleon

Una nuova avventura di Ted Raicer sul modello di Legion of Honor solo che qui interpretate Napoleone Bonaparte e la sua vita. Dà molte opportunità di approfondire la Storia dell'Empereur, pescando e leggendo carte, ma per chi conosce la Storia è un po' ripetitivo e manca di tensione, soprattutto nella sua parte militare.

2025 Battle Commander

Napoleonico molto promettente di Carl Paradis con un nuovo sistema e nuovi materiali. Presenta due aspetti chiave del gioco: decisioni di comando e giocabilità. Utilizza un sistema di attivazione a cubetti per tutte le fasi del gioco (movimento, combattimento, riordino, carte, ecc.) e non usa dadi.



SEQUENZE DI GIOCO

Analisi sulle principali operazioni

Quando si valuta un gioco, una delle prime cose da analizzare è cosa significa **Turno** (la parte di gioco che riguarda ogni singolo giocatore) e quanto deve durare in base al tempo storico che si vuol simulare. Questo lo fa anche un giocatore quando legge le regole; la parte più importante della comprensione di un gioco è capire cosa fare nel proprio turno. Per praticità, da decenni, i turni si possono suddividere in fasi (anche se esistono giochi in cui non c'è un vero e proprio turno).

Organizzare turni asimmetrici, senza un costante sviluppo delle fasi è un'impresa affascinante, ma difficile; si rischia anche di alterare un equilibrio tra chi giocherà. Questo svolgersi costante delle azioni di gioco lo conosciamo con il nome di Sequenza di gioco.

TIPOLOGIA CLASSICA DELLE SEQUENZE

La domanda che sorge spontanea è se, per qualsiasi tipo di turno, sia sempre giustificata la classica Sequenza di gioco: movimento, combattimento, riordino. Non sempre sarà necessario rendere la Sequenza dettagliata e complessa, ma sarà sicuramente basilare renderla capace di offrire pari opportunità ai giocatori, pena il fallimento di tutto il sistema.

- 1) Initiative Phase
- 2) First Player Action Phase:
 - a) Generals' Movement Segment
 - b) Artillery Fire Segment
 - c) Desertion Segment
 - d) Movement Segment
 - e) Pillage and Supply Segment
 - f) Combat Segment
 - g) Rally Segment

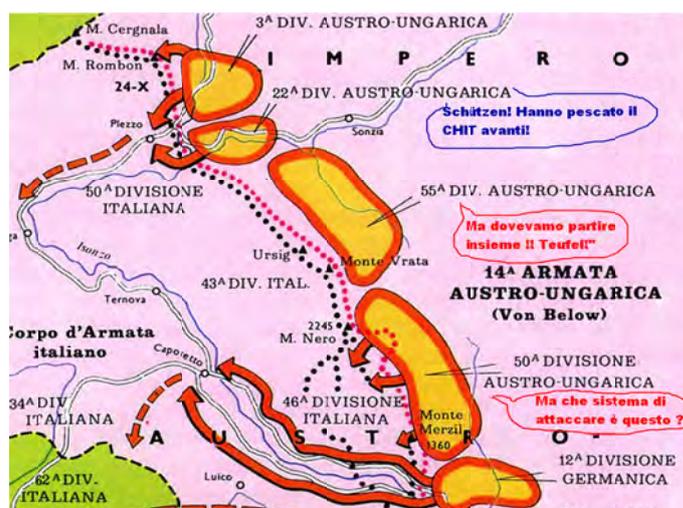
Classicamente i *wargame* più antichi si sono sempre basati su un modulo definito **IgoUgo** (ossia *I go, you go* – gioco io poi giochi tu) dividendo il turno di gioco in due turni distinti, uno per ogni giocatore (i due avversari). Spesso queste sequenze sono arricchite da fasi comuni e condivise, all'inizio o alla fine del turno. Questo particolare tipo di sequenza di gioco è onnipresente, in parte perché è facile da capire, in parte perché è quella tipica dei primi giochi di guerra commerciali. I suoi svantaggi sono che, quando un giocatore sta giocando il suo turno, l'avversario guarda, girando i pollici, e se il gioco è grosso, è costretto a farlo anche per diversi minuti.

Storicamente si è cercato di ovviare a questo handicap inserendo una o più "fasi di reazione" (cariche, fuoco di opportunità ecc.), giustificabili in turni che rappresentavano periodi congrui di tempo storico.

Con il progredire dei regolamenti si sono sviluppati anche meccanismi più avanzati, come il rendere il turno singolo (da doppio che era) mediante attivazioni casuali alternate (ad esempio la pesca dei chit o *chit-pull*) oppure sequenze più evolute legate al gioco di carte, alternando o no chi le mette in tavola (card driven).

Se i turni rappresentano piccole escursioni temporali, minuti o un'ora, non fa gran differenza (è solo un modo per mettere ordine al modo di giocare). Il modello più moderno, invece, che utilizza impulsi o "attivazioni" per guidare il gioco, fa agire solo una piccola parte delle forze del giocatore. Il nuovo problema, qui, è studiare come e quando far terminare il turno.

Con i *chit-pull*, ad esempio, (che definirei attivazioni alternate parcellari ... inchino) l'estrazione può essere del tutto casuale, è possibile un'alternanza reale se ogni giocatore ha la sua "tazza", è possibile che il turno finisca con ancora un chit da estrarre (*Jours de Gloire*) o è possibile che termini perché è un chit estratto a dirlo. Queste sequenze alternate sono ottime per giocare senza stufarsi in attese prolungate ma non si adattano a tutti i periodi storici. Dovendo rappresentare eventi in cui interi fronti muovono all'attacco, o molte unità assieme (corpi o divisioni), come avveniva nella Grande Guerra e nella Seconda guerra mondiale, usare una sequenza *chit-pull* sembra storicamente inappropriato, pur se divertente. La cosa può funzionare per epoche in cui il fumo delle polveri o la mancanza di disciplina tattica generavano il caos sui campi di battaglia; più il gioco ha una dimensione tattica, più funziona.



Infine ci sono i modelli ancora più evoluti: quelli senza vere e proprie sequenze fisse. Gioca il giocatore che possiede l'**iniziativa**, per vari motivi, tracciati o random, ed esegue una sequenza del tutto dissimile da quella dei suoi avversari (COIN games) oppure i turni si susseguono in una serie di mini sequenze, del tutto autonome, all'interno delle quali i giocatori si alternano (*Levy & Campaign* ad esempio).

È anche possibile creare turni e sequenze apparentemente infiniti o, meglio, che finiscono quando uno o due giocatori passano (magari lasciando a chi ancora gioca un numero random di azioni da poter fare – es. *Rebel Fury* di Mark Herman). In quest'ultimo caso è necessario fare attenzione a non sbilanciare troppo il turno per una delle due parti.

Ci sono, infine, sequenze di gioco molto adatte a giochi di respiro strategico nelle quali ogni fase è eseguita da tutti e due i giocatori, prima di passare a quella successiva. Sono sequenze apparentemente anomale perché le fasi comuni in genere precorrono o seguono una fase delle azioni, che

alla fine rappresentano un enclave *IgoUgo* all'interno del turno stesso.

A. GERMAN PLAYER TURN

1. German Initial Phase

The German player flips all Air units from their Used side to their Ready side.

2. German Movement Phase

The German player may move all, some or none of his units. German Reinforcements enter at this time (19.0).

3. German Combat Phase

The German player conducts all his attacks (8.0).

4. German Recovery Phase

The German player removes or attempts to remove Disruption markers from his units (13.3).

5. German Supply Phase

a. Check the supply status of all German units (18.0).

b. Roll for Attrition (18.5) of all German units that are:

- Isolated and marked with a red Out of Supply marker (including those just marked), and
- adjacent to an enemy unit.

ADATTAMENTO AL TEMPO STORICO

Nei giochi da tavolo, *Wargame*, i turni di gioco possono variare da alcuni minuti, un'ora, mezza giornata e un giorno, mesi ecc. Ogni turno è generalmente suddiviso in fasi: le più comuni erano (e sono) movimento delle pedine, combattimenti e riordino (Rally). Proviamo a fare un'analisi dell'appropriatezza di queste fasi all'interno di turni che variano il tempo storico simulato.

1. Turni di pochi minuti (scala tattica)

- **Movimento:** per turni così brevi, il movimento rappresenta azioni tattiche immediate, come lo spostamento di piccole unità o l'adeguamento della posizione sul campo di battaglia. La fase è appropriata perché riflette la rapidità delle decisioni tattiche in combattimenti ravvicinati.
- **Combattimento:** anche il combattimento è adeguato, poiché rappresenta scontri diretti e immediati, come schermaglie o duelli tra unità. La risoluzione rapida dei combattimenti mantiene il ritmo del gioco.
- **Riordino (Rally):** in turni così brevi, il riordino potrebbe rappresentare il recupero di unità disorganizzate o il ripristino di una formazione. Tuttavia, questa fase potrebbe essere ridotta o semplificata, poiché in pochi minuti è difficile riorganizzare significativamente.

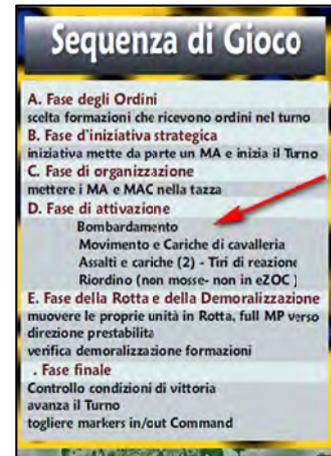
Conclusione: fasi generalmente appropriate, ma il riordino potrebbe essere meno rilevante o più astratto.

2. Turni di un'ora (scala tattica superiore - Gran Tattica in USA)

- **Movimento:** un'ora di tempo simulato permette movimenti più significativi, come l'avanzamento di unità su distanze maggiori o il riposizionamento strategico. Questa fase è davvero adatta a questa scala temporale.
- **Combattimento:** il combattimento può rappresentare scontri più prolungati, come assalti o difese di posizioni ed assedi. La durata del turno permette una risoluzione più dettagliata degli scontri.

- **Riordino (Rally):** in un'ora, c'è abbastanza tempo per riorganizzare le unità, ricevere rinforzi o riprendersi da perdite subite. Qui la fase diventa significativa e in qualche modo, strategica.

Conclusione: tutte le fasi sono ben bilanciate e appropriate per questa scala temporale.



3. Turni di mezza giornata (assimilabile alla precedente – possono comparire fasi comuni)

- **Movimento:** mezza giornata permette movimenti su larga scala, come l'avanzamento di intere divisioni o il riposizionamento di forze su un fronte ampio. Questa fase si può adattare, ma potrebbe richiedere una maggiore astrazione.
- **Combattimento:** gli scontri possono rappresentare battaglie prolungate o operazioni su vasta scala. La risoluzione dei combattimenti potrebbe essere più complessa e dettagliata, riflettendo la durata maggiore degli scontri.
- **Riordino (Rally):** in mezza giornata, il riordino può includere il ripristino di linee di comunicazione, il riposizionamento delle riserve o il recupero di unità logore. Questa fase diventa cruciale per la strategia a lungo termine.

Conclusione: fasi appropriate, ma forse con maggior necessità d'astrazione o maggiori complessità per riflettere la scala temporale.

4. Turni di un giorno (scala operativa)

- **Movimento:** un giorno di tempo simulato permette movimenti strategici su grandi distanze, come l'avanzamento di intere armate o il riposizionamento di forze su un teatro operativo. Questa fase diventa gioco forza altamente astratta.
- **Combattimento:** i combattimenti rappresentano intere battaglie o operazioni che durano un'intera giornata. La loro risoluzione potrà essere altamente astratta, con enfasi sugli esiti strategici piuttosto che sui dettagli tattici.
- **Riordino (Rally):** in un giorno, il riordino può includere il ripristino di linee di rifornimento (Supply), la riorganizzazione di forze disperse o la pianificazione di operazioni future. Questa fase è fondamentale per la strategia a lungo termine e può comprendere anche una fase organizzativa di Comando.

Conclusion: fasi appropriate, ma altamente astratte con un riordino particolarmente importante.

4. Turni di un mese o più (scala strategica)

- **Movimento:** qui il movimento può essere anche ignorato (dipende dalla scala geografica) o simulare movimenti strategici su grandi distanze. L'astrazione sarà massima con la scomparsa di molte unità accessorie, che possono essere simulate come punteggi o Assets.
- **Combattimento:** la scala strategica per eccellenza per i grandi conflitti ed i lunghi assedi. Qui il livello d'astrazione degli scontri raggiunge l'apice e questo raramente diverte i giocatori.
- **Riordino (Rally):** diviene semplicemente un fase Logistica in cui programmare di tutto, dalle mobilitazioni alla costruzione di fortezze, ferrovie ecc.

Conclusion: fasi altamente astratte con particolare importanza sulla logistica e con la conseguente possibile scomparsa della necessità di regole per il Comando.

Considerazioni generali

- **Scala temporale vs. complessità:** più lungo è il turno di tempo storico simulato, più le fasi devono essere astratte per mantenere il gioco gestibile.
- **Bilanciamento:** le fasi devono essere bilanciate in modo che nessuna domini eccessivamente il gioco, indipendentemente dalla durata del turno. Questo è particolarmente complesso nelle scelte strategiche.
- **Storicità vs. giocabilità:** i progettisti devono trovare un equilibrio tra il realismo storico e la fluidità del gioco, specialmente se si prevede un tempo simulato con parecchi turni.

7. Actions

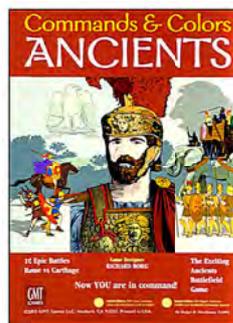
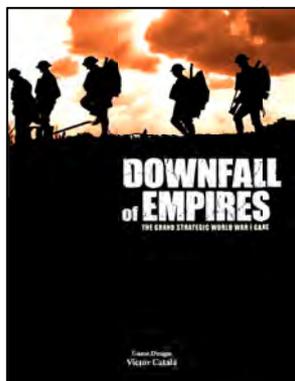
The German and Franco-British Powers have three actions per turn. The Russians and Austro-Hungarians have two actions per turn. Available actions are:

- Recruit
- Activation
- Research
- Entrench
- Diplomacy
- Missions

With the exception of Activation, actions can only be played once per turn.

The Recruit action can only be played as the first action.

(To keep track of completed actions, the player can place control markers in the Actions boxes on the map).



2. Twilight Struggle (turni medi con enfasi su strategie e influenze)

Ogni giocatore ha una mano di carte e le giocano alternandosi per usare i punti operativi (sulle carte) o gli eventi. Gli eventi hanno un meccanismo "reattivo" quando un giocatore innesca una carta favorevole all'avversario. Lo scopo è avere la supremazia sulle regioni della mappa prima di giocare carte "Conteggio" o di raggiungere 20 punti vittoria. La scala è strategica ed i turni rappresentano diversi anni (temporale ampia) per cui non esiste il bisogno di un movimento tradizionale di pedine; queste "volano" come influenze politiche su una mappa geopolitica. La fase dei Riordino è una pura astrazione e si riflette nella gestione delle carte e nella pianificazione a lungo termine.



3. (ASL) Advanced Squad Leader (turni brevi, altamente dettagliato e tattico)

Mantiene una sequenza di gioco complessa (ma che scomposta si rivela classica) con Recupero (Rally o recupero di unità, riorganizzazione) - il riordino, qui, nonostante la scala "rapida", è una fase cruciale per riorganizzare le unità dopo gli scontri e si trova davanti - come

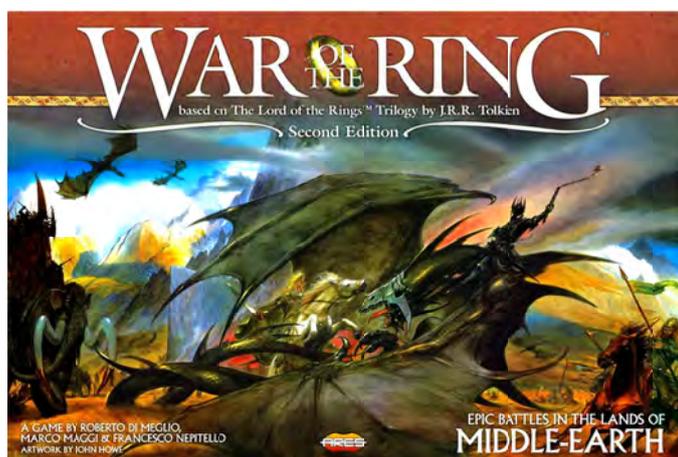
tutte le fasi di ASL ognuna ha un ordine di esecuzione altrettanto sequenziale per le operazioni previste; Fuoco Preparatorio (Prep Fire) che è la risoluzione degli attacchi a fuoco; Movimento o spostamento di squadre o veicoli. Qui la sequenza riparte con il Fuoco Difensivo (o meglio i Defensive Fire) che è una delle interazioni che evitano le pause per l'avversario impaziente; segue il Fuoco Avanzato (Advanced Fire) che sarebbe il fuoco di chi non ha sparato in attacco prima; la Rotta (Rout) che riguarda tutte le unità malmesse; l'Avanzata (Advance) potremmo dirla come ingresso in ZOC nemica e infine il Combattimento ravvicinato (Close Combat).

Naturalmente spero che i puristi di ASL mi perdoneranno se ho scritto qualche inesattezza. Detto questo, ogni fase è altamente dettagliata, con regole specifiche per ogni tipo di unità e situazione, anche se i turni rappresentano pochi minuti di tempo simulato..

TIPI DI SEQUENZE DI GIOCO

1. "Commands & Colors: Ancients" (ha turni brevi ed enfasi su movimento e combattimento)

Il giocatore attivo gioca carte comando per determinare quali unità può muovere e in quali settori della mappa ed annuncia quali unità o leaders vuole attivare. Muove poi le unità, una ad una per arrivare ai combattimenti. Qui il movimento delle unità è limitato dalle carte, mentre il combattimento si fa a risoluzione immediata con dadi. Il turno cessa pescando una carta. Finito il turno tutto passa all'avversario. Non c'è una fase di riordino esplicita, poiché il gioco è focalizzato su scontri tattici immediati. Si tratta di una sequenza classica IgoUgo, mascherata dall'uso delle carte, che aggiungono un elemento di casualità (anche troppa) e pianificazione.



4. War of the Ring (turni medi, enfasi su narrazione e strategia)

I turni rappresentano un periodo di tempo variabile (settimane o mesi) ed il movimento è sia militare (eserciti) che narrativo (la Compagnia dell'Anello). Non ha una fase esplicita di riordino, ma gli eventi e le carte permettono di recuperare risorse. Prima muove la Compagnia e poi il giocatore dell'Ombra. Segue la fase delle azioni dove i giocatori si alternano. I combattimenti (si fanno assieme con i dadi). Il turno termina con il controllo delle condizioni di vittoria.



6. Memoir '44 (Turni brevi, semplice e accessibile)

I turni rappresentano pochi minuti di tempo simulato, come in ASL. Non c'è una fase di riordino esplicita; il gioco è focalizzato su azioni rapide e immediate. Le carte determinano le opzioni di movimento e attacco, aggiungendo un elemento di casualità. Funziona così: il giocatore attivo pesca una carta e muove le unità indicate. Si eseguono i combattimenti (risoluzione con dadi). Finisce il turno e la mano passa all'avversario.

5. Paths of Glory (turni lunghi, enfasi su strategia e logistica)

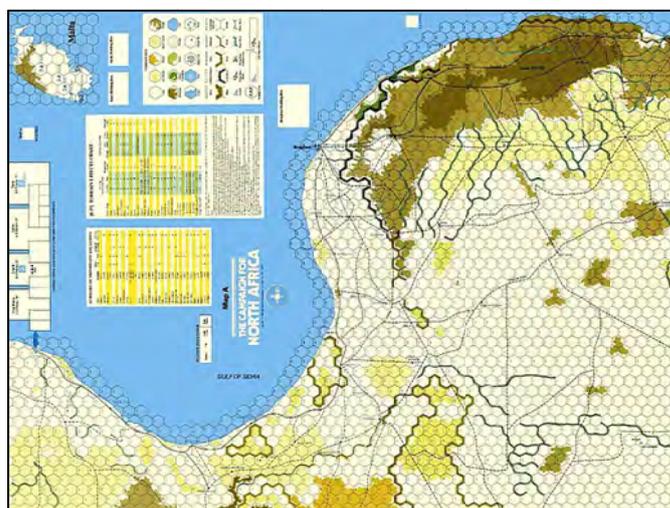
I turni rappresentano mesi di tempo simulato e la fase di rifornimento è cruciale, aggiungendo profondità strategica. Il riordino o meglio il rifornimento si fanno alla fine ed è una fase chiave per mantenere l'efficienza delle forze. Ecco la sua Sequenza di gioco: fase



delle azioni (movimento e battaglie – gioco delle carte), fase di logoramento (controllo dello stato dei rifornimenti), fase dei rimpiazzi (ricostruzione delle unità, riorganizzazione).

7. The Campaign for North Africa (Turni lunghissimi, estremamente dettagliato)

Qui siamo in presenza di un ASL di tipo operativo. I turni rappresentano giorni o settimane di tempo simulato. La fase di rifornimento è estremamente complessa e richiede una pianificazione meticolosa. La vera sequenza (estrappolata dalle altre variabili aeree e navali) si chiama Operation Stage all'interno della quale riordino e riorganizzazione sono fasi iniziali ed essenziali per mantenere l'efficienza delle forze in un contesto logisticamente impegnativo. Dopo aver attivato la parte navale operativa, che include rinforzi e rimpiazzi si passa alle missioni aeree (si deduce che ogni modulo è una sequenza di gioco a parte). L'Operation Stage termina con movimenti e combattimenti.



8. Scythe (Turni medi, di fatto è un ibrido che si pone tra wargame ed eurogame)

Qui i turni rappresentano un periodo di tempo astratto. Non essendo un wargame, la sua sequenza è anomala. Il giocatore, al proprio turno, può eseguire fino a due azioni o nessuna. Ogni azione ha un suo costo. Tra le prime azioni da fare c'è il Movimento ma c'è anche il Combattimento. Tra le seconde azioni da fare ci sono le Costruzioni (una specie di riordino del territorio) e l'Arruolamento.



Non c'è una fase di riordino esplicita, ma le azioni di produzione e gestione delle risorse svolgono un ruolo simile. Il gioco combina elementi di *wargame* con meccaniche da *eurogame*, rendendolo unico nel suo genere. La peculiarità è che non sempre si muove e si combatte nello stesso turno. È un gioco curioso, quasi “trampiano” in cui si combatte per ottenere soldi o risorse minerarie e, se lo si fa, non si ottengono punti vittoria, ma si perde popolarità (poi chi lo sente Elon Musk?).

Analisi di due sequenze di gioco

DRIVE ON STALINGRAD

Parliamo prima di un classico SPI “**Drive on Stalingrad**” ed analizziamo la sua sequenza di gioco. Qui i turni sono di durata variabile, simulando 5-7 giorni di tempo storico (livello operativo). Prima gioca il tedesco, poi il russo. Il tedesco ha anche una pre-fase che consente di ricevere gli ordini del Führer; però non saranno sempre e per forza a lui favorevoli.

Turno dell'Asse – Movimento iniziale (controllo del rifornimento e movimento delle pedine e dei rinforzi). Fase di combattimento (con appoggio aereo). Movimento meccanizzato (I tedeschi possono muovere I carri e le truppe motorizzate). Riordino (rimozione dei marker di disordine). Interdizione aerea (I tedeschi qui spendono punti Aereo) per eseguire interdizione.

Turno sovietico. È identico a quello tedesco.

Vediamo se è possibile analizzare le criticità delle diverse sequenze di gioco per i due giocatori, evidenziando possibili criticità e squilibri nella sequenza.

Sequenza del giocatore dell'Asse

Fase di Movimento Iniziale:

criticità: il giocatore dell'Asse ha il vantaggio di muovere per primo, potenzialmente cogliendo il sovietico impreparato. In ogni caso è un vantaggio relativo perché è solo il primo movimento e se il giocatore Sovietico ha posizionato bene le sue unità difensive, questo vantaggio potrebbe essere mitigato.

Squilibrio potenziale:

l'Asse può condurre *Overruns* (attacchi in forze) e portare rinforzi nella stessa fase, il che potrebbe dare un vantaggio eccessivo se il giocatore Sovietico non ha meccanismi di risposta adeguati.

Fase di Combattimento:

criticità: l'Asse attacca per prima, il che può essere decisivo in situazioni critiche. La possibilità di usare unità aeree da entrambe le parti introduce un elemento di casualità che potrebbe ridurre il vantaggio strategico del giocatore tedesco.



Squilibrio potenziale: se l'Asse ha un vantaggio aereo significativo, questa fase potrebbe risultare troppo sbilanciata a suo favore.

Fase di Movimento Meccanizzato/Cavalleria:

criticità: la possibilità per le unità corazzate e di cavalleria dell'Asse di muoversi una seconda volta conferisce una grande flessibilità tattica. Questo potrebbe rendere il gioco troppo prevedibile per l'Asse e frustrante per il giocatore Sovietico.

squilibrio potenziale: se il giocatore Sovietico non ha unità mobili sufficienti per contrastare questa fase, potrebbe essere travolto.



Fase di Rimozione del Disordine:

criticità: la rimozione dei marker *Disruption* (unità disorganizzate) permette all'Asse di riorganizzarsi rapidamente anche dopo un *Overrun*. Questo potrebbe rendere troppo facile recuperare errori tattici.

Squilibrio potenziale: il giocatore dell'Asse può iniziare il turno avversario con unità in ordine.

Fase di Interdizione Aerea:

criticità: l'Asse può usare punti aerei per interdire le unità Sovietiche, limitando la loro capacità di movimento o combattimento nel turno successivo. La concomitante rimozione di tutti i marker di interdizione Sovietici potrebbe essere troppo penalizzante per il giocatore Sovietico.

Squilibrio potenziale: quando l'Asse ha un vantaggio aereo significativo, questa fase potrebbe rendere il gioco troppo sbilanciato.

