

RADETZKY

Le cinque giornate di Milano in un gioco cooperativo



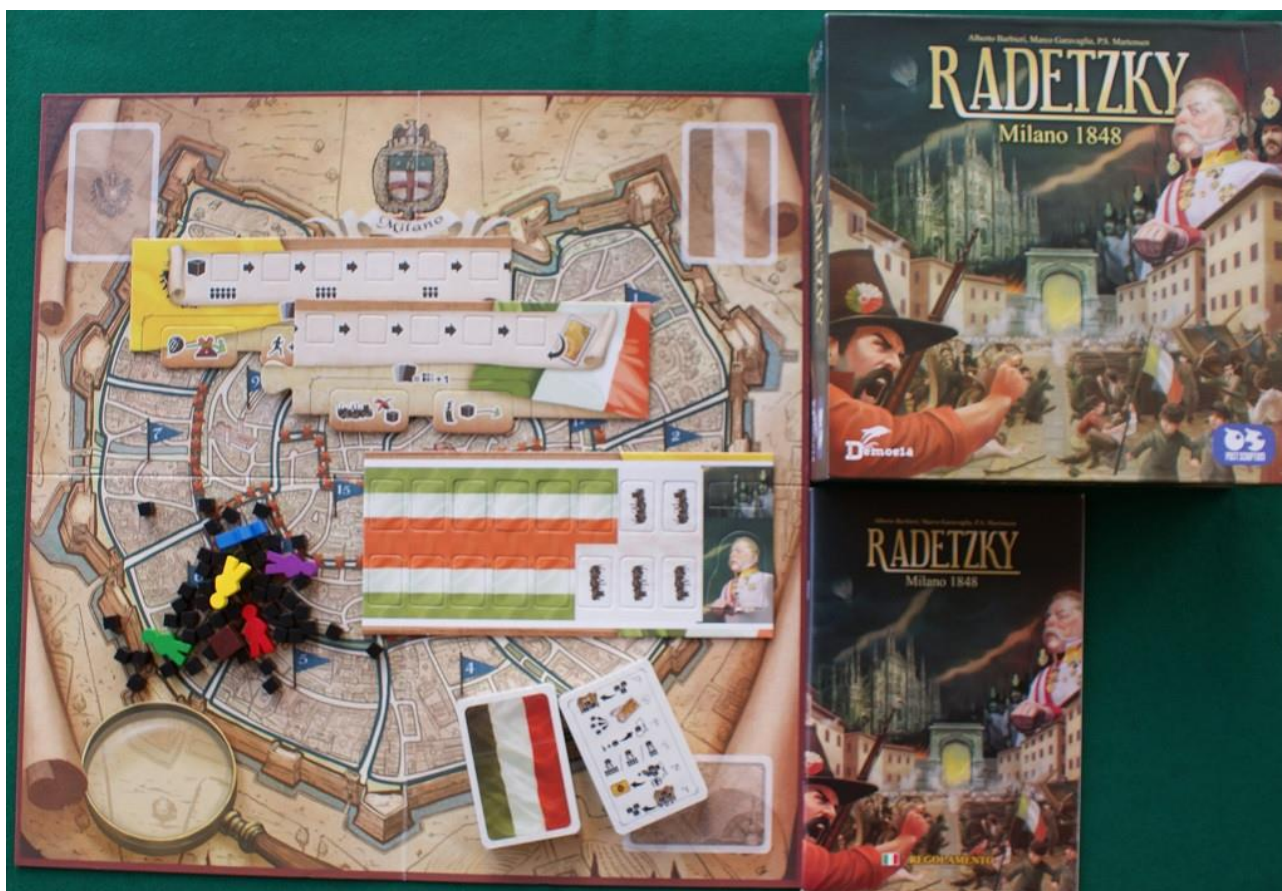
Introduzione

Radetzky: Milano 1848 si basa sui fatti storici che videro sollevarsi la città di Milano contro l'**occupazione austriaca** durante i moti insurrezionali del 1848. Già da alcuni anni Milano, che allora era la capitale del Regno Lombardo-Veneto assoggettato all'**Austria**, era percorsa da una forte tensione che sfociò in aperte provocazioni: gli austriaci caricarono la folla a Piazza Fontana, uccidendo un milanese; i milanesi smisero di fumare per non pagare le tasse agli austriaci e questi ultimi girarono per la città con il sigaro in bocca costringendo tutti i passanti a fumare con loro; insomma, provocazioni reciproche sempre più pungenti.

