

Alea lacta Est

Di Pietro Cremona

La nuova rivista italiana sui giochi di simulazione

In Italia sono moltissimi gli appassionati di giochi di simulazione e in particolare di wargame, tanto che il nostro Paese è sempre stato il primo mercato al mondo dopo quelli di lingua inglese; a tutt'oggi però non eravamo riusciti ancora a produrre una rivista tutta italiana dedicata a questo hobby e stampata in modo professionale. Nel passato c'era stato il tentativo di "War" (la fanzine del "Club 3M") che dovette chiudere per mancanza di finanziamenti (e di tempo da parte dei suoi redattori) e poi "Parabellum" (di cui uscì solo il numero 1), ma ora speriamo che la lacuna possa essere colmata dalla nuovissima "Alea lacta Est", periodico di storia militare e di wargame. La rivista si pone sulla scia di "Vae Victis" e ripropone dunque una formula

molto interessante: un gioco completo in ogni numero, un articolo storico di accompagnamento, regole o scenari per wargame tridimensionali, rassegna di nuove miniature, eccetera. Naturalmente, essendo una rivista italiana, i giochi proposti riguardano battaglie o guerre combattute sul suolo italico e/o con eserciti italiani, e questo rende "Alea lacta Est" imperdibile per tutti gli appassionati.

Il Numero 1 della rivista è infatti dedicato alla battaglia del Trasimeno dove Annibale sconfisse sonoramente le legioni romane di Caio Flaminio: la mappa (esagonata e in formato A2, come quelle di "Vae Victis") è graficamente molto piacevole e riproduce la costa nord del lago Trasimeno tra gli attuali insediamenti di Borghetto, Tuoro e Passignano, dove la maggior parte degli storici ormai concorda che sia avvenuta la famosa battaglia.

Le pedine sono di ottima fattura anche se, purtroppo, sono state realizzate su cartoncino molto sottile. Poiché le unità sono stampate su fronte e retro (i valori possono cambiare nel corso della partita) l'unico rimedio è quello di

fotocopiare a colori il retro, incollare le unità originali su del cartoncino robusto, incollare sul retro la fotocopia e tagliare il tutto con un 'cutter' ben affilato: il risultato è eccezionale.

Seguono un interessante articolo sugli studi che hanno portato all'identificazione del luogo dello scontro, e uno su Tuoro e il suo museo della battaglia (con tanto di... 'perla': infatti entrambi gli articoli contengono lo stesso pezzo sul "Centro di Documentazione Permanente sulla Battaglia del Trasimeno").

Un articolo sui Longobardi, accompagnato da foto di miniature e da disegni dei guerrieri, e uno scenario per wargame tridimensionale (basato sulle regole di *Aetas Obscura*) completano la rivista.

Il Numero 2 è invece basato su Garibaldi e la spedizione dei Mille: la mappa (a zone, in formato A2) riproduce da una parte il Regno delle Due Sicilie, su cui si svolge la parte strategica del gioco, mentre l'altra è utilizzata per le battaglie tattiche, il calendario, eccetera.

Le pedine sono ancora una volta molto belle graficamente (su ogni unità è infatti riprodotto un 'soldatino' con l'uniforme perfettamente colorata) ma disgraziatamente sono state stampate su un cartoncino ancor più leggero del precedente, risultando praticamente inutilizzabili (basta infatti 'sbottare' in modo troppo veemente per un tiro andato male che le vostre schiere si disperdono per la stanza): in questo caso è veramente indispensabile incollare tutto su un cartoncino pesante, come spiegato più sopra. Consiglierei all'editore di stampare separatamente il fronte e il retro su di un solo cartoncino e poi lasciare ai giocatori il compito di incollare il tutto (così come i lettori di "Vae Victis" ormai fanno da tempo...)

Le regole sono un po' più complesse di quelle di *Trasimeno 217*, soprattutto per quanto riguarda la risoluzione dei combattimenti. Nulla di troppo complicato, naturalmente, perché ci sono esempi chiari che permettono di risolvere eventuali dubbi; un giocatore esperto quindi non avrà assolutamente problemi, ma un neofita potrebbe fare confusione, specie se non ha la costanza di rileggere più volte certi passaggi.