Sequenza del Giocatore Sovietico

Fase di Movimento Iniziale:

criticità: Il giocatore Sovietico muove comunque dopo l'Asse, il che potrebbe limitare le sue opzioni se l'Asse ha già occupato posizioni chiave. Se, invece, il giocatore Sovietico ha pianificato bene la difesa, potrebbe sfruttare questa fase per contrattaccare.

Squilibrio potenziale: se l'Asse ha già preso il controllo di aree strategiche, il giocatore Sovietico potrebbe trovarsi in difficoltà fin dall'inizio del suo turno.

Fase di Combattimento:

criticità: Il giocatore Sovietico attacca dopo l'Asse, il che potrebbe limitare la sua capacità di influenzare il campo di battaglia. Se, però, ha mantenuto unità forti e ben posizionate in riserva, potrebbe sfruttare questa fase per riconquistare terreno.

Squilibrio potenziale: se l'Asse ha già inflitto danni significativi, il giocatore Sovietico potrebbe trovarsi in svantaggio durante questa fase.

Fase di Movimento Meccanizzato/Cavalleria:

criticità: anche il giocatore Sovietico ha la possibilità di muovere unità motorizzate una seconda volta, il che bilancia parzialmente il vantaggio dell'Asse. Se però il giocatore Sovietico ha perso molte unità mobili, questa fase potrebbe risultare inefficace.

Squilibrio potenziale: se l'Asse ha già neutralizzato le unità mobili Sovietiche, questa fase potrebbe non avere un impatto significativo.

Fase di Rimozione del Disordine

criticità: la rimozione dei marker Disruption permette al giocatore Sovietico di riorganizzarsi, ma se ha subito molti Overrun, potrebbe non avere molte unità da riorganizzare.

Squilibrio potenziale: se l'Asse ha già inflitto molti Disruption, questa fase potrebbe non essere sufficiente per recuperare.

Fase di Interdizione Aerea:

criticità: Il giocatore Sovietico può usare punti aerei per interdire le unità dell'Asse, ma la rimozione di tutti i marker d'interdizione dell'Asse potrebbe non essere sufficiente se l'Asse ha un vantaggio aereo significativo.

Squilibrio potenziale: se l'Asse ha già un superiore controllo aereo, questa fase potrebbe non bilanciare adeguatamente il gioco.

Wik Ger 3-13	Wik Nrd 3-13	Wik Wst 3-13	GrsD Fus 3-13	GrsD Gm 3-13	G	H	Axis VP 100's	Axis VP 10's
8 II (5) 11	Cel 3-11	Sfo 3-11	Rav 3-6	Cos 3-6	Jul 3-6	Pas 2-6	Cun 2-6	Tir 1-6
Drive on STALINGRAD 駒シート2 (表) Copyright © 1978, Simulations Publica Copyright © 2001, Decision Games, Inc Copyright © 2001, Sunset Games Co., L								
2H (5) 11	Pz 3-11	6 4-6	7 2-6	9 3-6	10 3-6	12 0-6	13 4-6	

Conclusioni

Cosa ci dice questa sequenza di gioco in termini di criticità e potenziali squilibri?

Vantaggio dell'Asse: l'Asse ha il vantaggio di muovere e attaccare per prima, oltre a una maggiore flessibilità con le unità mobili. Questo potrebbe rendere il gioco troppo sbilanciato a suo favore, soprattutto se il giocatore Sovietico non ha meccanismi di risposta adeguati o se è alle prime armi. Affidate i russi ai giocatori esperti.

Ruolo dell'aviazione: l'uso della superiorità aerea introduce un elemento di casualità che potrebbe ridurre il controllo strategico di entrambi i giocatori.

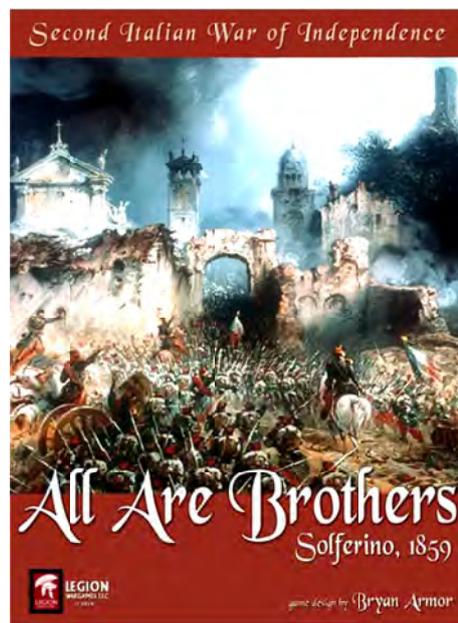
Disordine e riorganizzazione: la rimozione dei marcatori di Disruption favorisce l'Asse, che può riorganizzarsi più facilmente dopo gli Overrun.

Per bilanciare il gioco, si potrebbe considerare di a) limitare il numero di Overrun o introdurre un costo per eseguir-

li. B) Bilanciare meglio i punti aerei tra i due giocatori. C) Introdurre meccanismi di risposta più efficaci per il giocatore Sovietico, come unità mobili aggiuntive o bonus difensivi.

In sintesi, le due sequenze di gioco sono ben strutturate, tuttavia, muovere e combattere sempre per primi sembra sbilanciare il gioco per i tedeschi e alcune modifiche potrebbero rendere il gioco più equilibrato e avvincente per entrambi i giocatori.

ALL ARE BROTHERS



Proviamo a valutare un gioco in uscita quest'anno per verificare come è stata impostata la Sequenza di gioco. In **All are Brothers**, (la battaglia di Solferino) la scala temporale è di 1 ora per turno e corrisponde ad unità come brigate di fanteria, batterie d'artiglieria); una scala tattico superiore. Il titolo è inappropriato nel modo più assoluto (se Piemontesi, Francesi e Austriaci si consideravano fratelli io sono un frate cappuccino).

Ecco la sequenza in sintesi:

Fase di pianificazione

- Chit di eventi
- Chit di attivazione
- Fase degli Ordini (opzionale)

Estrazione dei Chit

Fase d'attivazione

- Comando e HQ
- Combattimento a fuoco
- Movimento
- Assalto
- Riordino

Fase di fine turno

- Amministrazione
- Calcolo della Vittoria

Fase di pianificazione: è una fase solo preparatoria al gioco in cui si scelgono quali chit saranno disponibili per l'estrazione e saranno messi in un contenitore. Le regole di scenario ne determinano qualità e quantità.

Estrazione dei chit: un giocatore pesca casualmente una pedina (chit) dalla tazza (contenitore). Se è pescato un

HQ (Quartier generale) o un CiC (Comandante in Capo), tutte le unità idonee indicate dal chit estratto vengono attivate. Si passa quindi alla fase di Attivazione. Quando tutte le unità attivate hanno completato il Riordino, il chit è messo fuori mappa e si pesca il prossimo. Se si estrae un Evento, il giocatore cui appartiene può decidere di attivare quell'evento in qualsiasi momento opportuno. In sintesi, questa fase determina quali unità vengono attivate o quali eventi possono essere messi in gioco, procedendo con il turno di gioco.

Brunner 1 4 8	Pászthory 1 4 5	Rezniček 1 4 5	Hoditz 1 4 6	Reserve 1 3 7	I CORPS Clam-Gallas 2 5	I CORPS Clam-Gallas 8 Morale	I CORPS Clam-Gallas Activate
Rezniček 1 5 2	Pászthory 1 3 2	Hoditz 1 3 2	Brunner 1 3 2	12 Hussar 1 7 1	Franz Josef I 1 5	Franz Josef I Activate	Victory Points

Il meccanismo scelto, per quanto divertente, va ad incidere sull'eligibilità delle unità ed il loro ordine di attivazione, causando una non necessaria casualità (in un'ora di battaglia); la gestione degli eventi, poi e la loro tempistica potrebbe sbilanciare un turno in maniera importante. Questi limiti, tuttavia, con il progredire della partita, contribuiscono a creare un riequilibrio nel gioco e a mantenere un livello tattico d'imprevedibilità, soprattutto perché ci sono scenari da 13-14 turni ciascuno (non si calcola quelli da 2 turni che servono solo a imparare a giocare).

Considerate quanto sopra come "gioia di gioco pura" e andiamo oltre.

Fase di Attivazione: determina quali unità possono agire nel turno corrente.

Analisi: non è appropriata perché dovrebbe simulare una pianificazione e un'organizzazione delle operazioni militari, che richiedono tempo e coordinamento, non si fanno una volta all'ora e soprattutto non si muovono a casaccio. Però andiamo avanti.

Comando e HQ: i comandanti (HQ) assegnano ordini e coordinano le unità sotto il loro controllo, assegnando una postura aggressiva o difensiva.

Analisi: affatto realistica, poiché i comandanti di divisione o corpo d'armata non cambiavano umore ogni ora. Questo step dovrebbe riflettere la necessità di un coordinamento proiettato alla scala temporale di un'ora. Sii possono tollerare le catene di comando che servono più a tenere assieme le formazioni che a simulare un vero controllo sul campo. Personalmente non ho mai capito perché chi è Fuori Comando muove piano (a parte la pericolosità di fare il bradipo sotto le cannonate, in genere si affrettava a tornare in comando; è uno stereotipo SPI? Ok).

Combattimento a fuoco: risoluzione del fuoco a distanza (es. artiglieria).

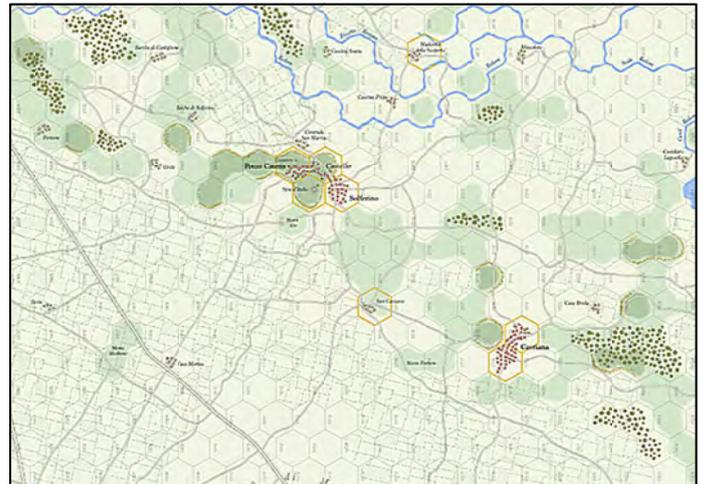
Analisi: appropriata, poiché il fuoco a distanza spesso precedeva gli scontri ravvicinati. Potrebbe però essere controverso posizionarla prima del movimento, poiché in molti casi le unità si spostavano prima di aprire il fuoco. Comune, ma discutibile, il fatto che una batteria che spara non possa anche muovere, anche se parzialmente in un'ora di tempo storico (soprattutto se minacciata di fianco). Inoltre la tabella delle artiglierie penalizza la precisione a lunga gittata dei cannoni francesi.

Movimento: le unità si spostano sul campo di battaglia

Analisi: posizionare il movimento dopo il fuoco è insolito. Di solito, le unità si muovono prima di ingaggiare il nemico. Questo ordine potrebbe limitare le opzioni tattiche, poiché le unità non possono rispondere dinamicamente alle minacce dopo essersi mosse.

Assalto o corpo a corpo: risoluzione degli scontri ravvicinati (assalti).

Analisi: appropriato e logico che sia preceduto dal movimento, poiché gli assalti richiedono che le unità si avvicinino al nemico.



Riordino: le unità si riorganizzano dopo gli scontri.

Analisi: Posizionare il riordino alla fine del turno sembra corretto, poiché riflette il tempo necessario per riorganizzare le unità dopo un'ora di combattimenti.

I cardini di questa Sequenza possono essere in sintesi:

a) coordinamento realistico: la presenza di uno step dedicato al comando HQ riflette bene l'importanza del coordinamento nella guerra ottocentesca. Il disturbo Bipolare un po' meno.

b) fuoco prima dell'assalto: Il fuoco a distanza (artiglieria) prima degli assalti è storicamente accurato, poiché spesso si cercava di indebolire il nemico prima di attaccare.

c) riordino alla fine: il riordino alla fine del turno è logico e permette di prepararsi per il turno successivo.

I punti controversi potrebbero essere i seguenti:

a) fare fuoco prima del movimento: posizionare il fuoco prima del movimento è insolito e potrebbe limitare le opzioni tattiche. Ad esempio, un'unità potrebbe volersi spostare per evitare il fuoco nemico o per posizionarsi in una posizione migliore prima di aprire il fuoco. È quindi un trucco per non far muovere le artiglierie. Invertire l'ordine di fuoco e movimento (prima movimento, poi fuoco) potrebbe rendere il gioco più dinamico e realistico.

La sequenza è solo apparentemente complessa: quella reale è solo la fase di Attivazione. Sembra molto appropriata per la scala temporale e delle unità, ma con alcuni aggiustamenti potrebbe diventare ancora più efficace e coinvolgente (ad esempio invertendo l'ordine di fuoco e movimento).

Questa "nuova" sequenza, e la sua piccola polemica su fuoco e movimento, è stata utile a riproporre un'antica diatriba sull'ordine delle fasi di un turno.

Come ordinare le fasi di una sequenza

Poniamo che in un turno di un'ora si facciano tre fasi: movimento, combattimento (che può comprendere fasi di fuoco, dipende dall'epoca storica) e riordino. Quali sono i vantaggi di alterare l'ordine questa sequenza? La sequenza delle fasi in un turno di gioco è fondamentale per definire il flusso del gioco, l'equilibrio strategico e l'esperienza dei giocatori. Proviamo ad analizzare tre variabili, evidenziando i vantaggi e gli svantaggi di ciascuna:

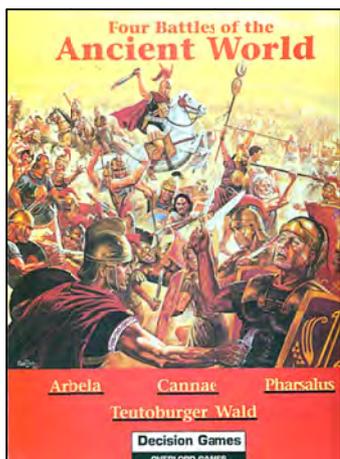
1ª Sequenza

Movimento → Combattimento → Riordino

Logica: questa sequenza riflette la progressione naturale di un qualsiasi conflitto generico. Prima ci si sposta, poi si combatte e infine ci si riorganizza. Qui i giocatori possono muovere le unità in posizioni ottimali per il combattimento, sfruttando al massimo le opportunità tattiche.

Dinamicità: Il combattimento immediato dopo il movimento mantiene alta la tensione e l'azione, rendendo il gioco più coinvolgente. Il Riordino finale, dopo il combattimento, permette di riorganizzare le unità sopravvissute, preparandosi per il turno successivo.

Svantaggi: se il riordino è troppo complesso, potrebbe rallentare il gioco alla fine del turno. Le unità danneggiate o distrutte nel combattimento non potrebbero essere riorganizzate prima del turno successivo, il che potrebbe limitare le opzioni strategiche.



Esempio: **Battles of the Ancient World** con A. Movimento, B. Fuoco C. Combattimento D. Rally.

È la sequenza più dinamica e intuitiva, ideale per giochi che privilegiano l'azione e la tensione continua. Potrebbe, però, penalizzare i Secondi giocatori che subiscono perdite

significative durante il combattimento, poiché non possono riorganizzarsi prima della seconda fase del turno successivo.

2ª Sequenza

Riordino → Movimento → Combattimento

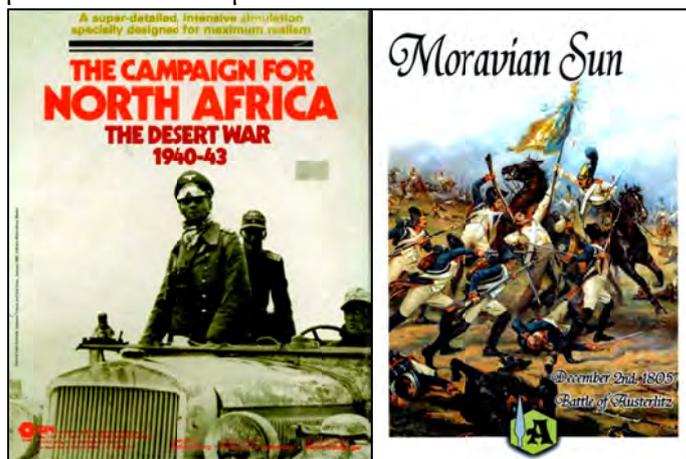
Logica: la preparazione iniziale, con il riordino all'inizio del turno, permette ai giocatori di riorganizzare le unità prima di pianificare le mosse, garantendo che siano pronte per l'azione. Ovviamente se i turni hanno sequenze fisse, riguardo i giocatori che iniziano, non fa alcuna differenza riordinare a fine turno o all'inizio. Invece se, per un calcolo di iniziativa cambia il giocatore iniziale, un riordino anticipato può fare una notevole differenza. Le unità possono essere riposizionate o riparate prima di muoversi, offrendo più opzioni tattiche.

Dinamicità: gestire il riordino all'inizio del turno può rendere il gioco più ordinato, evitando di doverlo fare dopo combattimenti potenzialmente disastrosi.

Svantaggi: il riordino all'inizio potrebbe rallentare l'inizio del turno, soprattutto se ci sono molte unità da gestire. Il movimento e il combattimento potrebbero sembrare meno dinamici, poiché il riordino iniziale rompe il fluire dell'azione.

Esempio: **Moravian Sun** dove il riordino precede la fase di movimento ed i combattimenti. I giocatori si alternano attivando proprie formazioni, ognuna con un proprio Comando operativo, ed è importante iniziare le operazioni in buon ordine. È anche il modello semplificato di **The Campaign for North Africa**.

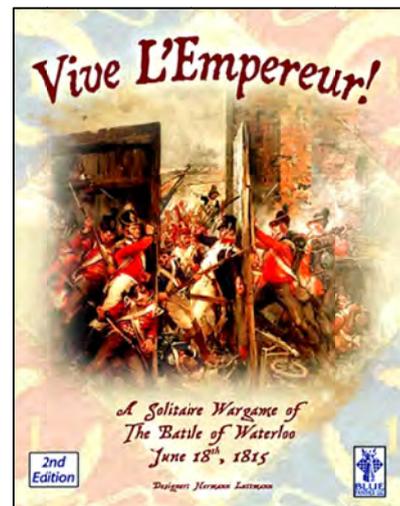
È una sequenza più strategica e che permette riflessioni, adatto a giochi che richiedono un'attenta pianificazione, anche se potrebbe risultare meno coinvolgente per chi preferisce un ritmo più veloce.



3ª Sequenza

Movimento → Riordino → Combattimento

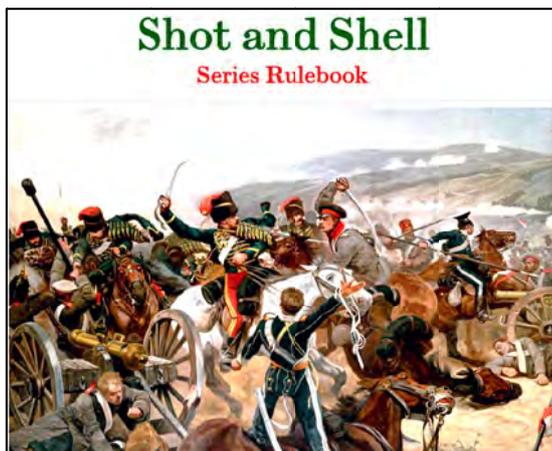
Logica: porre un Riordino dopo il movimento permette di riorganizzare le unità in base ad una diversa disposizione sul campo, ottimizzando la preparazione per il combattimento. Questa sequenza permette di adattare la strategia in base alle mosse dell'avversario, coinvolgendo nella manovra unità in difficoltà recuperate al momento. È utile soprattutto se si usano pedine di comandanti adibiti al riordino che possono così muovere verso le unità, da rendere efficienti, che maggiormente interessano al giocatore. Le unità possono essere riposizionate o riorganizzate prima dello scontro, aumentando le possibilità di successo.



Svantaggi: un riordino tra movimento e combattimento potrebbe interrompere il flusso del gioco, rallentandolo e rendendo il gioco meno dinamico, soprattutto se il riordino è troppo lungo o complesso.

Esempio: a memoria non ricordo giochi che abbiano una sequenza simile, anche se potrebbe essere plausibile. In

Vive l'Empereur di Hermann Luttmann, il chit pull consente di far eseguire un'azione ad un'unità attivata. Può accadere che se si attiva un Corpo alcune unità muovano, mentre altre eseguono un riordino o combattano (ma non è la stessa filosofia, anche se consente di fare queste scelte).



Nel sistema **Shot & Shell** (Hollandspiel), una serie di livello brigata sul XIX secolo, prima di arrivare ai vari combattimenti accade più o meno la stessa cosa. Ogni unità attivata può fare un'azione tra: movimento, trincerarsi, dichiarare cariche, recuperare; quelle non attivate possono ritirarsi (sicuramente un modo diverso e propedeutico al combattimento. **Pub Battles** (es. Marengo - Command Post Games) usa un sistema chit-pull che consente a chi è estratto di muovere o riordinarsi, mentre i combattimenti si fanno tutti a fine turno, quando la "tazza" è stata svuotata.

In definitiva potrebbe essere una sequenza che offre un equilibrio tra dinamismo e strategia, permettendo ai giocatori di adattarsi alle situazioni in tempo reale. Tuttavia, potrebbe rallentare il flusso dell'azione se il riordino non è ben integrato.



1 Eric Lee Smith

La "tazza"

La parola "chit" si usa in genere per identificare una piccola tessera quadrata, o rettangolare, di cartoncino che porta su di sé qualche informazione importante per il gioco (spesso questi chit sono stati considerati gli antesignani delle carte). In un sistema chit-pull un certo numero di essi è posto dentro un contenitore opaco (un sacchetto o una tazza).

Durante la partita i chit sono estratti a caso dal contenitore, cagionando l'esecuzione di alcuni effetti di gioco.

La prima segnalazione dell'uso dei chit per dare un ordine alla sequenza di gioco giunge da un lavoro di Eric Lee Smith sulla Seconda guerra mondiale: **Panzer Command** (TSR - 1984).

Il set di regole originale e completo fu pubblicato dalla Victory Games, Inc., New York, nel 1984. Il designer era Eric Lee Smith. Il gioco originale è stato progettato come un gioco sul fronte orientale per simulare il combattimento sulle steppe russe. Panzer Command era un gioco tattico di guerra corazzata sul fronte orientale durante l'au-

tunno del 1942 fino alla primavera del 1943. Ogni giocatore controllava o una Divisione Panzer tedesca o un Corpo Corazzato sovietico. Le unità rappresentavano compagnie di fanteria o carri armati e batterie di artiglieria.

3. Sequence of Play

Start of Game Preparation

Mark the end of the scenario on the Game Turn Track using any appropriate marker. Place the HQ markers in the spaces on the Division and Regimental HQ Tracks, as indicated in the scenario. Place Regiment Action chits in the cup as directed by the scenario instructions. Place any Division Activation chits in the

Sembra proprio il primo gioco ad usare il chit-pull (che diverrà molto più celebre con un altro gioco dello stesso autore, il bellissimo **Across Five Aprils** sulla guerra civile americana. Un anno dopo, 1985, Lee Smith usciva con un celebre solitario, **Mosby's Riders**. In esso nella tazza finivano le truppe gestite dal BOT, i nordisti.

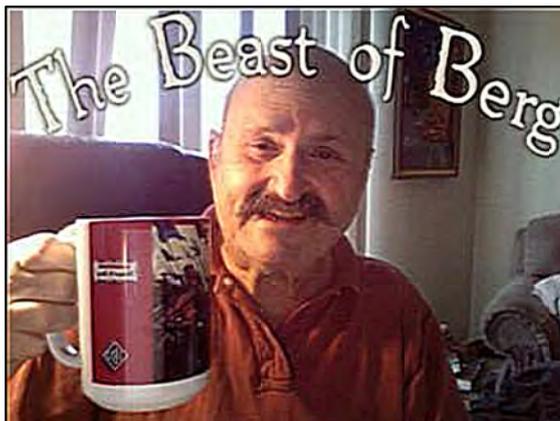
Lee Smith ha fatto pochi giochi, alcuni capolavori. Un altro grande progettista, Richard A. Berg ne fece una montagna. Nello stesso anno di Panzer Command, 1984, Berg proponeva alla West End Games la stampa di **Druid, Boudicca's Rebellion, 61 A.D.**

Berg fu in questo contesto che elaborò il primo concetto di "tazza berghiana". La tazza è una metafora per un contenitore generico, opaco, in cui riporre qualcosa da estrarre casualmente, alterando lo svi-



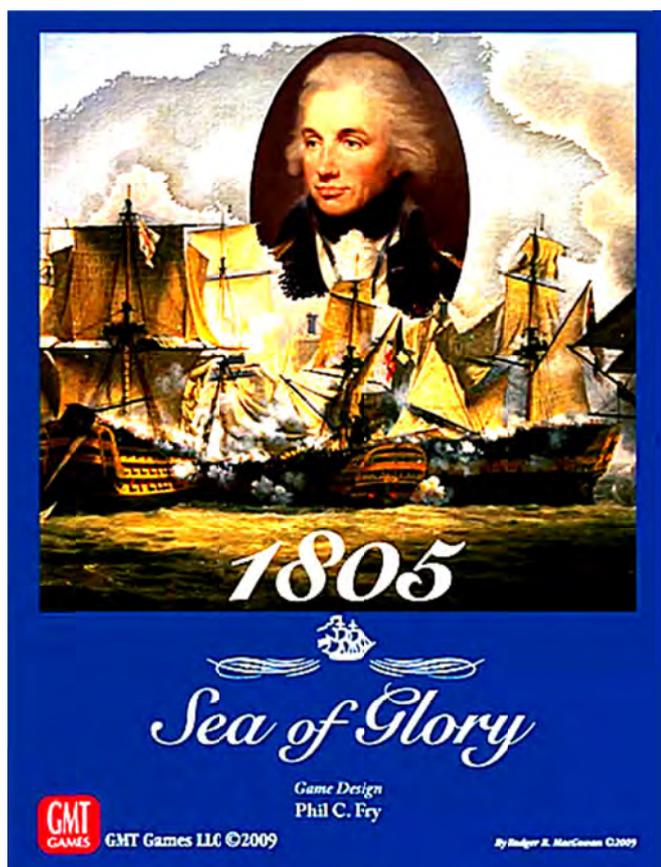
luppo regolare e monotono del gioco. In **Druid** Berg si inventava i Punti Operativi (OP) all'interno di un sistema in cui i giocatori estraevano casualmente le pedine degli OP da una tazza, non sapendo mai quanti punti avrebbero ottenuto in quel turno. I giocatori dovevano spendere (usare) questi OP per fare azioni, a meno di non voler passare direttamente la mano all'avversario.