All'inizio del 1848 in tutta Italia iniziarono i primi moti rivoluzionari (da questi fatti nasce il detto "*succede un '48*", utilizzato ancora oggi per indicare uno stato di caos) e quando a Milano arrivarono le notizie che alcuni Stati avevano concesso la "Costituzione" gli animi si infiammarono ancora di più, finché non arrivò la notizia che anche a Vienna, a seguito delle manifestazioni di piazza, Ferdinando aveva firmato la Costituzione. Era l'occasione che aspettavano i rivoluzionari ed il 18 Marzo una grande manifestazione pacifica finì per trasformarsi in un attacco armato, con le truppe dell'ottantaduenne generale Radetzky costrette a rifugiarsi nel castello sforzesco. Ebbero così inizio le cosiddette "**5 giornate di Milano**".

Ed è proprio a questo punto che inizia **Radetzky: Milano 1848**, un gioco tutto "italiano" edito da Post Scriptum, per 1-5 giocatori di età da 8 anni in su e della durata di 45-90 minuti. Attenzione però: non si tratta di una "simulazione storica" ma di un interessante gioco cooperativo che modella molto astrattamente i fatti storici e che può addirittura essere giocato in solitario, mettendo in ogni caso duramente alla prova le capacità organizzative dei partecipanti (soprattutto con le regole "avanzate").

Unboxing



I component.

La scatola quadrata di **Radetzky: Milano 1848** è più piccola del solito standard e contiene un tabellone con la mappa della Milano ottocentesca, una plancia per il gioco avanzato (due tessere di cartone robusto da incastrare fra loro), due mazzi di carte, un cartone fustellato con delle tessere da staccare, una manciata di cubetti neri (50) e 5 pedine di legno colorato (in rappresentanza dei movimenti patriottici).

Sul fondo della scatola sono stati ricavati due rialzi laterali di cartone che permettono di stivare sul fondo le carte ed i materiali più piccoli e contemporaneamente servono da supporto alla mappa ed al regolamento (in italiano, inglese e tedesco). C'è quindi più "aria" che materiali, ma probabilmente Postscriptum ha pensato di non fare troppe pieghe nella mappa ed ha quindi optato per questo tipo di confezione, sicuramente più visibile.

Tutti i pezzi sono di buona fattura e realizzati con materiali robusti: raccomandiamo vivamente di imbustare le carte (per lo meno le italiane e le austriache) perché dovranno essere manipolate in continuazione e nonostante siano state realizzate con un buon cartoncino a superficie antiaderente l'uso prolungato potrebbe deteriorarle.

Preparazione (Set-Up)

Radetzky: Milano 1848 è un gioco cooperativo! Chi scrive confessa che non è mai stato un grande amante di questo "genere" e quindi prese in mano per la prima volta la scatola con una certa "prevenzione". È quindi giusto chiarire subito che, contrariamente ad ogni aspettativa, e dopo il risultato della prima partita (con il gioco base) che ci vide soccombere malamente all'occupante

austriaco, iniziammo immediatamente una seconda partita, per passare, pochi giorni dopo, al gioco avanzato. Da allora le partite si sono succedute nel giro di pochi giorni, ogni volta con cambi di tattica e diversi approcci al gioco, finché non siamo riusciti a scacciare le forze di occupazione da Milano.

Premettiamo anche fin da ora che i commenti e le foto che seguono si riferiscono soprattutto alla versione **“avanzata”** delle regole, più difficile ma che vi darà sicuramente più soddisfazione. Chiariremo comunque, ove necessario, la differenza con le regole di base.



Ecco come si presenta il tavolo da gioco dopo il set-up.

