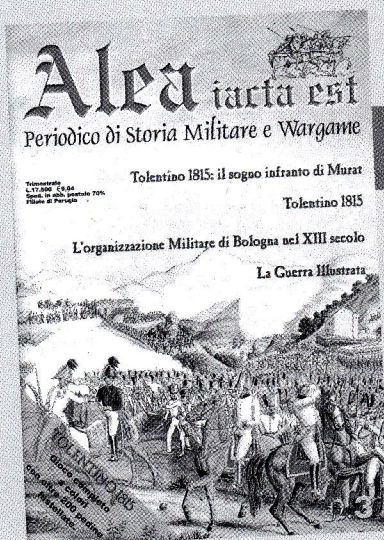


Alea Iacta Est Numero 3



Rivista di wargame storico
EDITORE: Eperia
PREZZO: L. 17.500

L' aspettavamo ormai con una certa impazienza, e finalmente anche il terzo numero di *Alea Iacta Est* è arrivato.

Premetto subito che, per quanto riguarda i contenuti della rivista, sono rimasto abbastanza deluso e ritengo che si sia fatto un passo indietro rispetto ai primi due numeri usciti; invece, il gioco in allegato migliora addirittura di qualità rispetto ai suoi due predecessori (vedi riquadro).

Questo 'contrasto' è tanto più stridente in quanto nell'editoriale il Direttore Responsabile Sofia Coletti ci tiene a precisare che "*Alea Iacta Est* si differenzia da qualsiasi altra pubblicazione (*Vae Victis* in testa)" perché "qui prevale il discorso culturale". Purtroppo queste affermazioni non sono del tutto suffragate dai fatti, e il numero 3 ha un solo articolo che rientra a pieno merito nella categoria qualitativa prospettata.

Sto parlando di "Tolentino 1815, il sogno infranto di Murat" del solito Lorenzo Innocenti: come gli altri articoli da lui scritti nei primi numeri l'esposizione non è soltanto esaustiva sull'argomento, corredata da foto, riproduzioni dell'epoca, cartina e schema della battaglia, ma è anche piacevole da leggere e infarcito di piccole e grandi curiosità che si leggono raramente nei libri di storia: complimenti davvero all'autore.

A completare la rivista c'è un articolo sulla "Organizzazione militare di Bologna nel XIII secolo" (pieno di notizie interessanti ma che avrebbe avuto bisogno di un maggior sforzo di editing) e tre pagine di fotografie sulla Grande Guerra, sicuramente interessanti ma completamente ingiustificate nella rivista, dato che, didascalie a parte, manca totalmente una qualsiasi introduzione o giustificazione del perché sono state presentate.

Il resto è pubblicità, anche se l'impaginazione sembra quella di un normale articolo: ecco perché non mi sento di avallare le parole della Direttrice, per lo meno se comparo questo numero di *AIE* all'ultimo numero del citato *Vae Victis* dove, oltre agli articoli storici veri e propri, anche il più piccolo scenario è accompagnato dalle relative note storiche.

Per concludere, con il gioco incluso è stato fatto un altro passo avanti in favore degli amanti dei giochi di simulazione: mi auguro invece che la rivista sia in grado di migliorare la parte degli articoli che non vanno a corredo del gioco.

(Pietro Cremona)

TOLENTINO 1815

Questo numero di *AIE* è dedicato alla battaglia di Tolentino (Murat contro gli Austriaci nella fase finale dell'avventura napoleonica), e si dimostra finalmente vincente anche sotto il profilo prettamente ludico. Dopo un gioco sbagliato nella scelta dell'argomento (*Trasimeno 217*, nel primo numero) e uno appesantito da un regolamento difficilmente digeribile (*1860 - 1 Mille*, nel secondo), al terzo tentativo gli autori confezionano un gioco non banale, ma finalmente giocabile con un certo costrutto.

Accompagnato da una grafica sufficientemente piacevole e da regole piuttosto brevi (forse troppo per un non addetto ai lavori: molti dei passaggi sottintesi non sono di facile comprensione per un neofita), Tolentino può essere piazzato e affrontato nel giro di mezz'ora o anche meno.