Sarà, quindi, "tazza berghiana" (non tazza "smithiana") solo per la quantità diversa dei giochi prodotti dai due autori e, soprattutto, per lo sviluppo che Richard Berg darà a questa meccanica.



Un gioco troppo sottovalutato

1805 SEA OF GLORY



2009 di Phil C. Fry

"I do not say, my Lords, that the French will not come. I say only they will not come by sea."

John Jervis, Conte di St. Vincent, Primo Lord dell'Ammiraglio, House of Lords in 1801

Come suggerisce il titolo, questo gioco parla dell'anno 1805, ricreando la campagna navale condotta dalle flotte inglese e franco-spagnola per preparare, tra l'altro, l'invasione delle isole britanniche da parte di Napoleone. L'anno di gioco è caratterizzato dai suoi corrispondenti mesi, suddivisi in tre turni di gioco ogni mese, per un totale di 36 turni (partita completa). La sequenza di gioco in ognuno di essi consiste in una **fase amministrativa**, dove possiamo armare e riparare flotte in porto, cercare di ottenere provviste per far navigare le flotte, fare viaggi transoceanici, scegliere le destinazioni per le flotte e attivare alcuni eventi di gioco (sempre che ci siano).

Dopo questa fase, si sviluppa la vera e propria **fase di azione**. Consiste nell'estrarre a caso un chit da una tazza, operazione fatta di seguito dal giocatore che ha l'iniziativa (all'inizio è quello che comanda la flotta franco-spagnola) fino a quando non esce un chit di cambio iniziativa. Tocca allora all'inglese l'estrazione dei chit, fino a quando non esce un'altro cambio d'iniziativa, che fa terminare il turno. Quando si pesca il primo chit iniziativa si lanciano i dadi per determinare un evento di gioco (potrebbe essere un cambio di ordini, spionaggio, sostituzione degli ammiragli ecc.). I chit che possono essere estratti nella fase d'azione

sono principalmente la direzione del vento, il clima e alcuni chit che danno un esagono extra di movimento alla flotta scelta (se naturalmente è in navigazione).

Il sistema dei venti e del clima è davvero interessante, ed è ciò che permette alle flotte di uscire dal porto e muoversi lungo i mari. Ci sono tre zone marittime per i venti (Atlantico, Mediterraneo e Indie). Le prime due zone hanno tre tipi di vento ciascuna (rispettivamente Ovest, Nord-Est, Sud-Ovest e Scirocco, Mistral, Levante), mentre le Indie hanno un solo tipo di vento.

Ogni tipo di vento fa sì che muovere in una direzione abbia costi di movimento diversi, e permette anche l'uscita in mare delle flotte che sono nei porti (per esempio, la principale flotta francese è stazionata nel porto di Brest e ha bisogno di vento da nord-est per poter salpare).

I chit climatici riguardano zone specifiche in cui è suddivisa la mappa. La zona si decide con un tiro di dadi o dal valore che può essere stampato sul chit. Anche la durezza del clima si decide con i dadi, e si può variare da leggere brezze a tempeste e uragani (in stagione) che possono, addirittura, arrivare a distruggere una flotta che sta navigando nella zona in questione, o far ritirare squadre di blocco dei porti, dalle loro posizioni.

Un altro punto importante del gioco è la creazione di una riserva di rifornimenti per poter inviare le flotte in navigazione. Durante la **fase amministrativa** si estraggono chit di provvigioni, che possono essere positive o negative, e che si mettono a faccia in giù nei porti, dai quali si prevedono uscite in mare. Il giocatore britannico non conosce il valore di questi chit (a meno che non esca un evento specifico) cosicché non sa se questa o quella flotta potranno uscire dai porti e sarà veramente in forti difficoltà nella decisione di quali porti nemici bloccare.

Le flotte sono blocchetti di legno con un adesivo (alla Columbia game) che non devono essere visibili all'avversario. Ogni volta che una flotta esce dal porto e supera un blocco nemico è raggiunta da altri due blocchetti "fasulli" (dummy) che potranno poi separarsi. Per l'avversario l'unico modo di intercettare la flotta in mare sarà quello di dare la caccia alle singole tessere sperando che, una volta raggiunte, non siano "fasulle".



Anche la composizione delle flotte dei giocatori è tenuta segreta. Possono combinarsi o distaccarsi sia in porto sia in alto mare, cambiando le loro formazioni e lo stato di deterioramento delle navi che le compongono. Questo au-

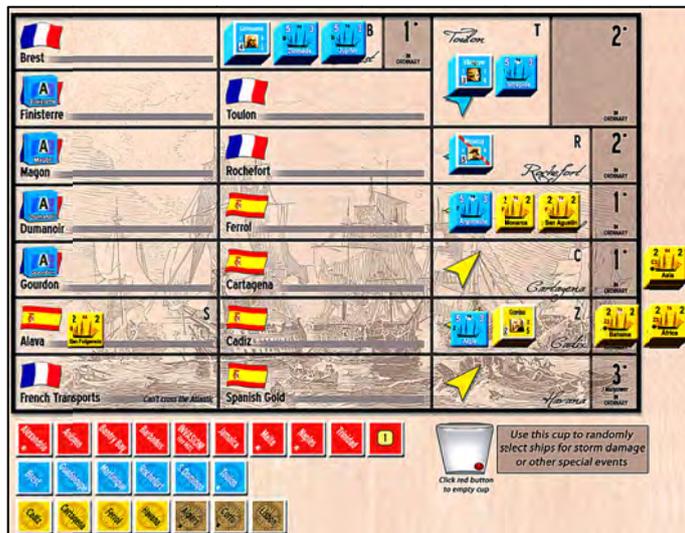
menta ancor più l'incertezza nel momento di attaccare o lasciar passare un blocchetto nemico.

Le pedine nave si trovano su fogli a parte che possiedono spazi corrispondenti ai blocchetti che girano sulla mappa, secondo il consolidato sistema delle *Task Force*. Se avviene una battaglia, le navi che compongono la flotta coinvolta sono spostate su uno spazio dedicato sulla mappa (*Battle Board*). Lo schieramento va fatto in base alla competenza dei loro ammiragli e dopo aver deciso chi è sottovento o sopravvento, i giocatori danno gli ordini per lo scontro, tipo di formazione o postura e tipo di velatura, insomma la tattica per la battaglia. Dall'interazione di queste pedine con quelle dell'avversario, si ottiene un risultato tramite tabella, che darà bonus o penalità ai contendenti.



Fatto questo si passa alla vera battaglia. Si calcola la forza d'attacco totale delle flotte, e mediante dadi e tabelle si ottiene il numero dei danni inflitti al nemico, che saranno ripartiti tra le navi della flotta nemica in ragione dei punti resistenza (difensivi) indicati sulle pedine di ogni nave. Successivamente, e secondo come va la battaglia, si faranno altri tiri di dadi con altre tabelle per determinare il destino dei comandanti e delle navi danneggiate.

Per vincere si dovranno accumulare punti vittoria, alcuni presenti in obiettivi (porti) e sorteggiati a caso all'inizio, altri dalla cattura o affondamento di navi nemiche.

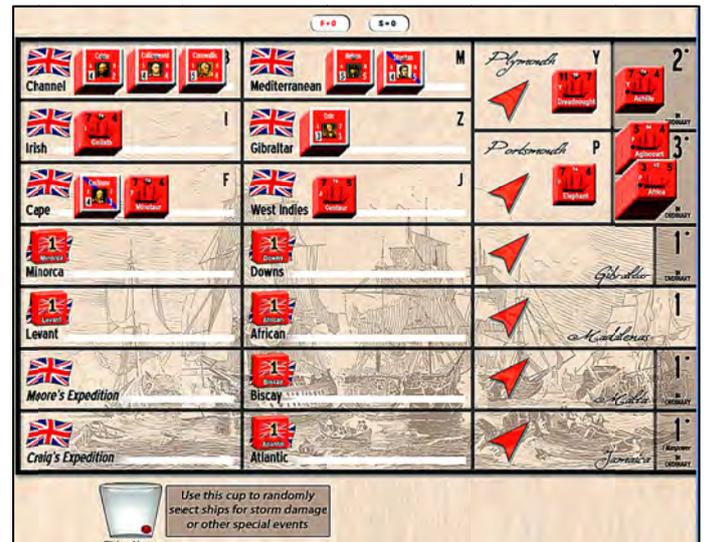


Lo spirito generale del gioco è questo. L'alleato (qui franco-ispanico) ha il compito più difficile, a meno che un colpo di fortuna gli dia una buona quantità di punti vittoria, all'inizio del gioco. La maggior parte delle azioni si svolge principalmente nel secondo e terzo trimestre dell'anno, essendo il primo trimestre una fase di studio e posizionamento, e l'ultimo per dare i colpi finali in qualche azione disperata, a seconda di come va la partita.

Il tempo stimato suggerito dalla GMT generalmente viene facilmente superato (a volte ci vogliono anche circa 10

ore), perché tutto dipende dal numero degli scontri tra le flotte. Questi molto spesso volgono a favore del britannico, che guadagna punteggio affondando e catturando un buon numero di navi alleate.

È un gioco che, nelle sue meccaniche, ha un discreto livello di complessità (più che di difficoltà – è molto denso di regole), ma che, nel suo sviluppo, consiste nel cercare di ingannare il rivale in modo costante per poter raggiungere gli obiettivi con la minima interferenza possibile da parte sua.



Il gioco è davvero lungo e, a volte, presenta turni su turni di noiosi chit-pull in cui non succede nulla, a parte qualche nave danneggiata da tempeste durante i blocchi con necessità di rientro ai porti. Un altro problema è il teatro caraibico che sembrerebbe dover essere frequentato da poche navi chi ogni tanto si danno battaglia. Dato che il gioco si focalizza su scontri di grosse flotte la gestione delle piccole scaramucce diventa inutile e monotona. Molti giocatori hanno lamentato momenti di intenso divertimento alternati a lunghi periodi di noiosi controlli con i dadi. Per aver avuto un successo, stante il successo delle meccaniche di *Fog of War*, avrebbe dovuto compattarsi a squadroni o flotte e non a singola nave, riducendo i tempi di gioco di almeno il 75%. Insomma per l'epoca fu una grande idea, alla fine una pratica lunga e lenta; probabilmente si salva con il gioco degli scenari parziali, più agili da intavolare. Una buona sintesi ci arriva dalla Francia: "Un bon jeu mais fortement dépendant de l'agressivité du joueur français. Si ce dernier se relâche un peu, on a vite fait de s'ennuyer pendant de nombreux tours." Ovvero se il franco-ispanico non ha coraggio diventa una noia costante.



Certamente resta un gioco molto interessante e sottostimato all'epoca della sua uscita, che pur essendo operati-

vo, risolve i combattimenti navali tattici in modo soddisfacente, presentando alcune opzioni tipiche della tattica navale. Piacciono parecchio, inoltre, il sistema di movimento secondo il tipo di vento e la gestione delle variazioni climatiche. È un gioco ancora attuale e molto consigliato; forse il suo maggior difetto è che è troppo difficile per i neofiti e troppo legato all'azzardo per i giocatori più evoluti, dato il suo "inno alla NON Intelligence".

Proviamo una battaglia

Turno di Luglio III (21 luglio - 31 luglio 1805): durante la fase amministrativa, l'ammiraglio francese Villeneuve teme giustamente che Nelson possa tornare in Europa prima di lui. L'ammiraglio francese arriva nella zona di pattuglia di Ferrol, costa spagnola, che però è sorvegliata da due cubi britannici; Villeneuve non ha idea di quello che gli aspetta al largo della costa spagnola.

L'ammiraglio inglese Calder ha messo la sua flotta del Capo (con quindici navi) in blocco libero al largo di Ferrol. Una fregata britannica è posizionata più all'interno. Egli spera di catturare qualsiasi flotta alleata in arrivo, ma sarà comunque pago di mantenere il blocco di Ferrol se nessun nemico appare. Ha già contato gli alberi



Poiché una flotta ha individuato con successo una flotta nemica, il gioco procede alla battaglia. Ogni giocatore ora annuncia la dimensione generale della sua flotta e quale è il suo ammiraglio. Villeneuve informa gli inglesi che ha 16-20 navi di linea, mentre Calder indica di avere 11-15 navi da guerra sotto il suo comando.

Se Calder avesse davvero solo undici navi sotto il suo comando, Villeneuve avrà una buona possibilità di infliggere abbastanza danni da costringere l'ammiraglio britannico a rinunciare al blocco di Ferrol. Poi dopo aver raggiunto le navi alleate all'ancora nel porto spagnolo, Villeneuve avrà una forza di 33 navi; abbastanza per far uscire Ganteaume da Brest e comandare la Manica. La migliore possibilità di vittoria di Villeneuve sta nel fatto che il suo fattore di comando è maggiore di quello di Calder.

Ogni giocatore ora lancia un dado e aggiunge al risultato il suo valore di comando marittimo per determinare chi vince il favore del vento. Momento critico: una flotta sopravvento può evitare il combattimento o può controllare l'evolversi della battaglia se le due flotte sono vicine. Con un risultato combinato di sette, (4+3) Villeneuve vince e riflette. Può prendere la posizione sopravvento e iniziare l'attacco o negare il combattimento, navigando illeso verso Ferrol. Oppure può prendere la posizione sottovento e permettere a Calder di decidere se combattere o meno. Se la forza britannica è più piccola della sua, come sospetta Villeneuve, dare a Calder la posizione sopravvento permetterà all'ammiraglio britannico di evitare la battaglia. Anche se l'obiettivo principale di Villeneuve è l'ar-



nel porto spagnolo e sa che ci sono da 11 a 15 navi nemiche operative, una quantità che è sicuro di poter contenere.

Quando Villeneuve arriva a Ferrol, annuncia la sua intenzione di passare attraverso la zona di pattugliamento ed entrare nel porto stesso. Calder fa il suo tentativo di ricerca con la flotta del Capo come Villeneuve entra nell'area di blocco di Ferrol. Con i modificatori positivi per luglio (+1), e per essere una forza stazionaria su blocco libero (+1), Calder ottiene un risultato "Spotted" (avvistati!).



rivo sicuro al porto spagnolo, danneggiare navi britanniche sulla strada per Ferrol è un piano più invitante. Egli è fiducioso di avere i numeri. In effetti, pensa di poter superare gli inglesi di quasi il doppio. Villeneuve decide di forzare per la battaglia e si mette sopravvento.

Gli stessi due dadi tirati per il favore del vento servono a calcolare la durata dello scontro. La somma dei dadi fa 6 con un modificatore +1 (The Capes in Luglio) sulla tabella Day of Battle fa un totale di 7 (sarebbero 3 round di battaglia). L'ammiraglio sopravvento, però, può aggiungere (o togliere) il suo valore al totale portando il totale a 10 (4 round al massimo). Ovviamente questa sicurezza preoccupa i britannici e Calder, un po' preoccupato, usa anche lui il suo valore (4) per riportare il totale a sei. La battaglia, quindi, durerà al massimo 2 round.

Ora i due ammiragli impostano la propria tattica iniziale e lo stato della velatura. Le battaglie iniziano sempre come da manuale "Istruzioni di combattimento" con "Forma Linea di battaglia" e vele agili "Easy Sail". La composizione

esatta di ciascuna flotta è ancora sconosciuta. Ogni ammiraglio valuta le sue opzioni.

Calder è molto preoccupato. Pensa che Villeneuve sia troppo ansioso di combattere. Con solo due round di combattimento, l'ammiraglio francese farà danni? Calder potrebbe scegliere "Ritirata generale" e tentare di fuggire, ma non è da inglesi. Cercherà di usare l'aggressività di Villeneuve contro di lui. Calder ordina di alzare le bandiere di segnalazione, scegliendo "Form on Admiral's Wake" – schieramento in scia dell'ammiraglia e "Easy Sail" usando i marker, nascosti all'avversario. Villeneuve pondera le sue scelte. Con solo due round di combattimento dovrà colpire rapidamente. Se ordina "Easy Sail" gli inglesi potrebbero essere in grado di ritirarsi. Ma a vele spiegate "Full Sail" potrebbe avere problemi, permettendo al nemico una perdita extra in combattimento.

Non è il momento di titubare e Villeneuve ordina attacco ravvicinato "Close Action" a vele spiegate "Full Sail". Ogni giocatore ora lancia un dado. Se il lancio è inferiore o uguale al valore di comando dell'ammiraglio, vengono rivelati gli ordini cambiati. Se il tiro è maggiore del valore

catori assegnano i danni basandosi sul fattore difensivo delle navi e le girano sul lato "danneggiato".

Villeneuve si sente fortunato ad aver pareggiato gli inglesi nel primo round di combattimento (12 a 15), ma i britannici restano con ancora più forza degli alleati, 100 punti fuoco a 54. Villeneuve è anche felice che la notte cali presto, terminando questa battaglia dopo solo due round.

Secondo Round di battaglia

All'ultimo round, l'ammiraglio francese decide di tentare comunque una mossa aggressiva. Se è vero che Calder ha solo una possibilità su tre di cambiare i suoi ordini, Villeneuve cerca una tattica che infligga il peggior danno possibile alla flotta britannica se questa rimarrà in "schieramento in scia dell'ammiraglia". Villeneuve inalbera una "General Chase" (caccia totale) con "Easy Sail" (a faccia in giù davanti a lui). Calder non è contento, ha subito troppi danni e gli alleati rischiano di entrare in Ferrol in buon ordine. Villeneuve sarà aggressivo, o si accontenterà di rimanere nella sua linea di battaglia e fare un altro round di "Hot Action"? Calder pensa che, a volte, l'approccio con-



di comando, i vecchi ordini rimangono in vigore. Il tiro riesce agli inglesi che mantengono gli ordini, ma Villeneuve fallisce e deve tornare a "Forma Linea di battaglia" e vele agili. Confrontando sulla matrice gli ordini finali ne esce una HA (hot action) una battaglia violenta.

Finalmente è ora di rivelare le forze in campo!

Le due flotte sono sull'area di battaglia (dove stanno gli ammiragli non conta). Villeneuve ora si accorge che ci sono fin troppi inglesi contro (era meglio entrare i Ferrol e unirsi agli spagnoli). La somma dei fattori di fuoco è 106 per i britannici e 69 per i francesi.

Il combattimento è simultaneo e i due giocatori tirano due dadi con Calder

che ha un DRM+1 perché supera i 100 punti forza. Villeneuve fa un 8 sulla colonna 51-75 PF e causa 12 punti danno ai britannici, Calder risponde con un 6 modificato a 7 sulla colonna 100+ (15 punti danno).

Dato che nessun giocatore ha fatto 30 (di danni) o più possono solo danneggiare le navi e non affondarle. I gio-

servativo è il migliore. Piazza gli ordini "Forma Linea di Battaglia" e "Vele agili", a faccia in giù, davanti a lui. I due ammiragli hanno successo con i tiri di conferma degli ordini e li rivelano. Villeneuve ora è mortificato; la sua mossa aggressiva (General Chase) sulla tabella origina il peggiore dei risultati: un "Withering Fire" o fuoco d'annientamento (chi è sottovento tira un dado in più).

Il round gira a favore di Calder che, con il "Withering Fire" avrà tre dadi (anche senza il bonus +1 perché ha 100 non 101); Villeneuve tirerà solo due dadi. Calder tira un 13 (5+4+4) e causa ben 32 punti danno (oltre il limite che consente di fare gravi danni). Sapendo che Villeneuve ha ancora parecchie navi in Ferrol, Calder riduce a relitti subito tutte le navi danneggiate nel primo round. Quelle navi rimarranno fuori gioco per tutto il mese a venire, dato che i relitti devono essere riparati e riequipaggiati. Con il resto dei danni danneggia altre navi di Villeneuve. Questi invece può solo danneggiare navi inglesi; avendo tirato un 7 causa solo 10 punti di danno.

Ma oltre ai danni ricevuti durante la battaglia stessa, deve essere fatto per ogni flotta un tiro del Fato. Il "Fato" rappresenta i danni persistenti alle navi, gli incendi, quelli subiti durante la ritirata e l'inseguimento e anche la cattura di bottino (navi catturate). Questa battaglia è considerata un pareggio in quanto nessuna flotta è andata in Rotta, si è ritirata o ha subito un numero considerevole di affondamenti. Gli inglesi tireranno due dadi e aggiungeranno



uno al risultato. Poiché Villeneuve era al comando, la flotta alleata deciderà il suo destino sul tavolo francese.

"Worst Case" result applies		British Fate	French Fate ¹	Spanish Fate ¹
ATEXTABLE	Victorious	2d6	2d6	2d6
	Draw	2d6 + 1	2d6 + 2	2d6 + 3
	Withdraw ² / Broke Off	2d6 + 2	2d6 + 3	3d6
	Majority friendly ships Wrecked	3d6	3d6	4d6
	Precipitous Withdrawal	3d6 + 2	4d6	5d6
	All friendly ships Wrecked	4d6	5d6	5d6

Controllando il tiro i britannici usando la colonna di forza 1 - 5 e tirano un 8. Il risultato sarà che una delle navi danneggiate (scelta a caso la Triumph) diventa un relitto. I francesi hanno un mix di nove navi (tra danneggiate e relitti); il tiro del dado fa un 7 per cui altre due navi subiranno un amaro destino. In questi casi le navi malridotte saranno "affondate e perse in mare definitivamente", prima di rendere relitti altre navi danneggiate. Così Villeneuve perde permanentemente due dei suoi relitti, la Jupiter e la Pluton (i britannici guadagnano VP per gli affondamenti). Anche la salute degli ammiragli va controllata ed ognuno ha un DRM-1 perché è stata una battaglia corta (due rounds). I due tirano due dadi, se fanno 2 o meno l'ammiraglio resta ucciso; ambedue superano la prova dei dadi.



Questo era il resoconto di una battaglia d'incontro in 1805, *Sea of Glory* un bel gioco che meriterebbe una rivisitazione, rendendolo più agile, soprattutto per la capacità di semplificare gli aspetti puramente tattici in maniera storicamente plausibile.

Obiettivi e vittoria

Gli obiettivi rappresentano importanti interessi nazionali per ogni giocatore. Essi sono il mezzo principale per segnare punti vittoria. Nella maggior parte dei giochi, la vittoria sarà determinata dal completamento di queste missioni. Obiettivi britannici hanno un ritratto del primo ministro Pitt. Gli obiettivi alleati hanno un ritratto di Napoleone.



Ogni giocatore ha sei obiettivi distribuiti in modo casuale all'inizio tra le sei aree obiettivo sulla mappa. Cinque aree obiettivo sono comuni ad entrambi i giocatori, ed entrambi i giocatori hanno un'area unica.

Ogni obiettivo di Pitt elenca il numero di punti vittoria che il giocatore britannico segnerà se l'area dell'obiettivo è completamente protetta durante tutto il gioco, i.e. non è stata né raziata, né invasa. Il giocatore alleato segnerà per sé un obiettivo di Pitt (eccetto quello dell'area delle Incursioni del mare del Nord) se invade quell'area o se 3 diversi porti britannici vengono raziati nelle Indie Occidentali. Ogni obiettivo di Napoleone, invece, dà il numero di punti vittoria che il giocatore alleato otterrà se l'area dell'obiettivo è occupata, invasa o se l'oro spagnolo raggiunge un porto in Spagna. Il giocatore britannico non deve mai perseguire obiettivi di Napoleone.

Il giocatore britannico non è autorizzato ad esaminare gli obiettivi di Napoleone, né il giocatore alleato gli obiettivi di Pitt. Ogni giocatore può esaminare i propri obiettivi in qualsiasi momento. Questi obiettivi rimangono in gioco per tutta la partita a meno che non siano segnati dal giocatore alleato, nel qual caso il marcatore viene spostato nella casella del VP alleato. Al giocatore alleato non è permesso guardare gli obiettivi di Pitt che ha segnato fino alla fine della partita.

Oltre agli obiettivi di Napoleone, il giocatore alleato ha anche Direttive dell'Imperatore in persona che possono procurargli ulteriori VP. Essi sono: Bantry Bay – Napoli – Malta – Alessandria in Egitto e le Indie occidentali (ma solo ad un 2° Raid).

Il completamento con successo di una qualsiasi Direttiva dell'Imperatore assegna al giocatore alleato un extra di 6 VP. Solo il giocatore alleato lui può vedere la Direttiva di Napoleone. Quando conquista o invade con successo la località indicata sulla Direttiva dell'Imperatore porterà il marker nella sua casella VP e quindi Napoleone darà un'altra direttiva.

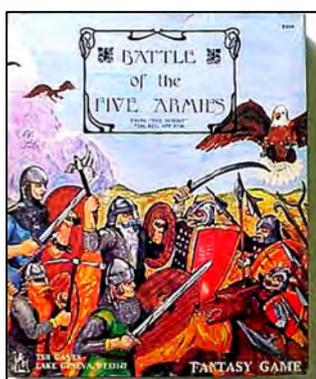


1805: Sea of Glory esamina la guerra navale a livello operativo durante quell'anno cruciale. Sebbene Trafalgar risplenda nella storia come evento maggiore, fu il riuscito blocco dei porti nemici che impedì ai francesi di entrare in territorio britannico. È un gioco di fuga e inseguimento, inganno e false piste, per accaparrarsi scarse risorse, colpendo dove il nemico sospetta meno, e portando avanti battaglia navali decisive. 1805: Sea of Glory è una simulazione a 2 giocatori della campagna navale del 1805. Un giocatore rappresenta la Marina britannica e l'altro le marine combinate di Francia e Spagna, conosciuta come la Marina alleata.