L'articolo di accompagnamento è davvero piacevole a leggersi, con commenti appropriati e parecchie immagini di grande interesse (per esempio la fotocopia di un 'Buono al Portatore' da 25 franchi firmato da Mazzini, Saffi eccetera).

Chiudono la rivista un articolo sul "Museo del Soldatino Mario Massacesi" di Bologna (con le foto di alcune delle rarità esposte) e uno sulla battaglia di Alesia.

In conclusione non posso che consigliare caldamente a tutti gli appassionati di abbonarsi alla rivista (potete scrivere alla **Esperia s.r.l.** via XX settembre 150 - 06124 Perugia) e di contribuire così alla sua crescita, sia tramite il supporto finanziario di cui avrà bisogno per migliorare graficamente e... in spessore, sia soprattutto aiutando gli autori con consigli, articoli e suggerimenti.

TRASIMENO 217

AUTORE: Donato Maglionico

Il primo approccio per chi valuta le componenti di *Trasimeno 217* è buono: discreta la grafica della mappa, più che dignitose le pedine (fatto salvo l'aspetto fustettistico un tantino pacchiano dei leader e delle pedine 'segnala-rotta'), con l'indubitabile vantaggio di essere fustellate e stampate fronte/retro, sebbene in cartoncino leggero. Le regole sono ben scritte e sufficientemente comprensibili anche dai non addetti ai lavori - fatto tutt'altro che scontato in ambito wargamistico -, ricche di tabelle ed esempi.

La scelta degli amici di Perugia è stata quella di presentare subito una battaglia locale, praticamente mai simulata nella storia della simulazione strategica. Il motivo di questa mancanza è facile a comprendersi: la battaglia del Trasimeno fu un vero massacro, frutto di molteplici concause che non è qui il caso di sviscerare nel dettaglio, e simulare in un gioco la battaglia storica è del tutto infruttuoso dal punto di vista prettamente ludico. L'autore del gioco ha quindi pensato a dei modi, legittimi, di dare una chance di vittoria anche ai Romani, limitando la durata della partita a dieci turni, e dando punti al giocatore romano per ogni pedina rimasta sulla mappa dopo il nono turno e per le unità fatte uscire da bordo mappa.

Si crea così una situazione paragonabile a un classico della simulazione strategica, il *Wavre* di "Napoleon's last Battles" della SPI, con la sostanziale differenza che qui il Romano non ha alcun interesse a ritardare l'avanzata nemica e cerca soltanto un improbabile 'si salvi

chi può'. Questo certamente non facilita il gioco competitivo.

Dal punto di vista del sistema di gioco, *Trasimeno 217* non sfugge per esempio rispetto alla competizione francese (pensiamo alla serie "Champs de Batailles" apparsa su "Vae Victis", trasposizione cartacea del celebre sistema di gioco per miniature *DBA/DBM*) e introduce nuovi meccanismi di gioco che su di un campo diverso potrebbero risultare interessanti: per esempio, i leader hanno a disposizione un certo numero di ordini con cui attivare le unità e farle muovere e combattere. Il Romano è fortemente inferiore su questo versante, mentre un accorto Cartaginese può manovrare al meglio il suo esercito composito.

Ci sono regole per le truppe leggere (capaci di utilizzare armi da lancio e poi allontanarsi dal nemico), per la mischia e il recupero delle unità in rotta. Alcune parti del regolamento sono forse un po' frettolose e necessiterebbero di maggiori chiarimenti ma, come detto sopra, il lavoro è complessivamente valido e anche un neofita può essere in grado di giocare senza troppi 'imbarazzi' interpretativi.

In definitiva, se non fosse per la scelta della battaglia gli amici perugini avrebbero tirato un bel '6' con il loro dado. Auspichiamo che continuino a farlo molte altre volte...

(Roberto Chiavini)

VOTI

Pro: Wargame italiano; Sistema limitatamente innovativo; Facilità d'uso
Contro: Pessima scelta dell'argomento

Grafica: 8 Testo: 7 Giocabilità: 6 Globale: 79%
L'impressione: Un discreto inizio