La scelta dell'autore di puntare su di un sistema di combattimento molto particolare, basato sul lancio di grandi quantità di dadi nel corso della partita (ogni unità ha un valore di combattimento che corrisponde al numero di dadi che deve lanciare e ogni 5 o 6 ottenuto, con vari modificatori, indica un colpo messo a segno) può sembrare - e indubbiamente lo è - peculiare, ma è un modo innovativo per cercare di ricreare la confusione del campo di battaglia e l'imprevedibilità dello scontro. Inoltre, il sistema aiuta abbastanza il gioco in solitario, altro fatto di cui tener conto nel panorama della simulazione storica.

Il piazzamento libero delle pedine consente a entrambi i giocatori di provare varie strategie, e l'impressione generale è quella di un possibile prodotto vincente - aiutato anche dal fascino del periodo scelto, quello napoleonico, tra i più apprezzati fra i wargamer - peraltro con una battaglia mai simulata prima come protagonista.

Proprio la scelta di battaglie o conflitti italiani è il vero punto di forza della rivista perugina, un marchio di fabbrica che sta contribuendo a renderla popolare anche all'estero (basta visitare il sito www.consimworld.com per rendersene conto), e questo non può che farci realmente molto piacere.

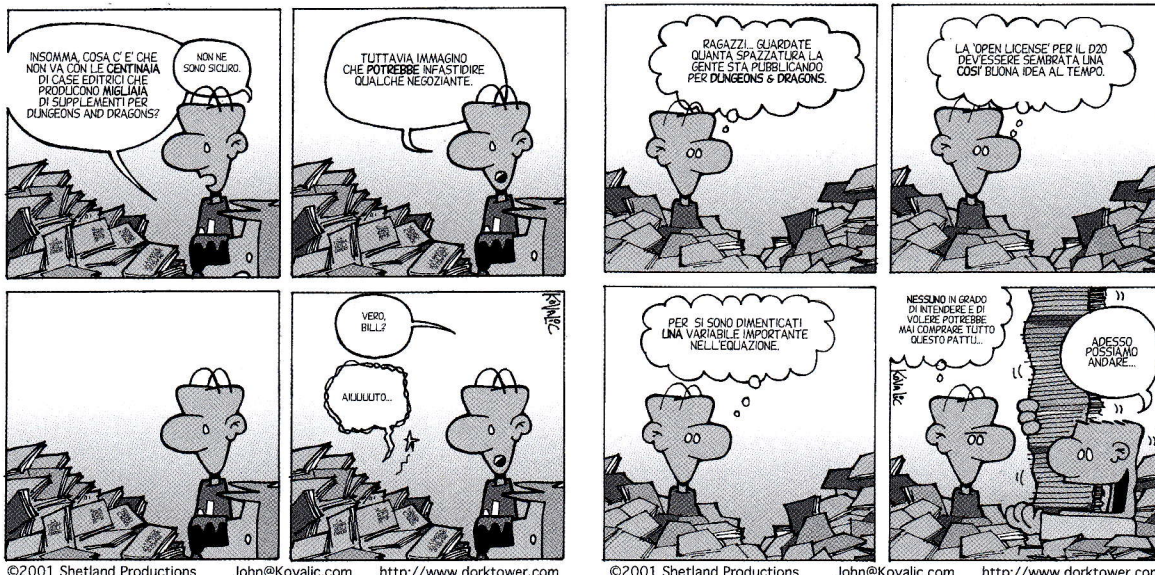
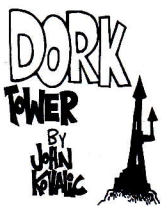
(Roberto Chiavini)

VOTI

Pro: Regole brevi e concise; Sistema con alcune interessanti novità; Ottima scelta dell'argomento

Contro: Regole forse troppo brevi per i neofiti; Sistema di combattimento che può non piacere

Presentazione: 8 Testo: 7 Giocabilità: 8 Globale: 90%
L'impressione: Un deciso passo avanti verso il successo definitivo



©2001 Shetland Productions John@Kovalic.com <http://www.dorktower.com>

©2001 Shetland Productions John@Kovalic.com <http://www.dorktower.com>