Altre amenità del Wargame

Questo articolo riprende un articolo precedente (uscito sui vecchi numeri della rivista per chi volesse leggerli) che parlava di cose strane e curiose presenti nei wargame, a cominciare da quella stupida e antistorica regola della pasta di Richard Berg.

Giocare è divertente. Le nostre coniugi e altri amici seri potrebbero dileggiare e affermare che chi gioca non è mai cresciuto, ma chi se ne frega! Nei giochi si trova di tutto, dalle simulazioni dettagliate ai giochi “birra e salatini” come dicono in America. I wargame spesso tentano seriamente di ricreare o simulare la storia (poche volte si avvicinano a farlo davvero) e, tuttavia, nel corso degli anni ci sono stati designer che hanno avuto un discreto senso dell’umorismo, anche se questo è definito da loro “weird”, una cosa a metà strada tra stravagante e deviante. Vorrei parlare di un po’ di giochi che hanno qualcosa di bizzarro o unico nelle loro scatole o ziplock: una regola, una pedina o altro.

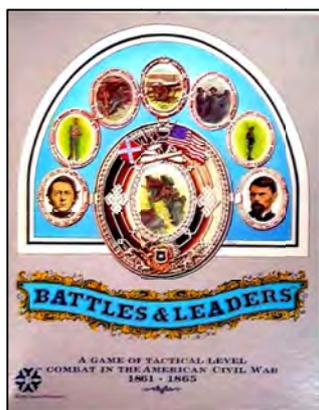


Battle of Five Armies – A LORE Product Div. of JMJ Enterprises 1975 poi Tactical Studies Rules (TSR)– Larry Smith La primissima edizione di questo gioco era distribuita in una busta “Manila” (color senape). I componenti del gioco più antichi erano una mappa beige, a due colori (marrone e blu); aveva 146 pedine con stampa Nero-su-

bianco per i “buoni” e Bianca-su-Nero per i “cattivi” (con la TSR saranno a colori). Le pedine aveva sigle per essere distinte: Dw(arves) nani, Gob(lin), Warg, Uomini, Elfi, Aquile, più alcuni individui come G(andalf), Beorn, Bard, Dain, Thorin e il Re degli Elfi Thranduil. Per giocare bisognava avere due dadi, uno a sei facce ed uno a 10. I giocatori dovevano avere anche un marker per segnare i turni. Le regole erano un libretto per nulla semplice che proponeva diversi scenari. Ebbe una seconda edizione TSR nel 1976 ed una terza nel 1977.

Veniva da chiedersi come facevano i Nani a vincere lo scenario *Smaug vs the Dwarves*. Affrontare un Drago 100-100-15, che può essere ucciso solo con archi o balestre, era impossibile dato che nessun nano aveva simili armi. Altra amenità ... c'è uno che lo vende a 199,99 euro ...

Battles & Leaders: A Game of Tactical Level Combat in the American Civil War 1861-1865 – (gioco di Stephen J. Peek per la Yaquinto 1981). Personalmente uno dei giochi che ho apprezzato di più. Ricrea gli scontri della Guerra Civile americana a livello tattico. Regole accurate coprono gli aspetti importanti del combattimento come: formazioni (colonna, linea e scher-



maglia), cariche, mischia, rotte, leadership, tiratori scelti, morale e qualità dei singoli reggimenti e altro ancora. Le meccaniche del gioco prendono in considerazione oltre venti diversi tipi di armi che vanno dal normale moschetto rigato, al cannone da dodici libbre detto “Napoleone” pezzo da campo fino al fucile a retrocarica Whitworth. Gli scenari includono situazioni storiche come Little Round Top e Bloody Angle, ma anche situazioni generiche. Il gioco non era troppo complesso e aveva 509 pedine (inclusi alcuni tasselli di terreno). Sarebbe dovuto passare alla storia come lo Squad Leader della guerra civile americana ma divenne famoso per la sua particolare tabella dei Colpi sui Comandanti o *Leader Hit Table*. Si tiravano due dadi d6 (matrice 11-66) ottenendo un risultato che poteva essere più o meno favorevole. Alcuni tuttavia erano davvero umoristici:



23 – Osservando le posizioni nemiche con un binocolo una pallottola Minié batte sull’attrezzo, lasciando al comandante due gonfi occhi neri. Allora si gira bersò i suoi uomini e afferma:” Ragazzi, se uno di voi mi orienta verso la giusta direzione, io vi ci porto!”

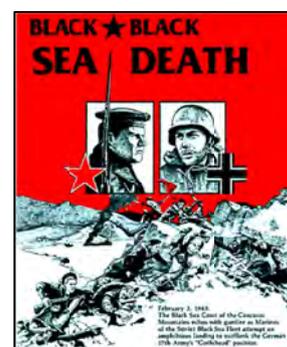
46 – una gragnuola di colpi spezza la sua sciabola sollevata, spazza via il pennacchio dal cappello, perfora la giubba, punzecchia le brache, strappano le sue fondine, fa cadere il cavallo. Il comandante è lì, seduto a gambe incrociate, borbottando contro se stesso e con lo sguardo molto, ma molto lontano, ripetutamente grida:” Non voglio più giocare!”

66 – un proiettile pesante colpisce il Leader nel petto mutilando la sua Bibbia. Rimuove il libro danneggiato, si gira e lo ondeggia sopra la sua testa commentando: “Per fortuna l’avevo già letto. eh ragazzi?”

66 – un proiettile pesante colpisce il Leader nel petto mutilando la sua Bibbia. Rimuove il libro danneggiato, si gira e lo ondeggia sopra la sua testa commentando: “Per fortuna l’avevo già letto. eh ragazzi?”

Black Sea Black Death. Jack Radey, People's War Games 1982. Gioco sull’operazione anfibia russa del febbraio 1943, parte dell’operazione Morski-Gorje, il cui obiettivo era quello di isolare il porto di Novorossisk, aprendo la via per Anapa dove si sarebbe potuto bloccare la linea di rifornimento tedesca. Il gioco ha un giorno per turno e si combatte su spiagge, monti, città e nei cieli. Ci sono unità tattiche e navi con pedine aree che rappresentano 10 aerei.

Black Sea Black Death è senza dubbio una delle simulazioni più dettagliate, e chiunque l’abbia giocato lo può attestare. Era l’ultimo posto da cui aspettarsi una regola naïve. I paracadutisti si lanciano letteralmente con le mani, ponendosi sopra l’esagono da centrare, all’altezza di circa 60 cm. Il suo modo di atterrare ne determinerà la buona riu-



scita, l'eliminazione o il disordine.

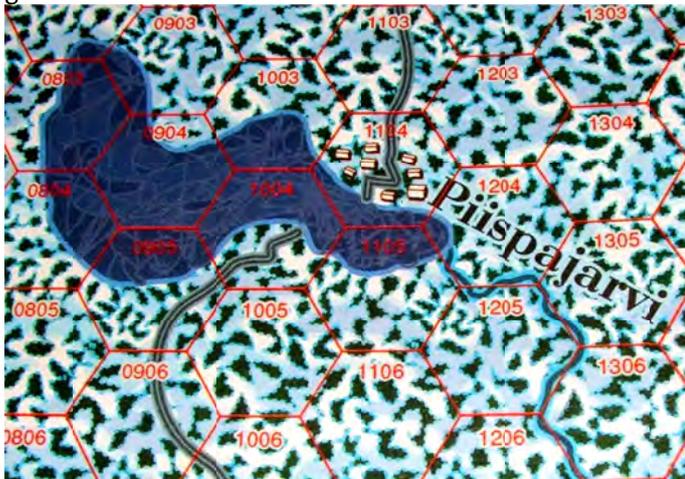


Blood on the Snow: The Battle of Suomussalmi
Michael Bennighof 1995 - Avalanche Press Ltd.



La battaglia di Suomussalmi nell'inverno del 1939-1940, mise una singola divisione finlandese, affrettatamente allestita e scarsamente equipaggiata contro due divisioni sovietiche a piena potenza, armate con più di 90 carri armati. I sovietici non erano equipaggiati però, per una guerra a temperature sotto zero, contro un nemico capace di vivere fuori dalla terra e muoversi rapidamente sulla neve.

All'inizio di ogni giorno, i giocatori determinano il tempo, selezionano un certo numero di chit operativi e li mettono in una tazza comune. Il primo chit viene estratto a caso e il giocatore che lo possiede esegue l'operazione specificata. Il gioco ha cinque scenari. Ha una delle orribili mappe Avalanche Press che ti fa quasi diventare orbo nel giocarlo.



Un vero test da Oculista

La curiosità sta nel fatto che questo gioco presenta una banda militare motorizzata sovietica (Soviet Motorized Brass Band). Il giocatore sovietico può ottenere ben 10 punti vittoria se fa uscire questa banda dal bordo mappa

(Agitprop). Non credo che alcun giocatore finlandese possa permettere che ciò accada.



Imperium Romanum II

1985 Albert A. Nofi per la West End Games.

Imperium Romanum (oggi III per la Decision Games) era



un vecchio progetto di Al Nofi per permetteva di giocare da 1 a 6 giocatori. La II edizione West End è la classica con mappe accurate, informative e attraenti, aumento della varietà delle pedine, regole sostanzialmente riviste e semplificate e l'aggiunta di nuovi scenari (con eliminazione di alcuni vecchi) Cosa si fa in Imperium Romanum II? Si fa una grande campagna strategica i

cui molteplici scenari permetteranno di assumere le sembianze di Cesare, Pompeo, Ottaviano, Marco Antonio, Vespasiano, Diocleziano, Costantino, Teodosio, Teodorico, Giustiniano, o Attila l'Unno.

Il gioco è passato alla storia per essere multitabellare (ovvero ha un sacco di tabelle per ogni cosa).

DEITY APPEAL TABLE		
Polytheistic Results	Die Roll	Monotheistic Results
Do not trouble the gods with such petty matters. Emperor or Rex struck dead.	1	Ask not for judgement, lest ye be judged, Emperor or Rex eliminated.
The auguries are bad, modify all die-rolls by one against player.	2	God withholds his blessing, lose 10 morale points and modify all die-rolls by two against the player.
The auguries are unclear, ask again later.	3	God is silent.
The liver is healthy, modify all die-rolls by one in favor of player.	4	A sign! Modify all die-rolls by one in favor of the player.
The omens are favorable modify all die-rolls by one in favor of the player.	5	God bestows his blessing. Modify all die-rolls by two in favor of player.
You are beloved of the gods and a descendant of Jupiter, modify all die-rolls by two in favor of the player.	6	In Hoc Signo Vinces. Modify all die-rolls by two in favor of player.

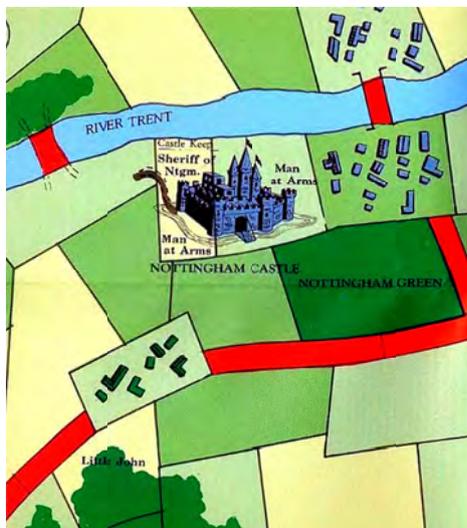
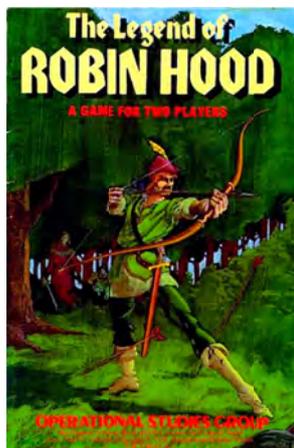
Tra le varie tabelle ce n'è una con la quale ci si appella ad una divinità imprecisata. Il bello è che i risultati variano se chi tira il dado è politeista o monoteista.

Ad esempio se siete un onesto Cives Romanus e tirate un 4 politeista avrete un responso di “Fegato sano! Tutti i tiri di dado hanno un +1 a favore di chi tira”. Se invece fosse stato un adoratore di Mitra (monoteista) quel 4 sarebbe diventato sempre: “Tutti i tiri di dado hanno un +1 a favore di chi tira” ma senza ricorrere al fegato degli aruspici.

The Legend of Robin Hood – 1979 Joe Bisio per OSC e Avalon Hill. Una delle piccole scatole Avalon Hill della mia gioventù. L'ambientazione è l'Inghilterra del XII secolo, prima della firma della Magna Carta, in cui gli audaci fuorilegge della foresta di Sherwood si oppongono allo sceriffo di Nottingham, Sir Guy di Gisbourne, e al malvagio principe John. In assenza di re Riccardo, è una terra afflitta dalle oppressioni dei nobili e del clero le cui sole preoccupazioni sono il proprio benessere.

Come Robin Hood, dovete avere il sostegno della popolazione locale (tra cui Little John, Will Scarlet e frate Tuck) e derubare i ricchi per dare ai poveri. Come sceriffo di Nottingham, devi garantire il passaggio sicuro dei ricchi attraverso la zona, tassare i villaggi locali per raccogliere denaro, catturare e impiccare i leader fuorilegge, e aiutare a evitare il ritorno del buon re Richard dalle crociate.

Il concorso di tiro con l'arco, i travestimenti e il matrimonio di Maid (Lady) Marion sono tutte caratteristiche del gioco.



Poiché è un gioco adatto alle famiglie l'autore provvede, curiosamente a proibire la bigamia! Lo Sceriffo può sposare Lady Marion, ma solo se la tiene in galera, sotto custodia (anche dopo le nozze) ... il matrimonio si celebra in casa della città dove gli sposi sono scortati. In mancanza dello Sceriffo la Lady può essere impalmata dal Principe Giovanni ma attenzione ...

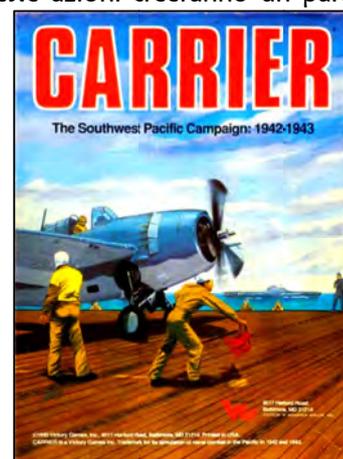
15.3 Proibita la bigamia Marion non può essere sposata a due uomini contemporaneamente. Se Sir Guy (lo Sceriffo) la sposa, Robin Hood la deve rendere vedova prima di poterla sposare (anche se Marion non è più prigioniera)



Nel 1980 era uscito il film *The Final Countdown*, dimensione zero – dove si raccontava che un assistente del Dipartimento della Difesa, Warren Lasky, era assegnato dal suo misterioso capo Richard Tideman a visitare la portaerei USS Nimitz comandata dal Capt. Matthew Yelland come osservatore. Lasky apprendeva che il comandante del gruppo aereo (CAG) Richard

T. Owens aveva una grande conoscenza della storia. All'improvviso, la nave affrontava una strana tempesta e tutti scoprivano di aver viaggiato indietro nel tempo fino alla vigilia dell'attacco a Pearl Harbor il 6 dicembre 1941. Quando due Zero giapponesi attaccavano la barca del senatore Samuel Chapman, l'equipaggio della Nimitz salvava il senatore e la sua assistente Laurel Scott. Ma Lasky scoprirà presto che il senatore era scomparso in quel giorno e che il Capt. Matthew Yelland stava progettando di attaccare i giapponesi. Queste azioni creeranno un paradosso temporale?

Dieci anni dopo, nel 1990 esce **Carrier: The Southwest Pacific Campaign - 1942-1943** per la Victory Games, un impegnativo solitario di Jon Southard. Uno dei suoi scenari si chiama **Final Countdown** come il film. Anche nel gioco, nel 1941, prima di Pearl Harbor arriva la portaerei moderna americana Nimitz in un classico viaggio nel tempo all'indietro.



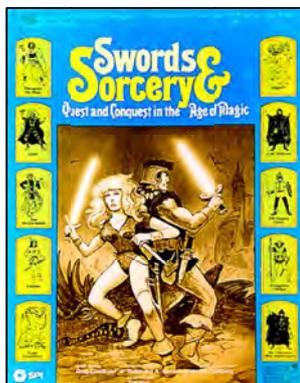
Le note del disegnatore sono un **MANIFESTO di come si facevano i wargame** negli anni di fine secolo.

“Qui alla Victory Games, riconosceteci il nostro continuo impegno nel portarvi in guerra nello stesso modo in cui fanno i film (vedi Ambush e il suo sequel), ti presentiamo con orgoglio The Final Countdown. Come molte idee, se non la maggior parte, che abbiamo questa è stata chiaramente e spudoratamente rubata, anche se non l'ho scelta io. Sconcertati, abbiamo scoperto che, dato che i giapponesi difficilmente si potevano battere nel gioco standard, i nostri playtester rapidamente si arrabbiavano, frustrati, iniziando a mostrare tendenze distruttive e omicide.

Dopo aver affrontato ripetute minacce di morte e diversi processi pendenti, avevamo disperatamente bisogno di una soluzione. Finalmente abbiamo trovato una risposta. Abbiamo pensato che il modo migliore per sfuggire alla frustrazione dei nostri giocatori ... fosse quello di permettere loro di schiacciare i giapponesi usando le ultime tecnologie disponibili. Pensavamo che il vero scopo fosse quello di soddisfare il bisogno di aggressività dei giocatori, fornendo allo stesso tempo agli studiosi dei conflitti bellici mezzi per valutare e comprendere i progressi nella tecnologia navale

negli ultimi 4 decenni. In breve, il punto cardine non era vincere la partita, ma come trattare i giapponesi.” Insomma gli americani non sopportavano di perdere, soprattutto in solitario.

Swords & Sorcery: Quest and Conquest in the Age of Magic (Masterpiece di Greg Costykian del 1978 per SPI).

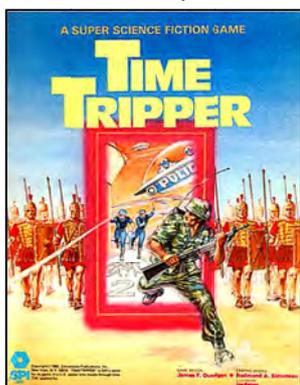


Il gioco è un manifesto al nonsense ed è due giochi in uno. La sua anima wargame utilizza le regole classiche SPI come le zone di controllo ed una tabella dei risultati del combattimento. Il gioco Quest, invece, si occupa esclusivamente di personaggi ed è simile a un gioco di ruolo.

Le forze includono elfi, nani, orchi, ragni, creature della palude e una serie di altre be-

stie, dimoranti in una valle immaginaria di un mondo immaginario. Alcune della narrativa più esotica rimarrà memorabile per i loro giochi di parole: vedere la battaglia sconosciuta degli eserciti elfici guidati da Linfalas, Algoritmo figlio di Logaritmo, Gonzo Gambadilegno. Abbinerete gli incantesimi con lo stregone Unamit Ahezredit; portrete le truppe in luoghi come la foresta di Evelyn o quella di Nattily, oltre le famigerate colline di Avalon; dovrete temere l'approccio di Tim l'Incantatore e fuggire i pinguini killer o guardare i dinosauri che emergono dal Rex Rotary. Incontrerete strani popoli come i Corflu (quelli del fluido di correzione) i Cultisti, il Consiglio Orchesco (comunista) rivoluzionario. X lo Sconosciuto potrebbe potenzialmente evocare la divisione SS Wiking. Il gioco è

apparso con due copertine: una scatola blu con un'illustrazione di Tim Kirk e una scatola rossa con un'illustrazione di John Butterfield; comunque il contenuto era identico. Era davvero un bel gioco (oggi forse superato da Burning Banners – Compass).



Timetripper è un altro gioco epocale, giocato ancora oggi, di Jim Dunnigan, SPI 1980. Si basa sui viaggi nel tempo, teleportando i Marines contro i legiari di Cesare ecc. È un gioco di guerra cooperativo o solitario in cui una squadra di soldati (epoca Vietnam) o un singolo soldato viene teleportato attraverso il tempo e lo spazio per combattere tutto, da T-Rex, agli Angeli dell'In-

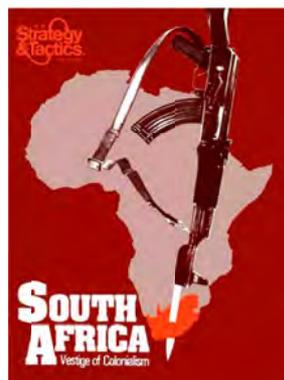
ferno, alle piante psioniche che mangiano carne.

Il vostro eroe che viaggia nel tempo potrebbe incontrare anche fanteria imbelli, che usa proiettili di gomma perché “non vogliono davvero ferire nessuno, vogliono solo an-

dare a casa e prendersi una sbronza”. C'è anche una battaglia in cui gli avversari sono donne armate “di fruste e che indossano solo un sorriso malvagio”.

47. l'Harem turco di Sidi o Il seraglio di Sitri il Nemico Sidi Sitri (uno dei demoni di re Salomone che ha il potere di denudare le sue seguaci) e le sue Serventi. Armi: i muscoli di Sidi sono le sue armi e hanno una forza di 10; frusta delle serventi 10-1. Le serventi: le donne sono nude con una frusta ed hanno uno strano e malvagio sorriso sul viso. Se attacca una servente, il viaggiatore maschio non può attaccare una servente adiacente, proiettando l'attacco ecc.

South Africa: The Death of Colonialism (SPI 1977 Irad

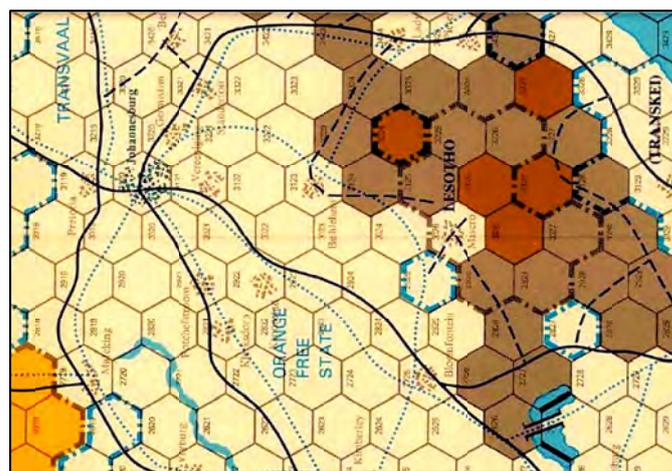


B. Hardy) fu il primo gioco in cui una parte non poteva mai vincere. I loro avversari, Nazionalisti Neri, potevano continuare a giocare all'infinito. Il gioco finiva quando il Governo della Repubblica del Sudafrica, bianchi, aveva un dato numero di abitati occupati dai Neri o quando questi si erano annoiati abbastanza e rinunciavano. Non solo, per evitare diatribe, si invitava gli stessi due giocato-

ri a giocare due partite (a parti invertite) valutando alla fine chi aveva fatto resistere meno l'avversario. Roba da matti!

“Il gioco campagna è illimitato in lunghezza e la vittoria è determinata secondo i seguenti criteri:

A. Il gioco è una vittoria dei B.N se all'inizio di un turno strategico sono occupati da unità B.N. (a faccia in su) sette o più esagoni di villaggi e un esagono di città nella Repubblica del Sud Africa.

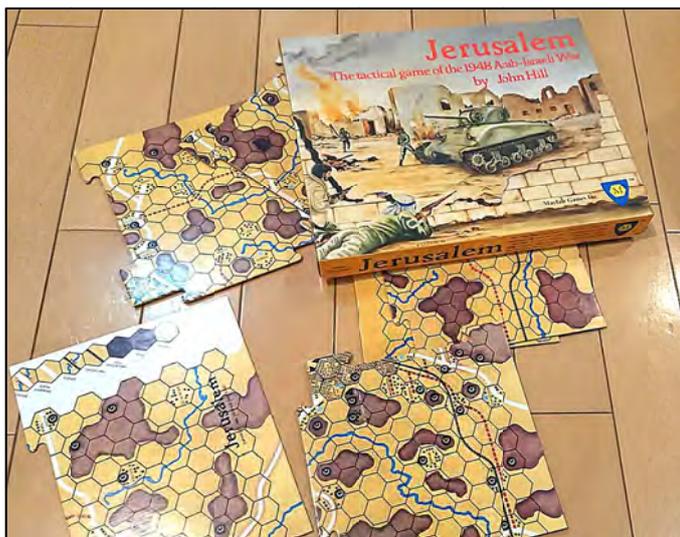


B. Lo stesso può finire in pareggio se, in qualsiasi momento e con mutuo accordo, entrambi i giocatori lo decidono. A causa della durata illimitata del gioco della campagna i giocatori possono desiderare di saltare un numero qualsiasi di Turni, nei quali nessuno dei due desidera intraprendere alcuna azione militare significativa. Ciò è consentito sempre previo mutuo accordo di entrambi i giocatori. ...

Poiché **non è possibile una vittoria R.S.A.** i giocatori potrebbero valutare diversamente le loro prestazioni giocando due partite consecutive e confrontando il numero

totale di turni di gioco che ogni giocatore è riuscito a portare a termine per soddisfare i requisiti della vittoria nazionalista.” Questo gioco fu anche famoso per il numero di stack illimitato, tanto che potevano esserci “campanili” di pedine diretti contro un singolo battaglione.

Jerusalem! Tactical Game of the 1948 War (SDC 1975 di John Hill) Jerusalem era un gioco da tavolo sul conflitto del 1948 in cui Israele divenne nazione. La battaglia tattica verteva sul fatto che le forze ebraiche cercavano di mantenere raggiungibile (o bypassare con una nuova strada), l'unica fonte di cibo per la città.



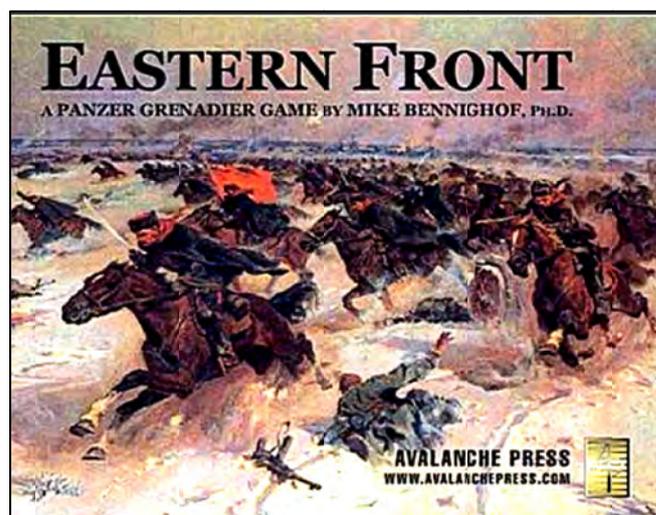
In Jerusalem, i giocatori non si limitavano a muovere, ma conducevano operazioni. Questo creava un flusso unico di gioco che dava una reale sensazione di una battaglia improvvisata, dagli ebrei, per mantenere aperta l'unica strada per la Città Santa. Erano incluse le unità di tutti gli eserciti coinvolti, guerriglieri arabi, el Katub (il bombarolo “pazzo”), Palmach, Haganah, Irgun e Stern Gang.

La regola più curiosa era una che diceva più o meno così: “tira un dado e se fai X, Al Katub si è fatto saltare in aria ed è andato a raggiungere Allah”.

La prima edizione fu pubblicata nel 1975 dalla SDC (Simulations Design Corporation). Una 2ª edizione fu pubblicata nel 1982 da Mayfair Games (in foto) ma fu contestata perché la mappa montata a puzzle (come le International Team) si imbarcavano. La 3ª edizione uscì nel 2007 (solo perché era un gioco di Hill) dalla Cool Stuff Unlimited, includendo un nuovo scenario per la Latrun Road.

Eastern Front: A Panzer Grenadier Game (prima versione di Mike Bennighof per la Avalanche Press del 1998) Panzer Grenadier: The East Front era il primo volume della celebri serie dedicata alla simulazione di combattimenti a livello di plotoni nella Seconda guerra mondiale. Ambientato sul fronte orientale e a partire dal 22 giugno 1941, questo gioco copriva le azioni durante i primi mesi dell'invasione tedesca della Russia sovietica. Al tempo era considerato un emozionante, veloce, gioco tattico con molti diversi tipi di unità, e che richiedeva una solida strategia per vincere.

L'ultima edizione di questo gioco è stata **Fire in the Steppe: Battles in Ukraine, 1941** – (vent'anni dopo 2018).



Il gioco divenne curioso per una regola il cui titolo non c'entrava nulla con il contenuto. Era una regola sui Commissari politici e diceva “se due KOM sono in gioco e solo una unità sovietica, in gioco, è demoralizzata, allora basta solo una KOM per muovere accanto a quella.” Il numero ed il nome, però, facevano storia a parte:

6.66 Rule of the Beast (666 ... la Bestia o il demonio).



Aliens (David McKenzie, Barry Nakazono per la Leading Edge Games – 1989)

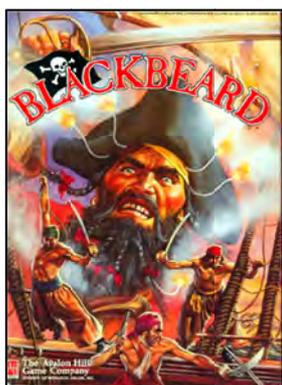
Altro titolo da film, Aliens, permetteva ai giocatori di ricreare i tre scenari chiave (di battaglia, ma anche molti altri) tratti dal film di fantascienza/horror del 1986. Gli scenari erano “The Reactor Room” (nove marines contro gli alieni nella loro tana), “Operations and Air Ducts” (i marine sopravvissuti affrontano un assalto alieno) e “Ripley vs. la regina” (Ripley che usava un powerloader nella sua battaglia finale con la regina aliena). Tutto corredato con le foto del film. Alcune varianti includevano anche alcuni divertenti scenari “what if”.



2.2 Il PETTY REVENGE scenario diceva che, ad esempio, i Marines raggiungevano Sulaco e tiravano bombe atomiche sull'intero sito ad all'orbita. Si doveva tirare un D10. Qualsiasi fosse il risultato rappresentava il numero di atomiche che avevano raggiunto la Colonia. Se si faceva 0 si tirava di nuovo il dado. Indipendentemente dal numero di bombe abdate a segno gli Alieni erano distrutti. “In fondo abbiamo detto che era meschino (petty)”.

Lo scenario era costruito appositamente per i giocatori che continuavano a perdere contro gli Alieni. I Marines ricevevano 1 VP (punto vittoria) per ogni bomba che aveva raggiunto la Colonia. Dopo aver calcolato il totale erano sottratti 32 VP da quanto guadagnato nello scenario precedente (2.1 – questi scenari si giocavano di seguito, ma il 2.2 era proprio una paraculata). Se i VP dei marines andavano sotto zero, erano morti anche loro nelle esplosioni atomiche.

Blackbeard (Avalon Hill – Richard H. Berg 1991). Barba nera è forse il più celebre gioco su quella che gli americani chiamano l'età d'oro della pirateria (forse perché erano protagonisti loro e non più solo i pirati europei). L'autore, il celebre Richard H. Berg, nel 2006, proponeva un vecchio file trovato nei suoi hard-disk che era la Tabella delle Torture originale della prima edizione del gioco. Era una meccanica che era poi stata tolta prima della pubblicazione finale, dato che erano anni diversi.



Secondo quanti Punti Crudeltà il giocatore investiva e conformemente al tiro dei dadi su matrice 11-66, il giocatore pirata poteva ottenere le seguenti varietà di risultati (alcuni dei quali si applicavano solo ad alcune categorie) ottenendo un certo numero di punti Equipaggio "Crew Control Points" o CCP.



Ecco l'originale Legenda della Crudeltà

Lettera	Evento associato	CCP
A+	Rilascio incolume – può reclutare	0
A	Rilascio incolume	0
B	Rilascio dopo trattamento lieve	1
C	Severe torture	2
D	Pestato, battuto e umiliato	4
E	Incatenato a relitto dato alle fiamme e affondato	3
F	Torturato per informazioni e rilasciato	4
G	Torturato e ammazzato	6
H	Trattenuto per riscatto. Incolume .. per ora	1

I	Maltrattato e prigioniero per riscatto	3
J*	Violentato ripetutamente e poi ucciso	8

* = se si ottiene questo risultato per la figlia del governatore, lanciare un altro dado. Se il risultato è un 1 o un 6, il GD e il Pirata si innamorano follemente. Questa situazione permette al Pirata, nei prossimi tre giri (a partire dal turno successivo), di ottenere un Perdono e Ritirarsi entrando in un porto qualsiasi con qualsiasi Governatore. Un tiro di 2-5 non fa accadere nulla - almeno non di natura permanente. E Berg chiosava:

"Beh, ecco qua. Inizialmente, l'obiezione sembrava essere quella di avere una "donna violentata" (un atto riprovevole in qualsiasi epoca, ma un fatto storico, anche se brutto, quando si presenta un quadro accurato della vita di quell'era). Ho suggerito di cambiare la formulazione della regola a "Figlia/Figlio", perché i pirati non erano particolarmente schizzinosi sui loro partner. Non importa... i Filistei hanno prevalso e la tabella è passata in cavalleria."

Desert Storm: The Mother of All Battles (XTR 1991 – Command magazine di Bo Eldridge). È una simulazione operativa per uno o due giocatori della guerra del Golfo e si concentra quasi esclusivamente sulla guerra di terra. 192 pedine e 20 pagine di regole, con grafici e tabelle costituiscono l'hardware.



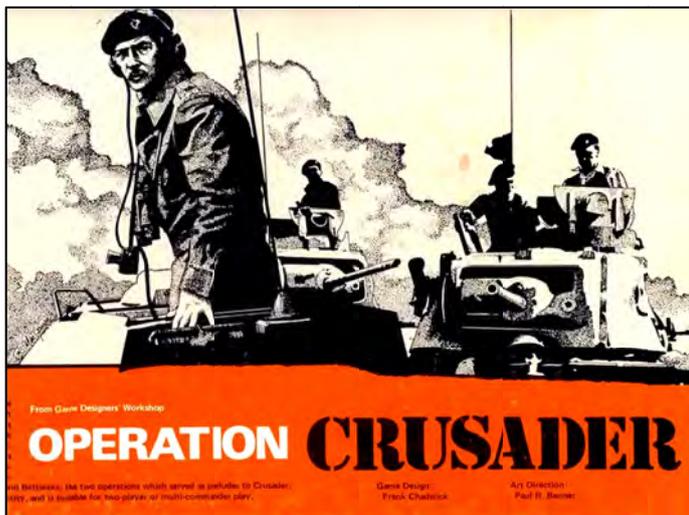
Le regole sono divise in un gioco base e uno avanzato, ma ci sono regole separate per il gioco solitario. Il giocatore USA/Coalizione dovrà liberare il Kuwait per avere una possibilità di vincere. Con tutto il rispetto per i poveri soldati che persero la vita in quel conflitto, la scarsa performance delle forze irachene rendeva il gioco molto scarso. Per questo furono proposte (in solitario) le soluzioni



più strampalate tipo perdere la partita se si perdeva una singola unità degli Stati Uniti o includere una serie di scenari 'What If?'.
 Questi variavano dal "giocare le forze irachene come se fossero avvistate" (scenario sgradevole) fino a dotare l'Iraq di superarmi come il Raggio della Morte, o come l'intera diivisione tedesca Grossdeutschland. Ma, più di tutti, disporre addirittura di Godzilla con un fattore di combattimento 100, praticamente immune a qualsiasi attacco e in grado di eliminare virtualmente qualsiasi unità (e poteva fare tutti gli attacchi che voleva o poteva morire ogni turno, con il suo movimento che era casuale).



Questa cagata di Godzilla, tra l'altro, dicono fosse ripresa in un altro gioco XTR (1ª edizione) *Back to Iraq* del 1993.



Operation Crusader (GDW 1978 – Frank Chadwick)

In questo bellissimo (e complicato) gioco della GDW c'era una regola riguardante le dubbie imprese del 361° reggimento fucilieri tedesco. Apparentemente questa unità era composta da molti soldati che avevano precedentemente prestato servizio con le forze armate di una potenza straniera (es. la 7.3 Legione Straniera Francese). Quando l'unità fu inviata in Africa, arrivò senza trasporti motorizzati. Il 361°, tuttavia, non rimase a piedi per molto tempo. Secondo la leggenda, rubavano camion e altri veicoli a motore a chiunque potessero (amici e nemici). Per simulare questo mito c'è una regola opzionale che fa perdere un punto forza (motorizzato) a tutti i convogli di camion, in formazione immobile, entro 10 esagoni dal 361°. Una volta rubati 9 punti motorizzati, un suo battaglione diventa motorizzato. Quando sono rubati i secondi 9 PF anche l'altro battaglione diventa motorizzato.

NATO: Operational Combat in Europe in the 1970's (SPI 1973 – Jim Dunnigan).



In questo gioco la curiosità non stava nelle regole ma nelle Note del Progettista dove si diceva: "Nato ha regole che riguardano l'uso di testate nucleari tattiche. Se volete simulare l'uso di testate strategiche bagnate la mappa con il liquido per gli accendini e usate un fiammifero. Per questo stesso motivo la superiorità aerea strategica è stata omessa e molto accade grazie alla superiorità aerea tattica. Dato che sia la NATO sia il Patto di Varsavia affermavano che avrebbero spazzato via gli aerei altrui, ab-

biamo pensato che si siano neutralizzati a vicenda, lasciando lo spazio ai soli combattimenti terrestri."



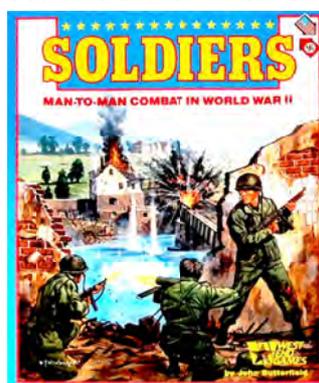
Dragon Pass 1ª edizione Chaosium – 1980 di Robert Corbett e Greg Stafford (gioco che sarà reso celebre dalla versione Avalon Hill). Il gioco collezionava un campionario delle creature più strane ed improbabili. Nella versione della Chaosium una di queste razze erano le tre pedine delle Papere.



Nel gioco ogni pedina sul retro aveva stampato il suo nome, ma per quelle tre pedine i nomi non avevano avuto creatori fantasiosi. Infatti le avevano chiamate Papere, Papere E ... Ancora Papere.

Ai confini del surrealismo!

Soldiers: Man-to-Man Combat in World War II (John Butterfield 1987 West End Games).



In Soldiers di John Butterfield, la regola 8.44 Danni elenca gli effetti dell'essere Storditi (Suppressed), Feriti, Incapacitati e Uccisi: il morto è "serialmente disabile e non può fare nulla."

Già di per sé la frase fa ridere notevolmente (se è morto?) ma quello che poi si scatena sui Forum è davvero "ai limiti del surreale". Si chiede infatti: "Che differenza c'è tra un soldato incapacitato ed uno morto? Le regole dicono che il soldato incapacitato è "disabile e non può far nulla". Ma anche del morto si dice che "non può far nulla." Per qual motivo sulla Tabella dei danni ci sono i risultati "Incapacitated" e "Killed"? Non bastava essere morto? Le regole poi tratteggiano meglio gli incapacitati dicendo che "non possono far da bersaglio ai tiri e non si contano quando si determina il numero degli uomini in un esagono". Poi aggiungono "quando un soldato Incapacitato riceve una ferita o un altro risultato Incapacitato, solo allora è morto."

Un dubbio inizia a serpeggiare: "Come fa uno a ricevere un altro risultato di Incapacitato se non può essere bersaglio di fuoco?" Al combattimento ravvicinato partecipano solo quelli che "possono fare qualcosa", tanto che chi è Incapacitato è ignorato. Qui inizia a dibattere un gruppo di filosofi sulla precarietà della vita, incapaci di pensare

una soluzione all'arduo dilemma. Alla fine arriva uno che ha letto le regole: "1. Un Incapacitato può essere catturato (Regola 9.2 ... un morto solo seppellito). Catturare un uomo è una condizine di vittoria in alcuni scenari (Scenario 23, Raid; Scenario 24, Raid). 2. un Incapacitato può riprendersi e diventare ferito (Evento Unusuale 8). 3. Sebbene un Incapacitato non può far da bersaglio (Regola 8.33), nulla previene dal fatto che quell'uomo possa essere colpito da fuoco diretto ad altri soldati nei loro esagoni (Regola 8.43). In più un Incapacitato può essere ucciso dall'artiglieria (Regola 17.5)." Fine della filosofia.



dall'artiglieria (Regola 17.5)." Fine della filosofia.

Silent War (Brien J. Miller, Compass Games 2005). "Silent War" è un gioco di simulazione della guerra sottomarina degli Stati Uniti contro il Giappone durante

la Seconda guerra mondiale. Gli scenari consentono ai giocatori di ricreare varie fasi della guerra o l'intera campagna. In ognuno di questi scenari, il giocatore assume il ruolo di Comandante di un sommergibile della US Pacific Fleet (ComSubPac), schierando sottomarini disponibili da Pearl Harbor a Brisbane al fine di attaccare la Marina giapponese. La quantità di flessibilità che il gioco permette al giocatore è enorme, una singola fase di pattuglia sottomarina può essere completata in 10 minuti, le varie campagne possono essere completate in 10 o più ore, segnando i vostri progressi come comandante.

Quando siete stanchi dei soliti siluri, dei vecchi sottomarini, delle diligenti scorte giapponesi e altre faccende che possono andare storte il gioco di dà la possibilità di immergervi con l'USS Seawolf (versione nucleare).

Ancient Conquest (R. J. Hlavnicka, Dennis P. O'Leary - Excalibre Games, Inc. 1975). Ancient Conquest si dichiara "highly accurate" forse sul ritrovamento di tavolette d'argilla? È anche "historically speaking", non Storia ma che parla di Storia basandosi su semplici ed eleganti meccanismi: esempio Tabella degli Oracoli (1d6) 5 = "Il sangue della capra dice che oggi non sarai vincente in battaglia" ovvero c'è un traditore nelle tue fila; attacca ancora ma dimezzato, colpa della capra.

BATTLE RESULTS CHART					
DIE ROLL	ODDS	1-2 OR	1-3	1-4	1-5
	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1
1	ATTACKER SMOTE	BOTH SMOTE	ONE SMOTE	ONE SMOTE	ONE SMOTE
2	DEFENDER SMOTE	ONE SMOTE	ONE SMOTE	ONE SMOTE	ONE SMOTE
3	EXCHANGE	EXCHANGE	EXCHANGE	EXCHANGE	EXCHANGE
4	ATTACKER RETREAT	ONE RETREAT	ONE RETREAT	ONE RETREAT	ONE SMOTE
5	DEFENDER RETREAT	ONE RETREAT	ONE ROUTED	ONE ROUTED	ONE SURRENDER
6	DRAW OMEN	DRAW OMEN	DRAW OMEN	ONE SMOTE	ONE ROUTED

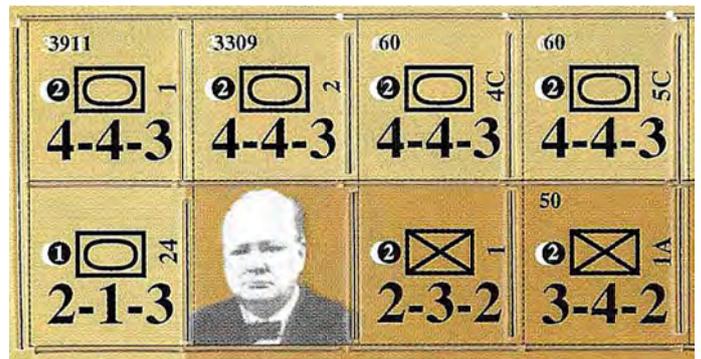
ODDS GREATER THAN 1-5 OR 5-1 ARE ONE SMOTE AUTOMATICALLY.

Ma, soprattutto, credo sia la unica CRT con il risultato SMOTE (da to smite, smote, smitten? - colpire con forza, specialmente con la mano o un attrezzo tenuto in mano).



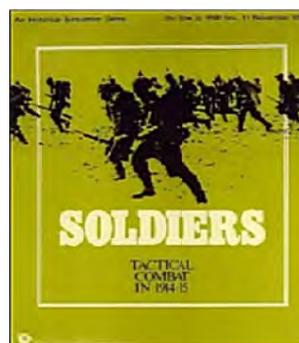
Operation Sea Lion (XTR 1997 – Dean Webb). Nel gioco della rivista Command sull'ipotetica invasione tedesca dell'Inghilterra durante la Seconda guerra mondiale il giocatore britannico possiede una pedina speciale con Churchill. Churchill sosteneva che se i tedeschi avessero invaso il territorio nazionale lui sarebbe rimasto a combattere e a cacciarli fuori. La pedina di Churchill si trova a Londra. Quando un'unità tedesca entra per la prima volta a Londra, il giocatore tedesco tira un dado d10. Se fa un 1-5 Churchill è persuaso ad evacuare ed a raggiungere un nuovo centro di comando fuori mappa. Se fa 6-10 invece rimane a Londra, combatte e viene ucciso o catturato. Di conseguenza il giocatore britannico dovrà sottrarre 1 da tutti i suoi tiri di dado per ricevere i punti Comando.

Quando un'unità tedesca entra per la prima volta a Londra, il giocatore tedesco tira un dado d10. Se fa un 1-5 Churchill è persuaso ad evacuare ed a raggiungere un nuovo centro di comando fuori mappa. Se fa 6-10 invece rimane a Londra, combatte e viene ucciso o catturato. Di conseguenza il giocatore britannico dovrà sottrarre 1 da tutti i suoi tiri di dado per ricevere i punti Comando.



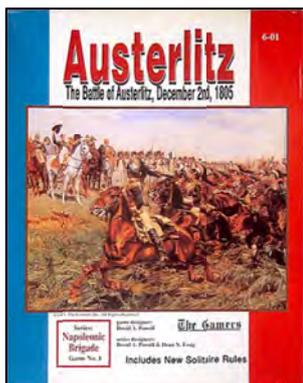
Soldiers: Tactical Combat in 1914-15 (SPI 1972) "I soldati sono cittadini della terra grigia della morte."

Soldiers è un gioco tattico (a livello di compagnia) ambientato nella breve fase mobile all'inizio della Prima guerra mondiale (agosto 1914 - maggio 1915). In questo periodo di guerra gli eserciti erano ancora in grado di manovrare: le paralizzanti linee di trincea non erano ancora state consolidate.



Lo SCENARIO 9 "The Landing of the Indian Expeditionary Force, Tanga, German East Africa" (4 novembre 1914) parlava della guerra nell'Africa coloniale tedesca. Una Regola speciale obbligava i tedeschi ad usare la regola delle unità in Riserva. Ogni unità che si trovava ad una distanza di 4 esagoni a sud della città B doveva tirare un dado prima di muovere. Se faceva 1 l'unità andava in disordine (disrupted) a causa delle vespe!





Austerlitz (The Gamers 1993 Dean Essig, David A. Powell). Il gioco emerge da una bibliografia classica e anchilosata: David Chandler, Christopher Duffy, la ristampa di Stutterheim, le memorie di Thiebault e un ordine di battaglia di George Nafziger sul quale si poteva discutere. Una minacciosa regola, tuttavia, additava i giocatori ma passava inavvertita.

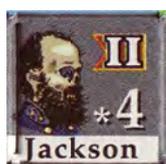


2.4 Comandanti d'armata interinali

Napoleone non ha mai chiaramente specificato un ordine di precedenza tra i suoi marescialli, soprattutto a causa della famiglia (il clan Bonaparte era sia grande sia avido – *permettete una sonora pernacchia alla bibliografia, ammesso che questo esca da quella – nessun Buonaparte è mai stato fatto Maresciallo e nemmeno Murat*) e problemi politici. Quindi, se Bonaparte è ferito, il giocatore può sostituirlo con qualsiasi maresciallo di Francia. Entro i limiti del gioco, bisogna evitare la brutta scena che sicuramente seguirà. Se l'imperatore viene ucciso, il giocatore francese è **bandito per sempre dal giocare a wargame** ed è ritenuto il solo responsabile del crollo dell'impero francese e della frantumazione della Storia di tutta l'era moderna. Enrico Viglino, il noto Calandale su YouTube, chiosava: *"Non ho più avuto il coraggio di tenere i Francesi!"*

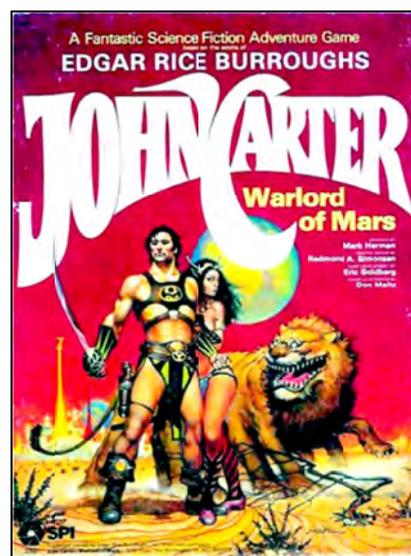
Summer Storm: The Battle of Gettysburg (Rick Barber – Clash of Arms 1998).

Un gioco tattico e operativo sulla battaglia di Gettysburg, nonché molto complesso. Il gioco si concentra sul morale e sul comando; il gioco operativo è una ricreazione a doppio cieco dei movimenti che condussero alla battaglia, i cui risultati saranno poi trasferiti sulle mappe tattiche.



Immaginate che uno dei miti americani di sempre all'epoca fosse ancora in grado di calcare un campo di battaglia. Così l'autore ci regala un generale Stonewall Jackson in forma di Zombi con orbite vuote e senza naso.

John Carter: Warlord of Mars (Eric Goldberg, Mark Herman, SPI 1979) Per chi crede che Mark Herman abbia fatto solo giochi seri e storicamente validi, ecco uno sci-fi.



I Calots sono i cani di Marte, in gran parte perché hanno tutte le virtù che si suppone abbiano i cani terrestri: un po' di intelligenza; devozione incrollabile ai loro padroni; e attitudine al servizio come eccellenti "calots" di guardia. I loro corpi sono montati su dieci squat, gambe corte, ma sono grandi come un pony Shetland e sono più veloci dei levrieri terrestri. I calot non addomesticati dai Marziani Verdi sono di solito trovati in giro per la campagna in branchi selvaggi. Nel gioco è possibile farsi amici vagando e in qualche caso si ricade nelle regole dell'Idillio (13.0 Love and Romance). La regola 19.14 Sex and the Single Calot precisa su Woola, una Single Calot: *"Tecnicamente è un personaggio minore, ma non s'innamora di John Carter e non è incline al tradimento."*

Il sesso fa capolino anche nella Tabella degli Atti Indescrivibili (Unspeakable Act Table) dove, ad esempio, il "cattivo" fa avances sessuali ad una prigioniera femminile. Questo può essere fatale per il cattivo (la donna lo pugnala con un pugnale nascosto) o per la vittima; spesso, per fortuna, o c'è un'interruzione del Tempo o l'eroe giunge in soccorso.

Unspeakable Act Table (13.4)

Roll	Result
1-3	Princess kills herself rather than allow dishonor.
4-7	Timely interruption prevents unspeakable act.
8-9	Princess kills Villain* and she is placed in dungeon.
10	Villain corrupts Princess. She is now his. Hero is no longer in love with her. See 19.2.1 for exceptions.

*Randomly select one if multiple Villains.

GREEN MARTIANS	255 g2 Tan Gama 2C5	406 g Sola A	721 1 Green Martian 1C5	722 1 Green Martian 1C5	723 1 Green Martian 1C5	724 1 Green Martian 1C5	725 1 Green Martian 1C5
	729 1 Green Martian 1C5	999 c2 Woola 2B8	841 2 Calot 0B5	842 2 Calot 0B5	843 2 Calot 0B5	844 2 Calot 0B5	845 2 Calot 0B5
	730 1 Green Martian 1C5	846 2 Calot 0B5	847 2 Calot 0B5	848 2 Calot 0B5	849 2 Calot 0B5	850 2 Calot 0B5	306 y2 Salenus On 2B6
			CALOTS				

Historia - 1260 Pontefice Alessandro IV e Vescovo Ranieri

“Haveva m. Giovanni Toscani mossa lite al comune di Volterra per conto del castello di Gabreto, sopra del quale pretendeva haver ragione, et essendosene fatto processo avanti il **conte Giordano** vicario generale in Toscana per il re Manfredi et avanti il sig. **Gualtieri del Monte** vicario del detto conte, i quali favorivano il predetto m. Giovanni, il comune pretendeva che per essere il detto castello di sua giurisdizione, a lui si aspettasse la cognizione di questa causa, e per questo spedì a Siena ambasciatore Michele di Rolandino, il quale il dì 15 di Febbraio venuto davanti al detto conte Giordano, s'appellò della turbata giurisdizione al re **Manfredi**, il quale allora si trovava in S. Miniato et havendo mandati ambasciatori a Volterra, acciò quella città si unisse con seco a favore della parte de' Ghibellini et a'danni della Chiesa romana, la quale ambasceria perchè fu ricevuta con molta allegrezza e furono alli ambasciatori date buone speranze, si tenne che i Volterrani havessero acconsentito alle dimande del re, le quali non potendo essere se non in pregiudizio della Chiesa e con separare il comune di Volterra dal corpo de' fedeli, dubitossi che la città fosse incorsa nell'interdetto.

Continuavano però i Volterrani nell'amicizia et unione dei Fiorentini ai quali mandarono nel mese di Aprile un buon numero di gente da guerra sotto la condotta di Nuccio di Piero Caffarecci.... E perchè le mura della città havevano bisogno di essere risarcite, nè si conveniva in tempi di tanto sospetto il trascurarne la riparazione, fu non solo a questo effetto bisogno di accattare altri danari, ma di imporre un dazio d'ordine del **vescovo Ranieri** che allora era potestà e capitano. ... Fecesi ancora una provisione di grani, che perciò essendo un'altra volta passato il tempo della licenza concessa da' Pisani di poterli scaricare a' loro porti e condurli per il loro territorio, fu prorogata di nuovo il dì 12 di Maggio per un'altra anno ...

Ma finalmente dopo varie consulte e sospensioni degli animi de' Volterrani prevalse tra essi la parte de' Ghibellini, o perchè questi in tal tempo si stimassero più potenti, o perchè la città temesse le forze del re. Che però essendosi trasferito a Volterra m. **Gualtieri del Monte** Vicario del conte Giordano fermò il medesimo giorno de' 12 di Maggio con il comune gli infrascritti capitoli (a) Che fossero privati del governo tutti i Guelfi: che i fuorusciti Guelfi non si potessero rimettere senza il consenso del re: che si riducessero gli anziani al numero di cinque, e s'eleggessero dodici cittadini del consiglio di credenza i quali havessero l'intiera facoltà et autorità del comune: che si rimettino tutti i Ghibellini esiliati ...

che s'elegga il potestà di lega ghibellina e per quest'anno s'elegga m. **Ranieri Ubertini d'Arezzo** (quello che fu poi vescovo) che si permetta a' fuorusciti ghibellini aretini di potere abitare nei borghi di Volterra dentro le mura vecchie, non già dentro le mura nuove. Di questa tanta diversità di consiglio de' Volterrani non pare che si possa così facilmente rendere la ragione, poichè da una parte ricevono con applauso gli ambasciatori del re Manfredi ... Onde non è fuori del verosimile il credere che la città fosse allora in grandissima confusione e che si governasse come una nave senza timone.”

Inferno in Solitario

Inferno non include alcun sistema di solitario, ma un singolo giocatore può facilmente gestire entrambi i lati. Impostare la tabella come al solito per lo scenario e alternare nei ruoli guelfi e ghibellini dalla normale sequenza di gioco; un ruolo può essere un ruolo AI (come un avversario). Le uniche informazioni che saranno nascoste dall'altro saranno le carte Hold Event (3.1.3). Il giocatore tiene nascosti tutti gli eventi "Hold" dell'IA designati per un uso successivo. Quando giocata su un Signore specifico, infilare la carta, rovescia, sotto il bordo superiore della plancia di quel Signore, in modo che il testo dell'evento non venga visualizzato. Il giocatore può anche decidere a caso (tiro di dado) in quale fase di cui girare l'evento (che attende) sarà giocato. È anche possibile che l'IA non possa essere in grado di giocare l'evento al momento decisivo; semplicemente rimuovetelo, amen!

Carte Art of War

Leva: gioca a caso l'IA in due diverse modalità (dado 1-4 aggressiva; 5-6 difensiva). La modalità aggressiva consente le seguenti operazioni: Paga, Arruolamento (Chiamata alle armi potrebbe ma si ignora). La modalità difensiva consente: solo Arruolamento. Lo sbandamento è sempre consentito.

Campagna: l'IA giocata in modalità non aggressiva consente al massimo 3 carte azioni (le restanti sono Pass) delle quali una è una Treachery. Il mazzo della carte Comando per l'IA aggressiva è uguale a quello del giocatore e consente 4 carte azione e una Treachery; sono tutte messe a faccia in giù ed estratte casualmente; le attivazioni IA sono infatti ignote al giocatore.

Azioni: l'IA non aggressiva può solo fare Assedi o Sortite, non può aggredire in Assalti (Storm) o Battaglie. Tutto il resto delle azioni sono consentite.

Scenario in solitario per Inferno

Preparazione

- Ritagliate la plancia di Volterra ed i marker di vassallaggio allegati – il gioco ha anche un cilindro in più (spero) che permette di attaccarci lo stemma di Volterra. Il cilindro di Volterra NON può muovere oltre due Località dalla cittadina.
- Usate le plance di Pisa (alleanza per il Sale) e del conte Giordano (con Volterra sono la parte ghibellina) e sono l'IA del sistema.

- Per la parte Guelfa usate le plance di Lucca e Firenze (l'IA viene meglio se guelfa)

Assegnate a Volterra le abilità ghibelline: Sovrintendente (S21) e Mura Rinforzate (S25)
 Passate quindi alla prima Leva del Turno. Ignorate tutti gli eventi GUERRA.

A tor Volterra !! – 1260

“Su l’etrusche tue mura, erma Volterra,
 fondate nella rupe, alle tue porte
 senza stridore, io vidi genti morte
 della cupa città ch’era sotterra.”

All’inizio del 1260 Volterra, guelfa, rinnovò l’accordo con Pisa sulla vendita del Sale e ricevette la visita degli ambasciatori di Manfredi. “Ma finalmente dopo varie consulte e sospensioni degli animi de’ Volterrani prevalse tra essi la parte de’ Ghibellini, o perché questi in tal tempo si stimassero più potenti, o perchè la città temesse le forze del re. Che però essendosi trasferito a Volterra m. Gualtieri del Monte, Vicario del conte Giordano, fermò il medesimo giorno de’ 12 di Maggio con il comune gli infrascritti capitoli (a) Che fossero privati del governo tutti i Guelfi- (b) che i fuorusciti Guelfi non si potessero rimettere senza il consenso del re (c) che si riducessero gli anziani al numero di cinque, e s’eleggessero dodici cittadini del consiglio di credenza i quali havessero l’intiera facoltà et autorità del comune (d) che si rimettino tutti i Ghibellini esiliati ... (h) che s’elegga il potestà di lega ghibellina e per quest’anno s’elegga m. Ranieri Ubertini d’Arezzo.” Firenze ovviamente meditò subito vendetta.

Lunghezza: questo scenario in solitario dura TRE TURNI (7-8-9) ed inizia con Volterra in città, e solo due Signori/Podestà per parte che si fronteggiano. Giocare dalla Leva di Febbraio-Marzo 1260 (casella 7) fino a Giugno – Luglio 1260 (casella 9).
 Il giocatore è il GUELFO.

Mappa:

- Cilindro di Firenze a Empoli.
- Cilindro di Lucca a Lucca.
- Cilindro di Volterra a Volterra.
- Cilindro di Pisa a Pisa
- Cilindro del Conte Giordano a San Gimignano
- Due marker LEALTA’ IVP (Allegiance) guelfi a Rosignano e Pecciole
- Due marker LEALTA’ IVP (Allegiance) ghibellini a Volterra e due a San Miniato.



Calendario:

- Casella 7 con il marker LEVA.

- Casella 8 con il servizio di Volterra ed il marker di vittoria Dorato.
- Casella 9 ha il marker FINE ed i Servizi di Firenze, Lucca, Pisa e Giordano di Agliano.
- Casella 10 ha il marker di vittoria Viola.



Set up delle Plance

Guelfi = Firenze Podestà e Lucca (Firenze non può chiamare alle armi il Comune)

Ghibellini = Podestà di Pisa e Giordano d'Agliano più Podestà-Vescovo di Volterra.

Rinforze e risistemazione muraria di Volterra = assegnate a Volterra le abilità ghibelline: Sovrintendente (S21) e Mura Rinforzate (S25).

Campagna immediata: nella prima Leva pescate due carte Arts of War, ma ai ghibellini assegnate solo un'abilità e giocate l'evento estratto. Per tutta la partita non si può ricorrere al Call to Arms.

Importante: il cilindro di Volterra non può muovere oltre due località – due tratti di via (es. non può mai arrivare a San Miniato o Poggio).

Plancia Volterrana: oltre alle forze del Vescovo/Podestà Volterra possiede due Vassalli Gualtieri del Monte e i soldati della famiglia Ubertini (vescovo di Volterra e vescovo di Arezzo). Volterra possiede 2 punti comando (PC), 2 punti di Servizio (PS) e un tiro 1-3 per Arruolamento, infine ha 2 punti di Governo (PG).

Vittoria: oltre al comune calcolo in VP un'eventuale resa di Volterra RADDOPPIA i VP di Lealtà ghibellini ancora in mappa. In fondo si arrende il Vescovo no?

Lo stemma ha origine antica, fu utilizzato nel 1278, ove era rappresentato un grifone, animale chimerico di origine etrusca, afferrante una biscia, mutata poi in un drago o basilisco, per celebrare la vittoria della parte guelfa su quella ghibellina alla fine delle cruente lotte del XIII secolo.

Volterra
Vescovo/Podestà

Special Ghibelline

1x Cavalieri
2x Armigeri
1x Light horse
1x Berrovieri

forces

fealty 2
Service 2
Lordship 2
Command 2

Routed

Assets & Vassals

Coins x2
Cart x2
Prov xl
1x Cavalieri
1x Armigeri
1x Villici xl
1x Cavalieri
2x Armigeri xl



La spedizione dei Mille

CALATAFIMI

Garibaldi e Bixio comandano i due piroscafi : salpano da Talamone nel mattino del 9 maggio e , dopo breve fermata nel porto di San Stefano , fanno rotta verso il capo Bon rasentando le coste della Sardegna.

Sfuggiti felicemente agli incrociatori napoletani, i due piroscafi giungono nelle ore antimeridiane del giorno 11 maggio nel canale di Favignana, e qui Garibaldi è informato dal padrone di una barca mercantile che il porto di Marsala non è occupato da navi da guerra napoletane; volge subito le prue verso quel porto, vi entra, àncora il Piemonte e fa investire a spiaggia il Lombardo, giunto un poco più tardi; subito incomincia lo sbarco dei suoi mille uomini, con l'importante aiuto di due navi da guerra inglesi, le quali, con leggeri pretesti, fanno sospendere il fuoco ai due legni da guerra napoletani Capri e Stromboli nel frattempo sopraggiunti.



Ultimato senza gravi inconvenienti lo sbarco degli uomini e del materiale, Garibaldi riordina la sua truppa ed occupa Marsala, il cui debole presidio si era già ritirato. Intanto si stavano concludendo le trattative fra i comandanti dei legni inglesi e napoletani, i quali lasciati liberi di agire aprono un vivo fuoco contro i due piroscafi di Garibaldi e contro la città senza arrecare però gravi danni. Tuttavia ciò bastò a tenere in freno la popolazione e ad impedire che essa assecondasse apertamente l'opera di Garibaldi, il quale aveva per altro deciso di partire al più presto per l'interno dell'isola per verificare se la notizia del suo sbarco avesse fatto divampare nuovamente l'insurrezione. Egli lasciò Marsala all'alba del 12 maggio e si diresse alla volta di Salemi, città situata su di un'erta collina a 38 chilometri ad est di Marsala; in quel giorno si fermò nella vasta fattoria di Rampigallo, sia per dare ristoro alla sua truppa con le abbondanti provvigioni messe a disposizione dal proprietario, sia per inviare messi a Salemi al fine di predisporre la città al suo arrivo; nel giorno 13 prosegue la marcia con tutta la sua colonna e, verso sera, entra in Salemi, dove è accolto col massimo entusiasmo.

La notizia dello sbarco di Garibaldi a Marsala e della sua marcia su Salemi, si è già diffuso per l'isola in un baleno (a Palermo sarà nota nel pomeriggio del 12), provocando una grande dimostrazione di gioia, che sarà repressa con

la forza da Salzano, il quale proclamò nuovamente lo stato d'assedio, tolto da pochi giorni. Dalle città e comuni circconvicini a Salemi accorrono parecchi giovani ad arruolarsi come volontari e numerose schiere di guerriglieri arrivano a raggiungere Garibaldi nel giorno 14 maggio. In quello stesso giorno, il Decurionato, o Consiglio comunale di Salemi, invita, con apposita deliberazione, il generale Garibaldi ad assumere la dittatura dell'isola in nome di Vittorio Emanuele; la proposta è accolta ed il Generale emana nello stesso giorno due decreti; con il primo dichiara di assumere la dittatura dell'isola, con il secondo determina l'organizzazione di un esercito siciliano: questo secondo decreto non sarà mai attuato per diverse circostanze.



Garibaldi in questa fase non fece distribuire armi ai volontari siciliani, sia per la esiguità della disponibilità di fucili, sia per la pessima impressione ricavata dai 14 volontari liberati dalle carceri di Marsala, che disertarono tutti la prima notte portando con sé i fucili appena ricevuti. La maggior parte dei volontari siciliani non raggiungerà il campo di battaglia all'inizio del combattimento e si limiterà ad osservare gli eventi dalle colline circostanti, con l'eccezione di circa 150 uomini che parteciparono al combattimento con tiro di fucileria dalla distanza, schierati in ordine aperto alla destra della linea di battaglia dei garibaldini. Questo scarso impegno provocò risentimento tra molti Cacciatori delle Alpi, ma era probabilmente inevitabile e lo stesso Garibaldi lodò comunque il coraggio dei pochi siciliani che lo accompagnarono.

Alcune ricognizioni avevano già avvisato che i soldati regi andavano concentrandosi verso Calatafimi; ciò faceva prevedere un prossimo scontro. Garibaldi attende, nella giornata del 14, per riordinare i suoi e per predisporli per la marcia del giorno successivo, il probabile combattimento. Si stimava che l'esercito napoletano, al momento dello sbarco di Garibaldi a Marsala, potesse contare una forza teorica mobilitabile di 120-130.000 uomini, comprese le riserve. In realtà la vera forza combattente era di circa 75.000 uomini, ovviamente non tutti in Sicilia. Anzi ...

Erano esclusi dalla leva di terra i distretti marittimi e le isole, destinati a fornire il contingente per l'Armata di Mare e l'Artiglieria Litorale. Per antico privilegio i sudditi siciliani contribuivano in maniera molto limitata alla formazione dei contingenti di leva rispetto alle province continentali, e addirittura negli ultimi anni di vita del Reame i siciliani furono del tutto esentati dall'obbligo della coscrizione. Rimaneva solo la Polizia locale (quelli che in Messico chiamavano Rurales) detti Compagni d'Arma o con un motto più popolare "Birri di campagna".

Al momento in cui scoppia l'insurrezione siciliana, quando Garibaldi sbarca in Sicilia, i Borbonici hanno circa 30.000 uomini nell'isola, ripartiti tra 18.000 a Palermo e dintorni e 12.000 tra Messina e gli altri principali presidi. Parte della flotta è ancorata nei porti di Palermo e Messina, parte nei porti di Napoli e Castellamare di Stabia: pochi legni sono adibiti alla difesa delle coste ed alcuni incrociano nel mar Tirreno per impedire che nuovi soccorsi possano raggiungere Garibaldi in Sicilia. Le forze di Garibaldi, al momento dello sbarco a Marsala, sono di 1072 uomini, divisi su sette compagnie di cacciatori delle Alpi, comandate da Bixio, Forni, La Masa, Stocco, Anfossi, Carini e Cairoli.



Raggiunto in Salemi da buon numero di **volontari siciliani**, Garibaldi formerà con essi altre due compagnie, l'ottava e la nona, sotto il comando di Grigiotti e di Bassini: le squadre di guerriglieri (2000 uomini circa) riunite da Coppola e Sant'Anna di Triolo rimarranno sotto gli ordini di questi: con i carabinieri genovesi sarà formata una piccola legione sotto gli ordini di Mosto.

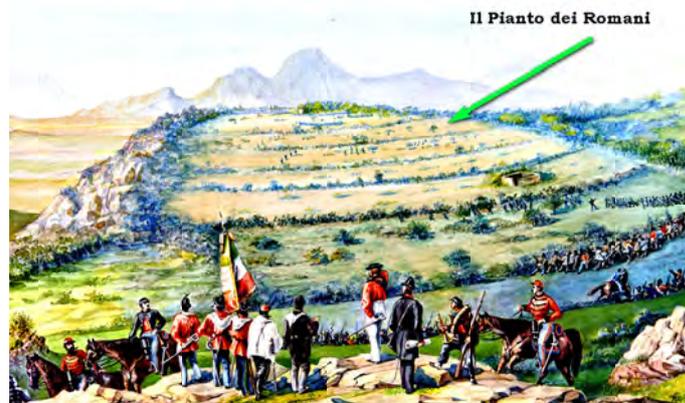
In tal modo, all'aprirsi delle ostilità, Garibaldi dispone di circa 1300 uomini ben ordinati in nove compagnie e discretamente armati, quattro pezzi d'artiglieria e circa 2000 guerriglieri, che avrebbero accompagnato la piccola colonna come avanguardia e fiancheggiatori.

Volontari erano quelli unitisi a Garibaldi con dichiarazione di seguirlo per tutto il tempo della campagna. Guerriglieri, invece, erano detti quelli che si univano alle truppe secondo le circostanze: il loro numero era variabile di giorno in giorno. In generale le squadre di guerriglieri accompagnavano la colonna fino ai limiti del loro distretto, rendendo sempre buoni servizi come colonne fiancheggianti.

Da Salemi, Garibaldi ha chiaramente indicato il suo primo e principale obiettivo: Palermo: la direttrice di marcia per raggiungerlo è naturalmente indicata dalla strada carrabile Salemi-Vita-Calatafimi-Alcamo-Partinico-Palermo. Lungo la stessa strada avanzano le truppe regie per arrestare la sua marcia, per batterlo sul campo e per distruggere le speranze, in lui riposte dai capi dell'insurrezione.

Il generale borbonico Landi va, infatti, ad occupare Calatafimi, città a circa 16 chilometri a nord di Salemi, punto tattico assai importante qual nodo delle strade che convergono su Palermo: dispone di circa 3000 uomini con 4 pezzi d'artiglieria e poca cavalleria; con queste truppe prende posizione sulle colline a sud della città, dette Pianto dei Romani, forse a causa di una sconfitta che qui ave-

vano subito. Il Pianto era una posizione assai forte e dominante tutto l'ampio avvallamento che s'interpone fra le colline suddette e quelle di Vita, una grossa borgata situata su un poggio, quasi equidistante tra Salemi e Calatafimi.



Scendendo da Vita e avviandosi sulla carrabile verso Calatafimi si scorge, a destra, il monte Pietralunga e la Montagna, fra cui s'interpone il profondo avvallamento detto Capodifiume: sulla sinistra scendono, piuttosto ripide le ultime pendici del monte Calemici, sulle quali si snoda la carrabile che va a congiungersi con quella per Trapani, al bivio di Gelferrana, per poi piegare, alquanto a destra e poi salire fino a Calatafimi. Dalle colline di Vita si può scorgere tutto quest'ampio tratto di terreno e Garibaldi, che ha lasciato Salemi all'alba del 15 maggio, può, di là, osservare la disposizione della colonna Borbonica inviata in avanguardia.

Da parte borbonica parteciperà, infatti, allo scontro solo la colonna Sforza, di circa 600 uomini, così costituita:

- a) due compagnie dell'VIII battaglione Cacciatori a piedi (direttamente agli ordini del maggiore Michele Sforza)
- b) la 2ª compagnia del II battaglione Carabinieri a piedi (capitano Marciano);
- c) la Compagnia Cacciatori del II battaglione/10º Reggimento Fanteria di Linea «Abruzzo» (capitano Gaetano de Blasi);
- d) una sezione di artiglieria (2 pezzi);
- e) un plotone Cacciatori a cavallo (24 sciabole)

Disposizioni iniziali

Alla sommità del Pianto dei Romani si trova un piccolo altopiano, che digrada in un'altra vallata per risalire poi fino alla cittadina di Calatafimi, distante circa tre chilometri in direzione nord ovest.

La valle tra il monte Pietralunga e Pianto dei Romani è verdeggiante, coperta di pianticelle di fave, con sparsi alberi da frutta e vigneti, con alcune casupole in muratura, e alcuni bassi muretti a secco a suddividere le proprietà. Alla base della valle scorre un modesto torrente confluyente del fiume Freddo, che attraversa prima una zona di terreno roccioso e poi un piccolo boschetto. Tutt'attorno alla vallata si trovano altre basse alture, prevalentemente coltivate a grano. Nonostante la stagione primaverile, il giorno della battaglia il clima è afoso, così come è stato fin dal giorno dello sbarco a Marsala.

Da Vita Garibaldi ordina che le truppe avanzino a destra della strada, sulla quale doveva prendere posizione l'artiglieria con poca scorta, mentre che, a sinistra, operino le

squadre di guerriglieri: il piano è di avanzare con le migliori truppe contro l'ala sinistra dei regi e minacciare direttamente la strada di Palermo.

Avvisato la mattina del 15 maggio che i "garibaldesi" hanno lasciato Salemi e si dirigono su Vita e Calatafimi, il generale Landi ha tre possibilità:

- 1)- ritirarsi, in considerazione dell'incerto controllo sulle proprie linee di comunicazione con Palermo e la sempre presente possibilità della ripresa della rivolta, oppure
- 2)- muovere verso il nemico per disperderlo, oppure
- 3)- trincerarsi a Calatafimi e offrire battaglia con la propria brigata.



Disgraziatamente sceglie, invece, di disperdere le proprie truppe in cinque distaccamenti.

I "Birri di campagna", accompagnati da alcuni picchetti di cavalleria, si muovono verso Vita (saranno i primi a entrare in contatto con le avanguardie garibaldine.

Sei compagnie di fanteria e mezza batteria di artiglieria restano, in riserva, con Landi a Calatafimi. Il resto delle truppe borboniche è diviso in tre colonne e mandato a battere la zona circostante a Calatafimi con l'intento, dichiarato da Landi, di *"imporre moralmente sul nemico in vista del quale le mie truppe circolavano per la campagna"*.

La colonna del maggiore Sforza, giunta sulla cima del Pianto dei Romani, osserva il movimento dei garibaldini sul monte Pietralunga, senza riuscire però a riconoscerne con esattezza la natura. La maggioranza dei Cacciatori delle Alpi veste, infatti, abiti civili e come tali possono essere scambiati per insorti, mentre le poche camicie rosse possono facilmente essere scambiate per i camici indossati dai galeotti evasi. Le disposizioni di Garibaldi ai Cacciatori delle Alpi di tenersi celati quanto più possibile alla vista non permettono ai borbonici di rendersi conto esattamente del numero degli avversari.

Nonostante gli ordini ricevuti si limitassero a "circolare per la campagna", il maggiore Sforza, convinto di aver di fronte solo una banda di insorti, decide di disperderli e schiera la sua colonna su due linee. La prima linea, composta dalla due compagnie di Cacciatori, comincia a scendere verso la valle con parte delle truppe disposte in ordine aperto, seguite dal grosso in ordine chiuso. La seconda linea, composta dalla compagnia del 10° di Linea e da quella dei Carabinieri, rimane di riserva in vetta sul Pianto dei Romani, ancorata a un lungo muro che divideva due poderi e appoggiata, sulla propria sinistra dai due obici da montagna e a destra dalla cavalleria.

Il migliaio di volontari siciliani, intanto, è indietreggiato sulle alture ad est di Pietralunga e ad ovest della strada maestra; circa 800 rimarranno su queste posizioni sparando in aria e gridando, mentre non più di 200 seguiranno Sant'Anna di Alcamo per posizionarsi sull'ala destra di Garibaldi.

Lo scontro

Verso le 10 di mattina (alcuni dicono alle 11) del 15 maggio

inizia a battere la fucileria contro una mossa offensiva fatta dalle truppe regie; queste, attaccate vivamente dalle prime truppe garibaldine cominciano a ripiegare. Dopo un paio d'ore d'immobilismo i Cacciatori Napoletani, verso le 12, tentano un attacco alla prima linea garibaldina, ma sono fermati su posizioni intermedie, prima dalla precisione di tiro dei Carabinieri genovesi e poi da un disordinato contrattacco alla baionetta. Pur non riuscendo completamente nel loro intento, i Cacciatori sono ora giunti nelle vicinanze delle linee garibaldine che, avendo a malapena fermato l'attacco di un sesto delle forze nemiche schierate, probabilmente non avrebbero potuto resistere a un'azione più energica.

Garibaldi che non ha ordinato l'attacco, decide di assecondare i suoi uomini e ordina una carica. I garibaldini risalgono il pendio e ricacciano il nemico dalla valle, obbligandolo a ripiegare fino al primo ciglione del rilievo di Pianto Romano. In quel momento il Landi rinforza le sue posizioni su tutto il pendio e la lotta diventa più aspra.



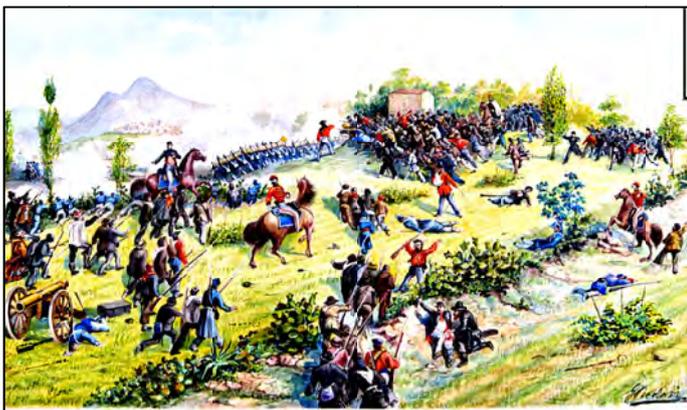
Per la difficoltà di superare i gradini dell'altura sotto i colpi vicinissimi e intensi delle truppe borboniche che a un certo punto minacciano di aggirare le ali, i Mille si trovano in una situazione critica. Garibaldi stesso se ne preoccupa e Nino Bixio per un momento esita, meditando una ritirata. Probabilmente in tale frangente si colloca il celebre aneddoto in cui Garibaldi avrebbe bloccato l'iniziativa di Bixio, intimando il celebre *"Nino, qui si fa l'Italia o si muore!"*.



Vista la situazione e la capacità tattica del vecchio condottiero, appare inverosimile che egli abbia potuto pronunciare una tale frase, probabilmente a lui da attribuita da

Giuseppe Cesare Abba e dalla retorica risorgimentale. In realtà, una frase simile sarà pronunciata da Garibaldi nella stessa fase della battaglia, poco prima dell'ennesimo attacco alla baionetta.

Il combattimento, adesso, si fa generale e vivo: l'avanzare continuo e risoluto dell'ala destra dei garibaldini fa temere al generale Landi un blocco della sua linea di ritirata. Per questo comincia a retrocedere con le sue truppe, di posizione in posizione. Verso le tre pomeridiane i Borbonici si troveranno nell'ultima posizione difendibile, quella più dominante sul colle del Pianto.



Qui avrebbero, forse, potuto respingere i successivi attacchi, ma l'artiglieria garibaldina, che aveva preso posizione presso Vita e le squadre di guerriglieri, che si erano disperse al principio del combattimento, avevano iniziato a ricompattarsi e ad avvicinarsi maggiormente alle truppe dell'ala destra.

Gli assalti, più volte ripetuti per conquistare e mantenere i successivi ripiani, creati dai terrazzamenti agricoli, raggiungono l'acme, tanto che i soldati borbonici sono costretti a ricorrere al lancio di pietre dall'alto, una delle quali sembra colpisse di striscio lo stesso Garibaldi. Un ultimo sforzo e l'avanguardia dei garibaldini raggiunge l'altura.

La pressione a destra sostenuta dai guerriglieri e la confusione dei colpi di cannone fanno sì che i regi non riescono più a sostenere l'urto avversario; così saranno costretti a ripiegare in disordine su Calatafimi. A quel punto, in modo inaspettato, suona la ritirata per i borbonici che cominciarono ad indietreggiare, sotto gli sguardi increduli dei garibaldini.

Finirà così uno scontro aspro e la vittoria si rivelerà decisiva per tutta la campagna. Garibaldi, padrone del terreno del combattimento, ha vinto e pago di questa vittoria non vorrà spingersi più oltre, bivaccando sul campo di battaglia.

La ritirata

Nella notte del 15 maggio il generale Landi sgombrerà Calatafimi, proseguendo la sua ritirata su Palermo, a causa del pessimo stato morale delle sue truppe e dal timore di essere circondato dalle squadre di guerriglieri, al comando di Rosolino Pilo, presenti nei dintorni di Alcamo e di Partinico.

L'esito del combattimento di Calatafimi sarà conosciuto, in poche ore, in tutta la parte occidentale dell'isola; città e comuni si solleveranno completamente alla notizia della

sconfitta borbonica, Palermo stessa scenderà in piazza, tenuta a freno dalle numerose truppe che l'occupano e dalle severe misure dello stato d'assedio. La ritirata del generale Landi diventa, per conseguenza, difficile e incerta; ad Alcamo, che raggiunge all'alba del giorno 16, non incontra resistenza alcuna e può far riposare e rifornire di viveri le sue truppe; al tramonto prosegue la ritirata, arrivando al mattino del 17 a Partinico, dove deve aprirsi il passo combattendo, nei dintorni di Borghetto e Montelepre (la sua colonna era divisa in due a Partinico, ritirandosi per le due strade di Renda e Bellolampo), assalito da ogni parte da numerose squadre di guerriglieri siciliani.

Garibaldi occuperà Calatafimi nel mattino del 16 maggio. In giornata riordinerà le sue truppe, provvedendo alla cura dei feriti e degli ammalati nonché all'approvvigionamento del suo piccolo "reggimento". Verso sera riprenderà la marcia, giungendo, la mattina del 17, ad Alcamo.



Il combattimento, durato poco più di quattro ore, terminava con un bilancio provvisorio di 32 morti, per entrambi gli schieramenti, tra cui 19 garibaldini. Delle 13 perdite borboniche, due erano state causate dal franare di un cannone da campagna durante le operazioni di ritirata. Il pezzo sarà recuperato dai vincitori, aumentando così l'artiglieria a disposizione dei Mille.

I feriti garibaldini erano stati trasportati nella chiesa e nelle case del piccolo paese di Vita che, in quel frangente, fungeva da base logistica.

I feriti borbonici più gravi e non trasportabili erano stati lasciati, dai commilitoni, nella chiesa di Calatafimi per poi essere presi in cura dai medici garibaldini. Garibaldi stesso, dopo averli visitati ed essersi congratulato per il valore dimostrato, si farà garante della loro incolumità, oltre alla libertà, una volta guariti, di poter tornare alle loro case. Nonostante la sovrabbondanza di medici tra i Mille, il computo delle perdite sarà tragicamente destinato ad aumentare nelle ore successive, per la scarsa efficacia delle cure mediche del tempo. Il bilancio definitivo sarà di 33 morti e 174 feriti tra i garibaldini e di 35 morti e 118 feriti tra i borbonici.

Secondo Gustavo Strafforello i regi avrebbero avuto 34 morti, 148 feriti e 6 prigionieri e i garibaldini 200 tra morti e feriti, tra i quali 9 carabinieri genovesi su 34, mentre Rustow parlerà di 140 perdite napoletane tra morti e feriti e di 70 circa quelle garibaldine, Marc Monnier calcolerà il numero dei garibaldini a 18 morti e 128 feriti.

Il presunto tradimento di Landi

Al ritorno a Napoli, il generale Landi fu sottoposto, insieme ad altri ufficiali, al giudizio di una commissione che prosciolsse tutti gli accusati. Nonostante ciò, subito dopo essere stato giudicato innocente, egli si congedò dall'esercito. Nel 1861 si diffuse la notizia secondo la quale l'ex generale si sarebbe recato presso la filiale partenopea del Banco di Napoli per incassare una polizza di credito, dell'ammontare di 14.000 ducati d'oro, come ricompensa ricevuta da Garibaldi per aver sposato la causa unitaria. Raffaele de Cesare precisa che il Landi morì nel 1862 dopo alcuni giorni di malattia e non improvvisamente come invece dissero gli scrittori borbonici. Sull'avvenimento uno dei figli del generale, a salvaguardia dell'onore paterno, riuscì a ottenere una lettera di smentita dallo stesso Garibaldi. Nel frattempo quattro dei cinque figli di Landi, tutti ex militari dell'esercito borbonico, erano già in servizio come ufficiali dell'esercito sabauda; il quinto figlio, Francesco Saverio, appartenente alle guardie del corpo a cavallo dell'Esercito delle Due Sicilie morì giovanissimo sul Volturno.



De Cesare (La fine di un Regno - vol. II, Raffaele De Cesare, pag. 211) spiega che da parte borbonica vennero commessi gravi errori e che nel regio esercito borbonico i generali erano divisi da rivalità e cercavano di evitare le responsabilità, sottolineando la mancanza di un comando unico ed efficiente e di un re all'altezza.

“Certo fu grave errore aver dato al Landi il comando di maggiore responsabilità, potendosi prevedere che la sua colonna avrebbe con maggiore probabilità affrontato il primo urto di Garibaldi; più grave errore d'averglielo dato nelle condizioni riferite; e massimo errore aver richiamato Letizia da Trapani, come fu colpa inescusabile e inesplicabile non aver fatto arrivare in tempo a Marsala i battaglioni chiesti dopo lo sbarco dei Mille.

Occorreva un solo governo, e ve n'erano due: a Napoli e a Palermo; occorreva un sol uomo a comandare, ed erano in tanti, sospettosi e gelosi l'uno dell'altro; occorrevano generali pieni di fede e desiderosi di battersi, e un Re amato e temuto, mentre Francesco II non era né quello, né questo; e dei generali, ciascuno cercava ripararsi dalla procella come meglio poteva, schivando ogni responsabilità, perciò nessuno era veramente convinto che quello stato di cose valesse la pena di difenderlo, col sacrificio della propria vita, o della propria reputazione !”

Da un punto di vista pratico si può osservare come, in caso di tradimento, non si è ingenui al punto di accettare una “carta” di pagamento palesemente falsificata, che ol-

tretutto avrebbe creato difficoltà di incasso anonimo, mentre in questi casi ci si affida a pagamenti immediati di valori certi in oro o equivalente prezioso e che non lascia tracce. Prima della partenza della Spedizione da Genova, in tutta fretta il Migliavacca cambiò i titoli cartacei bancari in marenghi d'oro.

Eppure ancor oggi la pagina ufficiale della Regione Sicilia tramanda questo testo, commentando Calatafimi:

“Da Cronaca degli avvenimenti di Sicilia da' 4 aprile a' principii d'agosto 1860, estratta da documenti, Italia 1863.

«Da' documenti raccolti in questa cronaca si ha il destro di giudicare la condotta de' duci dello esercito napoletano a fronte dell'invasione garibaldina, senza che vi fosse mestieri di aggiungere altro. Molte voci però sono corse a carico di alcuni di essi per corruzione e tradimento. La stampa contemporanea ha divulgato un incidente d'importanza sul conto del generale Landi, che per l'ignavia del combattimento di Calatafimi può riguardarsi come una delle prime cagioni de' disastri delle regie truppe. Ad onore delle quali soltanto, e non per ingiuriare alle ceneri di un estinto, si riporta qui il fatto, com'è narrato in alcuni giornali italiani. - Il Generale Landi a Calatafimi tenne indietro prudentemente il grosso delle truppe napoletane rimaste inerti, ed oppose a Garibaldi qualche compagnia di cacciatori, i quali si batterono valorosamente; ma erano due contro dieci e dovettero cedere. Non è ben chiaro quali altre simili imprese compisse il Landi a difesa del suo sovrano; ma poco appresso egli sparve dalla scena, e non si sarebbe più parlato di lui, se in fine la giustizia di Dio non lo avesse colto in modo meraviglioso. In marzo 1861, un famiglio si presenta al pubblico Banco di Napoli per riscuotere il pagamento di cartelle pel valore di sedicimila ducati. Fu fatto il rifiuto di pagare somma così rilevante ad un famiglio, che confessava quella non essere roba sua, ed anche sorgevano sospetti sull'autenticità di quelle carte bancarie. Dovette presentarsi il padrone: era il generale Landi. Fu richiesto dire onde le avesse ricevute; egli ricusò sdegnosamente. Allora gli fu significato, doversi assoggettare a giudizio penale, perché oramai si faceva chiaro, che quelle cartelle erano false. Per sottrarsi dal carcere, e dalla pena di falsario, il mistero dovette confessare averle ricevute da Garibaldi in ricompensa de' servizi prestatigli in Sicilia. Poco appresso trafitto d'onta e di cordoglio, l'infelice si morì. Il tradimento era stato degnamente pagato -.

È pertanto molto difficile credere che un generale istruito e di lunga esperienza di vita potesse cadere in un raggio così semplice, inoltre ci si deve domandare se chi è disposto a vendersi per denaro, in caso di mancato pagamento sia disposto a combattere e morire per quello stesso re che era disposto a tradire per denaro.





CRISI TRIFIMI

1860

CALATAFIMI

Regole di gioco

Nota generale: *NoTurkeys! magazine include giochi che hanno, come primo scopo, la presentazione e la simulazione della storia. I giochi originali sono copyright della rivista di cui sopra e sono diffusi gratuitamente sul web. Non essendo un prodotto commerciale, i giochi hanno solo poche sessioni di playtest, o non ne hanno alcuna ed è possibile che alcune regole debbano essere riviste e corrette. Per questo incoraggiamo i giocatori a criticare i sistemi e suggerire le modifiche necessarie. I ritratti dei generali in alcuni casi potrebbero avere immagini generiche e non corrispondono alle immagini reali. La redazione ha deciso di abbandonare la lingua inglese in quanto "non val la pena de far fadiga2 dato che c'è Google Translate.*

1.0 Sistema

1.1 Componenti

Calatafimi propone in rivista questi componenti (servirà anche un D10 dado a dieci facce)

- La mappa A3 DIN
- Le Regole (queste)
- Un foglio di pedine e chit

1.2 La mappa

Ogni esagono da 18 mm della mappa è di circa 500 mm (scala della mappa 1:25.000) da lato a lato. Gli esagoni sono numerati in modo da avere un riferimento per il piazzamento iniziale. In questo gioco ogni pedina ha, sul retro, il numero dell'esagono dove deve essere piazzata. La mappa rappresenta I luoghi dove si svolse la celebre battaglia di Garibaldi il 15 maggio 1860.

1.3 Le pedine ed i Chit

Le pedine possono essere unità combattenti o comandanti, oppure chit che si restringono a sorte da un contenitore opaco (d'ora in avanti per semplicità chiamato tazza). Il gioco ha anche alcuni marker.

1.31 Unità

Sono rappresentate in modo da richiamare le uniformi dell'epoca, Borboniche e "Garibaldesi" (le chiamavano così, ma noi preferiamo i Garibaldini).



Ogni pedina ha un richiamo colorato alla subordinazione dei

comandi (i Garibaldini sono rossi, beige ed azzurro chiaro e possiedono una banda colorata o un riquadro con una lettera, tipo M = Missori, il comando). I valori a sinistra sono i PUNTI FORZA (PF) dell'unità; quelli a destra sono i valori di Motivazione a combattere.

Le unità non hanno indicazione di punti movimento (MP). Le unità di fanteria leggera (contrassegnate da

un corno da caccia), i comandi e la cavalleria muovono 5 MP; il resto muove 4 MP.

1.32 Comandanti

Ogni schieramento ha un comandante in capo o della Riserva ed alcuni comandi subordinati la cui immagine porta il colore del personale comando. (ad esempio Bixio ha il colore azzurro).



In alto a destra, in un cerchio, il comando ha il suo valore di Riordino (Rally - servirà a riordinare le fila). A sinistra c'è il bonus che il comando dà alle unità con le quali è in gruppo, in termini di motivazione.

1.321 Ufficiali Sono pedine di comandi storici di battaglione o colonna che portano, sul verso, un ufficiale generico o un maggiore con valori inferiori.

1.322 A che servono? Gli ufficiali non creano alcuna catena di comando ma sono pedine deputate a dare bonus al tiro dei dadi. Per questo motivo gli Ufficiali inferiori ed i due comandi superiori (Garibaldi e Landi) hanno le stesse funzioni dei loro subordinati.

L'unica differenza sta nel fatto che, se sono in gruppo con ufficiali subordinati, comandano loro (ovvero si applicano i loro bonus).

Comandi superiori: sul verso hanno uno dei loro comandanti subordinati. In caso di uscita dalla mappa di un comando superiore la pedina è girata assieme a quella del corrispondente comando subordinato.

I Comandi servono a due funzioni:

- 1) possono raggiungere pedine in Disordine (in gruppo o adiacenti) e riportarle allo stato di buon ordine eseguendo un **test di Riordino**: (tirare il d10 e fare un numero inferiore al loro valore di Riordino, per avere successo girando l'unità (che si trova sul lato Fatigue).
- 2) se sono in gruppo (non adiacenti) con pedine amiche possono migliorare la loro motivazione aumentandone il valore prima che questi eseguano un check (vedere **test di Motivazione**).

1.323 I Comandi possono essere eliminati? Sì ma solo se hanno offerto il loro bonus di Motivazione in combattimento (il gen. Landi, che non dà Bonus, tira sempre). Se sono da soli e rischiano un attacco scivolano sulla pedina amica più vicina del proprio comando. Finito il combattimento al quale hanno partecipato si tira un d10 (**test ferimento Comandante**). Se riesce il Comando segue le unità cui era aggregato.

Se il risultato supera il valore di Riordino il comandante è ferito e:

- a) la sua pedina si gira sul verso;
- b) si tira 1d10 il cui risultato indica quanti turni dopo la pedina potrà rientrare in gioco (7-8-9-0 = 1 turno il resto il numero del risultato) girando di nuovo la pedina del sostituto); mettete un marker (senza valori) sulla traccia dei turni o segnatele su carta.

1.33 Artiglierie

Le artiglierie nella battaglia erano raffazzonate e con poche munizioni. Quelle recuperate da Garibaldi sui piroscafi e al forte di Talamone erano costituite da una colubrina da 6 libbre su affusto navale modificato con ruote da carrozza ed un cannone da 4 libbre, altri due cannoni da 6 libbre che, inizialmente privi di affusto, ne furono dotati in un improvvisato arsenale di artiglieria istituito a Salemi sotto la direzione del maggiore Achille Campo e di Giuseppe Orlando (ma non è chiaro se fossero già pronti alla data della battaglia). I Borbonici avevano solo mezza batteria di artiglieria (quattro obici da montagna sommessi da 6 libbre) divisi in due sezioni separate.



Le unità di artiglieria in gioco possiedono gli stessi valori delle altre unità e si comportano allo stesso modo (era artiglieria leggera).

Hanno a sinistra un numero (4) che indica la gittata efficace entro la quale possono tirare al bersaglio scelto. Muovono 4 MP come la fanteria.

1.34 Chit da estrarre

Per giocare a Calatafimi i giocatori devono procurarsi un contenitore opaco (tazza) in cui ad ogni turno si mettono i chit da estrarre (vedere poi estrazione dei chit). I chit possono essere di due tipi:

chit di Comando



chit tattico



a) Comandi attivati – il giocatore che li estrae fa attivare il comando estratto e tutte le sue pedine, indipendentemente dal giocatore che lo ha estratto.

b) Chit tattici – permettono di attivare una propria unità a scelta e di giocare (o tenere in mano) il chit estratto, per poterlo giocare in seguito.

Nell'apposita sezione delle regole troverete la spiegazione di come e quando attivare i chit.

Attenzione: alla fine del Turno TUTTI i chit rimasti in mano sono persi e rimessi nella tazza. Il TURNO termina quando TUTTI i chit di comando sono stati attivati; non importa se ne restano alcuni nella tazza.

1.35 Marker

Il gioco presenta alcuni marker che sono utili a segnare obiettivi parziali da mantenere alla fine del gioco (in genere per il giocatore borbonico). Gli obiettivi geografici di vittoria per il giocatore di Garibaldi saranno le tre strade per Palermo-Alcamo, Trapani e Castellammare. I marker obiettivo hanno un numero ed un lato nascosto. Andranno messi del tutto a caso (capovolti) sui numeri degli esagoni segnati dalla disposizione iniziale in modo che nessun giocatore ne conosca il punteggio, espresso in punti vittoria (VP).

1.4 Tracce in mappa

In mappa si trova solo una Traccia dei Turni di gioco (Turn Record Track) con turni orari che serve a tener conto del progredire della battaglia. Un marker fa

avanzare il tempo. Sulla traccia si possono piazzare i comandi temporaneamente eliminati.

2.0 Preparazione

- Disporre tutte le unità di gioco sugli esagoni indicati sul verso di ogni singola pedina, a facci in su (lato dei valori).
- Disporre tutti i Comandi sopra una o più pedine che portano lo stesso colore di comando ad eccezione del generale Garibaldi che può andare su qualunque gruppo o pedina di qualsiasi colore.
- Disporre casualmente e nascosti i marker di obiettivo sui seguenti esagoni.

Marker borbonici (lato rosso sopra)

2106	2417	2606	2708
2113	2501	2615	2713
2219	2507	2619	2712
2308	2511	2707	2722

Marker di Garibaldi

1512	1422	1309	1213
1605	1501	1417	1214
1617	1508	1419	1215

d) prendere una tazza opaca in cui mettere tutti i chit del gioco (comandi e tattici).

e) il Primo giocatore è sempre il Garibaldino e estrarrà per primo il marker dalla tazza.

3.0 Sequenza di gioco

Si gioca in una serie di turni diurni di un'ora ciascuno, seguendo la Sequenza qui sotto indicata. I Giocatori si alternano alla pesca dei chit ed **inizia sempre il giocatore Garibaldino**.

I. Estrazione Chit. Il giocatore estrae un chit (inizia il primo giocatore poi toccherà al secondo prima di iniziare le azioni). I Chit sono rivelati solo quando si giocano

II. Operazioni.

A. Estrazione di un Comando. Sono attivate tutte le unità del comando ed il loro leader. Chi controlla quel comando esegue azioni – anche se lo ha pescato l'altro giocatore.

Nota: un giocatore non è obbligato a fare azioni con un comando estratto se non vuole. Può stare fermo, non attaccare e passare la mano all'avversario che perscherà un altro chit.

B. Estrazione di un Chit tattico. Il giocatore esegue azioni con un'unità (o un gruppo in un esagono) e può giocare o tenere in mano il chit estratto per giocarlo successivamente.

III. Azioni

- bombardamento.
- movimento.
- combattimento.

si continua a pescare a alternare i comandi e ad agire con loro e/o con i chit tattici fino a che i chit di comando non sono esauriti (Fine Turno). Alcuni chit tattici possono interrompere il turno se giocati.

Nota: un giocatore non è obbligato a giocare un chit tattico ma può tenerlo in mano fino a che il turno termina di fatto inattivandolo.

III. Interfase di Fine Turno

- A. Rientro dei chit. Rimetteteli in tazza.
- B. Rientro dei generali feriti (se ce ne sono)
- C. Riordino e Logoramento. Il primo G., seguito dal borbonico, cerca di riordinare le unità disordinate (affaticate) raggiungendole o affiancandole con un comandante.

Nota: il comandante può muovere una seconda volta durante questa fase.

- Le unità non riordinate dal comandante faranno un **test di Logoramento**, con il quale è possibile riordinarsi, restare inerti o andare in diserzione.
- D. Movimento dei Disertori.
- E. Nuovo turno. Avanzare il marker in traccia.

4.0 Terreno di gioco

4.1 Gruppi di unità (Stack)

Un gruppo di almeno due pedine si chiama Stack. Si possono raggruppare tutte le unità di uno stesso comando assieme ad una pedina qualsiasi di artiglieria e ovviamente il comandante. Unità di comandi diversi non possono stare nello stesso esagono ad eccezione del set up iniziale, artiglierie e delle truppe Disordine.

4.11 una singola pedina può essere attraversata, durante una mossa, da altre singole pedine o Stack. Uno Stack non può essere attraversato, né spostato da un altro movimento. I comandanti ed i marker NON contano come pedine di stack (es. un comando ed una pedina sono considerati pedina singola).

4.12 le unità muovono una alla volta, gli Stack muovono sempre assieme (tutte le pedine hanno sempre la stessa velocità in MP, salvo presenza di artiglieria). Se presente artiglieria tutto lo stack muove a 4 MP. Se presente fanteria e cavalleria tutto lo stack muove 4 MP.

4.13 Combattimenti durante gli scontri ogni stack si divide in singole pedine che devono eseguire singoli test e singoli attacchi (o singole difese). Non esiste la possibilità di combinare un attacco sommando la forza delle pedine.

4.2 Zone di controllo (ZOC)

4.21 Chi esercita un controllo? Solo uno stack di fanteria (almeno due pedine) esercita un controllo sui sei esagoni che lo circonda. Pedine singole, stack misti di due pedine, artiglieria e cavalleria NON possiedono

una ZOC.

4.22 ZOC e movimento Le ZOC arrestano il movimento di una pedina/stack avversaria. Ritirate ed avanzate dopo i combattimenti sono parimenti bloccate da ZOC. Unità che non hanno ZOC possono essere oltrepassate senza fermarsi.

4.23 ZOC e combattimenti Una pedina/stack ferma in una ZOC nemica (eZOC) può combattere (ma non è obbligata a farlo). In caso di combattimento tutte le pedine di uno stack devono attaccare o difendere. Un attacco è sempre considerato diretto contro un esagono nemico bersaglio. Unità che non hanno ZOC possono essere comunque attaccate o difendersi da unità nemiche adiacenti.

4.24 Obiettivi in ZOC multiple NON è obbligatorio attaccare tutte le unità nemiche che sono in una ZOC. Le unità di uno stack, tuttavia, NON possono attaccare bersagli appartenenti ad esagoni diversi.

4.3 Terreno

In Calatafimi non ci sono molte varietà di terreno. Il costo per attraversare un esagono è sempre 1. Alcune variabili possono aggiungere costi aggiuntivi al terreno o determinare vantaggi. I terreni possono dare vantaggi in combattimento.

Terreno	base 1 MP	combattimento
	=	NE
Dislivelli	Lato hex	
	+1MP per livello	Se attacco in salita, attaccante un dado in meno ogni due pedine
Torrenti	Lato hex	
	+1MP	Se attacco attraverso lato, attaccante un dado in meno
Piste e Strade	Solo movimento completamente su strada o pista	
	+2 hex	NE
Villaggio		
	=	Se difensore in villaggio o casa isolata – un dado in più a pedina

I terreni hanno tre livelli: il più elevato è di colore beige, il medio è il terreno terrazzato e brullo, il più basso sono i fondovalle più verdi e i boschi (che non hanno differenze – boschi radi e non foreste). Se si entra in hex che indica due livelli si paga un +1 MP per livello (ovvero +2 MP).



In caso di dubbi prevale il terreno in % più presente. È consentito litigare.

4.31 Linea di vista per artiglieria. Dall'esagono più basso verso l'alto, e da quello più in alto verso il basso, non si può tirare se questo esagono possiede un lato di dislivello. La linea di vista è bloccata, sullo

stesso livello da: boschi, villaggi. Non è bloccata da pedine o stack.

4.32 Movimento. Se fatto interamente su strada o pista la pedina/stack può percorrere due esagoni oltre la sua capacità in MP.

Se si muove attraverso un dislivello in salita o si attraversa un torrente è necessario pagare un costo aggiuntivo di 1 MP.

4.33 Terreno e combattimento. Se si attacca completamente attraverso un lato di esagono di:

a) Dislivello dal basso verso l'alto – chi attacca perde un dado per ogni due pedine che attaccano, arrotondando per difetto (es. 3 pedine = perde un dado).

b) Torrente – come sopra.

c) un difensore in villaggio o casa isolata (mulino o casa bianca) tira un dado in più per pedina che difende. Un'artiglieria in bosco tira un dado in più se il bersaglio è in terreno aperto.

4.4 La linea rossa

Dietro Calatafimi la mappa presenta una linea tratteggiata rossa detta anche Zona franca. Tutte le unità borboniche che si ritirano oltre la linea rosse si fermano, non potranno più muovere durante il gioco ma potranno difendersi o bombardare normalmente.

4.41 Direzioni di ritirata ogni ritirata di unità borboniche si dirige verso il bordo mappa superiore (direzione Calatafimi). Ogni ritirata di unità garibaldine deve dirigersi verso il paese di Vita.

4.42 Fine battaglia anticipata. Se TUTTE le unità borboniche restano bloccate dietro la linea rossa il garibaldino vince automaticamente la partita.

5.0 Chit di comando e tattici

Un chit di comando deve sempre essere attivato, indipendentemente dal giocatore che lo estrae dalla tazza. La sua attivazione farà agire le pedine appartenenti al suo comando.

Eccezione: *il chit Garibaldi non comanda unità prestabilite. La sua estrazione prevede un'attivazione extra di un comando garibaldino (non importa chi lo pesca) e un movimento di 5 MP della pedina Garibaldi. Il chit borbonico Riserva attiva le truppe del generale Landi. Se pescato da Garibaldi comunque attiva Landi ma Garibaldi può attivare una sua unità/ Stack come per i chit tattici.*

Quando tutti i chit di comando sono stati attivati il TURNO termina e si passa all'Interfase finale.

Eccezione: *vedi il chit tattico Tregua utilizzato nel turno finale di gioco.*

5.1 Chit tattici

L'estrazione di un Chit tattico (e Landi):

- 1) permette di attivare una pedina/stack del giocatore che ha estratto, facendola bombardare o muovere o combattere (non più di una delle tre azioni citate) più
- 2) darà luogo anche ad altri differenti utilizzi, dipendendo dal giocatore che lo estrae dalla tazza:

	Questo chit deve essere giocato nell'Interfase al punto C. Il G. che lo estrae trasformerà ogni diserzione ottenuta in quella fase in un semplice Disordine (la pedina gira ma non si ritira).
	PAS de CHARGE. Baionette. Il chit può essere giocato da chi lo ha estratto: a) in fase di movimento aumentando di +2MP la capacità di muovere di uno stack/pedina b) in combattimento per avere un dado in più per UNA (sola) pedina che attacca (non in difesa)
	Chi lo estrae lo mette su uno stack nemico all'inizio del movimento avversario. Quello stack muove e se lo porta dietro - non può lasciare o raccogliere unità per strada. Non DEVE combattere in quel turno. NON SOLO. Se è ultimo turno chi gestisce lo stack PUO' se vuole far finire immediatamente la partita.
	Chi estrae il chit lo può giocare in una sua fase di combattimento per tirare di nuovo un dado che non ha fatto un risultato desiderato.
	Chi estrae il chit lo può giocare in una fase di combattimento qualsiasi, anche nemica. Costringe una pedina a scelta, amica o nemica, a ritirarsi di due esagoni in buon ordine.
	Sono due. Chi estrae il chit lo può tenere e giocare in una fase di riordino. Si gioca come fosse un comandante mettendolo in gruppo o adiacente ad unità da riordinare (tirando su un valore Rally di 5). Oppure può usarlo nello stesso segmento per riordinare chi è in stack/adiacente
	Tenetelo in mano e giocatelo quando un comando nemico è pescato. Se non volete che quel comando si attivi la spia lo blocca e in quel turno il comando nemico scelto non si attiverà.
	Chi estrae questo chit lo può usare per: a) impedire il fuoco d'artiglieria nemica nel turno b) sparare una seconda bordata (1 dado) alla fine di una propria fase di combattimento.
	Chi estrae questo chit lo può usare SOLO per: - sparare una seconda ed una terza bordata (1 dado) alla fine di una propria fase di combattimento.
	Se estratto dal G. borbonico il chit permette ad una unità del 10° reggimento di non eseguire il test di Motivazione prima di un attacco o difesa (a scelta). Se estratto dal garibaldino è tenuto in ostaggio fino a fine turno.
	Chi estrae questo chit può, durante una qualsiasi attivazione nemica del turno, metterlo sopra un suo stack/pedina e considerare quello stack come se si difendesse in villaggio.
	Chi estrae questo chit potrà: a) Giocarlo in un suo combattimento per tirare di nuovo un dado che non ha fatto il risultato voluto. b) Giocato in una sua difesa annullando gli effetti di un tiro di dado avversario.
	Chi estrae questo chit lo può giocare in una fase di combattimento nemica, sottraendo il tiro di un dado al vostro avversario, nel momento desiderato.





Se estratto dal giocatore garibaldino si può giocare in una fase di combattimento avversaria. Contadini e popolo agitano forche e urlano dalle colline terrorizzando i borbonici. Ogni test di Motivazione borbonico fatto in questa fase di combattimento subisce un DRM +1. Se estratto dal borbonico è tenuto in ostaggio fino a fine turno.

5.11 I chit non devono essere adoperati per forza nel momento in cui sono estratti e possono essere tenuti in mano dal giocatore che li ha estratti, ma devono comunque essere giocati durante il turno. Tutti i chit inutilizzati saranno annullati e rimessi nella tazza nell'Interfase finale.

5.12 I chit saranno rimessi nella tazza durante il segmento di Rientro dell'Interfase.

Eccezione: *il chit Disertori sarà conservato oltre la fase di Rientro per poter essere usato durante il Riordino e poi essere riposto nella tazza.*

6.0 Bombardamento

Ogni giocatore dispone di artiglieria che spara durante questa fase. Per poter sparare l'artiglieria ha bisogno di essere orientata su un vertice di esagono dal quale si sviluppi un cono di proiezione del tiro e poi necessita di:

- a) un bersaglio dichiarato, stack o pedina, che sia
- b) visibile ovvero entro la Linea di Vista (4.31)
- c) entro la gittata dei pezzi (segnata sulla pedina)



6.1 Bombardamento e movimento

Una pedina di artiglieria può tirare su un bersaglio a scelta entro la sua gittata/visuale solo se:

- a) non ha unità nemiche adiacenti (in questo caso il bersaglio deve essere la pedina stack/adiacente).

Nota: *era una buona tattica dell'epoca minacciare le batterie con piccoli reparti che attaccavano in ordine sparso impedendo i tiri a distanza.*

6.11 Le batterie che sparano durante questa fase possono muovere. Non spareranno più nel turno a meno che il giocatore non usi chit speciali (Battery 1 e 2). In questo caso potrà accadere che le batterie abbiano sparato, mosso e poi sparato di nuovo.

6.12 Procedura. Le pedine di artiglieria si comportano come le altre pedine, ma le batterie in Disordine non possono bombardare. Se, invece, sparano, prima eseguono un test di Motivazione.

6.13 Artiglierie: importante: qualsiasi batteria attaccata da fanteria può sparare prima un dado di fuoco ravvicinato, sempre previo test di Motivazione riuscito (+1 dado se tira da bosco; vedi 4.33).

6.14 Colpi a segno. Il bersaglio scelto deve essere una singola pedina (non uno stack o un comando).

Nota: *se un comandante nemico dà il suo bonus ad un test di Motivazione nemico dovrebbe essere controllata la sua incolumità (vedi 1.323). Nel caso dei bombardamenti ciò avviene solo quando i difensori rispondono al fuoco se adiacenti.*

6.2 Test di Motivazione

Il Test per le batterie è del tutto identico a quello delle altre unità, ma non può essere migliorato dalla presenza di comandanti. Il giocatore tira un d10 e se fa un risultato:

- a) pari o inferiore al valore di Motivazione della pedina (batteria) tira tanti d10 quanti sono i PF della batteria.
- b) se fallisce tirano un solo d10.

6.3 Risultati del bombardamento

Per colpire l'avversario bisogna superare il suo valore di Motivazione. Non si applicano modificatori (DRM) dovuti ai comandi. Si applica solamente un DRM +2 al tiro del dado se il bersaglio è adiacente. Per valutare l'effetto del colpo a segno si usa una tabella di tiro.

BOMBARDAMENTO	
dado	DRM+2 se bersaglio adiacente
0	Sempre NE
Motiv <	NE
Motiv =	Bers.test Motiv – se fallito R1*
Motiv >	Bers. R1 + test Motiv – se fallito altro R1*
9	Bers. R2 + test Motiv – se fallito altro R1*
Ogni test di Motivazione fallito gira la pedina colpita sul lato in Disordine (Fatigue)	
R1 – R2 = ritirata di 1 – 2 esagoni	

6.31 Direzione delle ritirate. La batteria di Garibaldi si ritira fino a Vita o nel bordo mappa in basso, ma non va fuori mappa.

Le mezze batterie borboniche si ritirano in direzione Calatafimi. Se superano la linea tratteggiata rossa ed entrano nella zona di confusione del comando (zona franca) rimarranno ferme e potranno solamente sparare dall'esagono in cui si sono bloccate.

7.0 Attivazioni

7.1 Movimento

Le regole di movimento sono quelle standard per i giochi a mappa esagonale, dove ogni esagono ha un costo in termini di punti movimento (in genere 1 MP). Le unità (pedine) di artiglieria e fanteria comune, compresi i Volontari hanno a disposizione 4 MP per muovere da esagono ad uno adiacente.

Le unità leggere (quelle con il corno da caccia) i comandanti e la cavalleria hanno a disposizione 5 MP per muovere. Alcuni effetti del terreno possono ostacolare o incrementare il movimento (vedi 4.3).

Solo le unità o i comandi attivati possono muovere e lo possono fare fino ai limiti della loro capacità di movimento.

7.11 Quante unità muovono a turno? Ad ogni estrazione di chit può muovere un'unità a scelta appartenente al giocatore che ha estratto il chit, se questo è un Tattico. Se il chit estratto è un comando muovono tutte le unità di quel comando, leader incluso.

7.12 Come ci si muove? per valutare un movimento bisogna leggere i limiti imposti dalle regole 4.1 (Stack), 4.2 (ZOC) e 4.3 (Terreno). Muovere uscendo da una ZOC nemica non dà alcuna penalità in MP.

Seguendo quelle regole ogni unità può stare ferma o muovere per tutta o parte della sua capacità di movimento. La presenza di ufficiali in Stack non ha effetti. Gli Stack possono agganciare o lasciare per strada unità durante il movimento, ma solo se appartengono allo stesso comando attivato.

Se la pedina/Stack entra in una eZOC deve arrestare il movimento, se arriva adiacente ad una pedina nemica che non ha ZOC può proseguire o fermarsi volontariamente per combattere.

7.13 Proibizioni. Le pedine non possono muovere attraverso o entrare in esagoni occupati da unità nemiche. Le pedine non possono attraversare stack amici (solo singole pedine con o senza comandi). Le pedine non possono uscire di mappa ma si arrestano sul suo bordo o (borboniche) entro una speciale zona delimitata da una linea tratteggiata rossa (4.4).

Le pedine girate sul lato Disordinato eseguono solo movimenti obbligatori di ritirata che non seguono le regole di ZOC e terreno (tipi di movimenti diversi dall'azione volontaria). In genere queste unità affaticate non sono nemmeno attivate (non possono attaccare o bombardare).

7.3 Combattimento

“Alle radici della scelta garibaldina potevano coesistere motivazioni di diversa natura. Considerazioni più prettamente materiali – ad esempio la prospettiva di ricevere un salario – o

stimoli emotivi – come il desiderio di avventura e lo spirito di emulazione – non erano necessariamente disgiunti da ragioni di natura ideale, che trovavano legittimazione nel discorso nazionale. Negli scritti dei volontari inviati alla Commissione di verifica era largamente diffuso il richiamo al senso del dovere, il cui adempimento richiedeva una condizione d'animo predisposta all'abnegazione e al sacrificio. Si trattava, in buona sostanza, dei temi dominanti della narrazione patriottica.” Da qui l'importanza di test motivazionali di fronte al pericolo imminente.

Uno Stack/pedina attivato può attaccare nemici adiacenti, in ZOC o no. La decisione è del tutto volontaria. Uno Stack/pedina può essere attaccato solo una volta **per attivazione** (ma può essere bombardato e poi attaccato).

Un attacco deve sempre essere dichiarato per singola pedina contro singola pedina, indipendentemente da quanto grande sia lo stack che attacca/difende. Se lo Stack che difende ha una batteria d'artiglieria questa deve essere attaccata per prima (vedi 6.13).

Le pedine in attacco in soprannumero restano in riserva e NON eseguono attacchi. Possono però inseguire e combattere.

Se ci sono più pedine in difesa queste NON sono attaccate e restano ferme nella posizione che avevano.

Per quarantaquattro anni, dal 1816 al 1860, l'odio delle élite siciliane contro Napoli fu incontenibile, manifestandosi a più riprese nel 1820-21, nel 1848-1849 e, da ultimo, con l'entusiastico appoggio fornito a Garibaldi dopo la vittoria di Calatafimi. Da qui minori motivazioni borboniche.

7.31 Procedura. La pedina che attacca deve prima eseguire un **test di Motivazione** (influenzato dal bonus del comandante) :

- a) se il test ha successo potrà tirare un numero di dadi pari o inferiore alla sua forza (PF) (es. 3 = max tre dadi); non più di 3 dadi comunque.
- b) se il test fallisce potrà tirare un solo dado in attacco.

Posture del difensore: (Ogni pedina attaccata sceglierà una sua procedura anche se parte di uno stack). Il difensore può dichiarare:

a) difesa elastica e sganciamento; in questo caso le sue pedine non eseguono alcun test e si limitano a consentire un SOLO tiro di dado alla pedina che le attacca, per poi ritirarsi di un esagono restando in Buon ordine, se non subiscono risultati negativi. Non contrattaccano. In caso di attacco vittorioso si potrà **avanzare ed inseguire** nell'esagono lasciato libero dal nemico.

Precisazione: *il difensore dichiara la postura prima del test dell'attaccante. Se ha scelto la postura a) e se quel test d'attacco dovesse fallire, l'attaccante non tira alcun dado ed il difensore comunque si ritira illeso. La conoscenza di chi attacca*

influenza la scelta della postura da parte di chi sta difendendo. I volontari siciliani, ad esempio, scelgono spesso la postura a).

b) difesa e contrattacco. La pedina che difende esegue il test di Motivazione e si comporta come per il test di chi attacca (se ha successo tira tanti dadi quanta è la sua forza; se fallisce tira un dado). Questo è l'unico caso influenzato dal bonus del comandante anche in difesa.

Questo tipo di reazione è da considerare simultanea al combattimento, per cui ambedue i giocatori applicheranno il **risultato più favorevole** alla fine dei tiri. In caso di attacco vittorioso si potrà solo **avanzare** nell'esagono lasciato libero dal nemico, ma non inseguire.

Eccezione: *in caso di risultato No Effect o test dell'attaccante va obbligatoriamente scelto il secondo*

COMBATTIMENTO	
dado	DRM-1 per ogni ulteriore attacco (vedi Inseguimenti)
0-1-2-3	NE
Motiv <	Attaccante testa la Motivazione *
Motiv =	Difensore testa la Motivazione *
Motiv >	Difensore testa la Motivazione **
9	Rotta ***
* se il test fallisce si ritira di un esagono in Disordine. ** se il test fallisce si ritira di DUE esagoni in Disordine. *** si ritira di DUE esagoni in Disordine senza test, esegue un altro test di motivazione e se fallisce si ritira altri TRE esagoni sempre restante di disordine. Se ha successo resta dove si trova.	

7.4 Unità in Disordine

Sono immediatamente girate sul lato affaticato e:

- finché tali non potranno essere attivate (muovere ed attaccare) ma possono sempre muovere un esagono come fosse una ritirata;
- finché tali potranno solo difendersi con la postura **a) difesa elastica e sganciamento**. Queste unità potranno essere riportate in buon ordine durante l'Interfase finale.
- possono fare Stack con unità di altri comandi. Tutte le unità possono essere disordinate dopo un combattimento, artiglierie comprese.
- se non sono riordinate a fine turno ripiegano di un esagono.



Nota: *ricordare che se il comandante ha dato il suo Bonus, finito il combattimento al quale ha partecipato (Landi sempre), si tira un d10 (test ferimento Comandante). Se il risultato è un numero superiore al valore di Riordino il comandante è ferito e:*

- la sua pedina si gira sul verso (Ufficiale); usare un marker pro memoria.

b) si tira 1d10 il risultato indica quanti turni dopo la pedina potrà rientrare in gioco. 7-8-9-0= 1 turno. Il resto è il numero del risultato.

7.41 Ulteriore Disordine: unità in Disordine attaccate e di nuovo disordinate eseguono un movimento di Rotta come per risultato = 9.

7.5 Ritirate – avanzate ed inseguimenti

Vedere le regole 4.4 e 6.31 per la direzione delle ritirate. In generale le unità che si ritirano possono:

- ritirarsi attraverso pedine amiche ma non stack;
- raggrupparsi con pedine amiche (se non sono dello stesso comando subordinato solo in Disordine);
- passare torrenti e dislivelli senza pagare costi MP.
- passare attraverso ZOC nemiche se queste sono condivise con unità amiche.
- arrivare entro la Zona Rossa (borbonici) completare la ritirata e fermarsi. Arrivare a bordo mappa (Garibaldini) e spostarsi a Vita in disordine.

Le unità che si ritirano NON possono:

- passare attraverso stack, unità nemiche ed eZOC;
- ritirarsi nella direzione opposta da quella stabilita;
- uscire di mappa.

Se le unità non possono completare tutto il tragitto di ritirata stabilito dal risultato sono:

- eliminate dal gioco;
- affidate al giocatore avversario per il conteggio VP. Sono eliminati dal gioco, se circondati, anche i generali (non si devono riporre sulla traccia dei turni).

7.51 Avanzate. Se il difensore ha dovuto lasciare libero l'esagono (e se lo ha dovuto fare l'attaccante, per un difensore in contrattacco) il giocatore può scegliere di avanzare nell'esagono lasciato libero.

Questo movimento non prevede ulteriori attacchi nel turno. Ovviamente se l'esagono è ancora occupato da truppe nemiche residue, l'avanzata non si può fare.

Si può avanzare solo in un esagono libero con tutte le unità in buon ordine che hanno **partecipato** all'attacco (queste dovranno sganciarsi da unità amiche tenute di riserva).

7.52 Ripiegamenti. Unità che hanno vinto un combattimento (anche da difensori) possono sempre ritirarsi di **un esagono** nel caso si ravvisi un vantaggio tattico, indipendentemente dalla possibilità o meno di avanzare. Usare le regole della ritirata.

7.53 Inseguimenti. Se il difensore che ha difeso senza contrattaccare ha lasciato libero l'esagono ritirandosi l'attaccante può scegliere di **avanzare** nell'esagono lasciato libero e **attaccare** un esagono di truppe nemiche diverse dalle precedenti, a scelta, oppure solo fermarsi. L'unità che ha attaccato può eseguire un solo ulteriore attacco contro nemici diversi. Si può anche inseguire con unità da Stack, in buon ordine, che **NON** hanno **partecipato** all'attacco (la riserva) oppure uno stack costituito al

massimo di due sole unità che erano adiacenti all'esagono in cui avanzare. In tal caso gli attaccanti resteranno indietro nell'esagono di partenza. La procedura dei nuovi attacchi sarà del tutto identica e NON limitata ad un solo attacco (ogni nuovo attacco, però, avrà un DRM-1 ai tiri di dado in combattimento (non ai test di motivazione).

8.0 Fine del Turno

Quando tutti i chit di comando sono stati estratti ed attivati (o neutralizzati) oppure nel caso un giocatore abbia usato il chit Tregua, il turno entra nell'**Interfase di Fine Turno**

Tutti i chit utilizzati (a parte quello dei Disertori) vanno rimessi nella tazza d'estrazione. Si controlla la traccia dei turni per vedere se qualche generale ferito può rientrare il gioco. In caso affermativo lo si ripone su una delle sue unità, riportando eventuali sostituti alle condizioni originali.

8.1 Riordino e Logoramento. Il primo giocatore, seguito dal borbonico, cerca di riordinare le unità disordinate (affaticate) raggiungendole (stack / adiacenti o a 2 esagoni di distanza) con un comandante (compresi quelli appena rientrati). I comandanti dispongono sempre di 5 MP e devono muovere tenendo conto dei limiti di movimento, stack, ZOC e terreno. Il comandante può muovere una seconda volta durante questa fase e non importa a quel comando appartengono le unità che prova a riordinare.

Le unità raggiunte (stack) o affiancate (adiacenti) possono ora eseguire un **test di Logoramento** comune **tirando 1d10 sul valore di Riordino** del comandante (il giocatore che ha tenuto il chit Disertori può ora giocare, annullando tutti i test che indicheranno diserzioni durante la fase. Alla fine dei test il chit si ripone nella tazza). Se il **comando è a distanza di 2 esagoni** il tiro ha una penalità di +1 (i comandi non usano il Bonus qui).

a) Se il risultato è inferiore al valore di Riordino del comandante le unità ritornano in buon ordine.

b) Se il risultato è pari al valore di Riordino del Comandante l'unità **Diserta**.

c) Se il risultato è superiore al valore di Riordino del comandante le unità restano in disordine e si ritirano di un esagono.

Unità riordinate che si trovano in difetto per i limiti di Stack "scivolano" su una unità dello stesso comando adiacente o più vicina.

8.2 Disertori. L'unità che diserta si ritira subito di 2 esagoni nella direzione stabilita e potrà essere recuperata nel turno successivo. Se tuttavia una unità disertori: a) borbonica entra nella zona delimitata dalla linea rossa si ferma nel primo esagono raggiunto, in Disordine e non potrà più essere recuperata.

b) garibaldina, cercando di raggiungere il paese di Vi-ta potrà solo essere recuperata muovendo Garibaldi.

8.3 Nuovo turno. Avanzare il marker sulla traccia.

9.0 Come vincere?

9.1 Fine battaglia anticipata. Se TUTTE le unità borboniche restano bloccate dietro la linea rossa il garibaldino vince automaticamente la partita.

9.2 Conteggio finale di punti vittoria (VP): quando termina la partita i giocatori contano i VP acquisiti. Questi VP si ottengono grazie alla cattura di unità e comandanti (impedendone la ritirata) oppure grazie all'acquisizione degli obiettivi tattici.

Cattura del generale Garibaldi	10 VP
Cattura comandi ed unità garibaldine	3 VP ciascuna
Cattura artiglieria garibaldina	5 VP
Unità in disordine garibaldine in mappa	2 VP
Unità in disordine borboniche in mappa	2 VP
Cattura del generale Landi	5 VP
Cattura comandi e unità borbonici	2 VP ciascuno
Cattura artiglieria borbonica	2 VP ciascuna

9.3 Obiettivi tattici. Sono i marker posti in mappa coperti all'inizio e sono obiettivi che le pedine dei giocatori possono catturare occupando lo spazio.

Una volta occupato lo spazio il giocatore che ha preso il marker con la bandiera avversaria lo prende e lo ripone davanti a sé. Ciascun marker porta segnato il numero dei VP che fa guadagnare a chi lo ha conquistato. Questi VP, a fine partita, andranno assegnati al totale dei VP del giocatore. Il giocatore che supera l'avversario di almeno 10 punti vince la battaglia. Ogni altro risultato è un pareggio.

CREDITI:

Da un'antica idea (1980) di Enrico Acerbi
 Nuove regole : 2025, Enrico Acerbi
 sviluppo: NoTurkeys!
 grafiche: Enrico Acerbi
 Copyright © : NoTurkeys! Magazine 2025

“Un pensiero a casa, poiché tutto è pronto. I nostri cannoni sono laggiù, piantati sulla strada consolare a sinistra. Eccoli là il nemico. La montagna rimpetto a noi ne è gremita; saranno circa 5000 uomini. Noi siamo scaglionati per compagnie. Il Generale da quella punta osserva le mosse dei nemici. Fra le nostre posizioni e le

loro, e una pianura non vasta ed incolta. La bandiera sventola sul poggio più alto, in mezzo a noi. Il sottotenente che la porta, mandò me dal Generale, e il Generale mi mandò a lui comandando: «Ditegli che si porti sul poggio più alto, colla bandiera, e che la faccia sventolare!

». Dio, con qual voce me lo disse!

Al colonnello Carini si è impennato il cavallo. Egli è caduto. Non fa nulla. Rieccolo in sella. Dianzi vidi cadere anche il La Masa, che si deve essere fatto male. Mi sentii, come se avessi battuto del capo io stesso, contro quelle pietre. I cacciatori napoletani discendono dalle alture. Che calma!... Che sicurezza nel loro movimenti! Fra poco... Ma le loro trombe, che suoni lugubri!

(Giuseppe Cesare Abba – Da Quarto al Voltorno)

FRONT

BACK

Volterra
 Comune
Volterra
 Ranieri Ubertini
 1x Cavalieri - 1x Villici
Volterra
 Gualtieri del Monte
 1x Cavalieri
 2x Armigeri

11 AM 12 AM 13 PM 14 PM 15 PM 16 PM 17 PM 18 PM 19 PM

TURN RECORD TRACK



15 Maggio 1860

la battaglia di Calatafimi