Dopo aver aperto il tabellone sul tavolo e diviso le carte in tre mazzetti (Quartieri, Carte Austriache e Carte Italiane) si procede con lo schieramento delle unità austriache in città. Milano è suddivisa in 16 diversi quartieri, la cui numerazione parte dalla prima zona in alto a destra e prosegue poi a spirale fino al centro storico. In alto è ben evidenziato anche il “Castello Sforzesco”: ci dilunghiamo in questa descrizione perché è molto importante per capire in seguito la meccanica del gioco.

Si gira la prima carta del mazzo “Quartieri” ed in quella zona si piazza Radetzky insieme a tre cubetti neri (le unità militari austriache). Poi si girano ancora tante carte quanti sono i giocatori per piazzare nei nuovi quartieri 2 cubetti; infine si ripete l’operazione per posare un cubetto. Infine si rimescolano tutte le carte (esclusa quella iniziale di Radetzky) a riformare il mazzo dei quartieri.

Tutti i giocatori ricevono 4 carte “Italia” ed un segnalino del loro colore che viene piazzato in una delle zone libere rimaste in città a simboleggiare i capi fazione dei movimenti patriottici. È possibile che più segnalini partano dalla stessa zona, se i giocatori si sono messi d’accordo in tal senso.



La plancia del gioco avanzato.

Nel gioco avanzato si deve preparare anche la plancia dei combattimenti (che vedete nella foto qui sopra) sulla quale sono stati ricavati 11 fori quadrati dentro cui si muoverà un apposito “cubo” di legno marrone per indicare le “perdite” subite dall'esercito austriaco. Su questa plancia sono inserite anche 5 tessere “Aiuto” per i patrioti e, subito accanto, le tessere “Barricata” e quelle di “Controllo Territoriale” con le bandiere dell’Austria e dell’Italia. Sopra alla plancia vedete i primi “battaglioni” di soldati austriaci in marcia verso Milano e, a sinistra la carta “Quartiere” usata per piazzare Radetzky. Vi daremo a breve maggiori dettagli.

Tutto è pronto e la città già rumoreggia per le ultime angherie subite dai soldati austriaci che obbligano tutti i passanti a fumare uno dei loro sigari... signore incluse, e la cosa non può passare sotto silenzio, tanto più che le notizie provenienti da Sicilia, Stato Pontificio e Granducato di Toscana parlano di vittorie dei rivoluzionari e di promulgazione della Costituzione.

Le armi sono state faticosamente raccolte in alcuni scantinati della città e, anche se vecchie, sono ancora in grado di far fuoco contro i soldati. È giunta l’ora di ribellarsi.

Il Gioco

Ogni turno di **Radetzky: Milano 1848** è diviso in due fasi: nella prima sono i Patrioti Italiani che devono agire per cercare di liberare i quartieri e le strade dai soldati nemici, mentre nella seconda arriva l’inevitabile risposta austriaca, seguita da nuovi rinforzi.



Una partita in corso: notare che gli Italiani hanno liberato già tre zone periferiche e stanno convergendo verso Radetzky, mentre gli Austriaci hanno occupato tre zone vicine al castello.

Lo scopo, per gli Italiani, è quello di “liberare” almeno 5 quartieri di Milano, mentre gli Austriaci, a loro volta, cercheranno di occupare militarmente (e per primi) 5 quartieri. Se alla fine di un turno entrambi i contendenti avranno raggiunto il loro obiettivo la vittoria sarà comunque austriaca.

All'inizio del turno “italiano” i giocatori devono concordare una linea d’azione comune che massimizzi le possibilità di cacciare i soldati da alcune zone della città per poterle poi liberare definitivamente (mettendoci una bandiera italiana). Il compito, soprattutto nel gioco avanzato, non è così semplice perché le zone “disponibili” sono pochissime (inizialmente solo la zona di Radetzky, quindi quella decisamente meglio difesa) ma aumentano pian piano col passare dei turni, come vedremo.



Le carte dei quartieri di Milano: esse hanno gli stessi numeri stampati sulla mappa e, per maggior chiarezza, viene evidenziata anche la loro posizione.

Dopo aver deciso la loro strategia i giocatori, a turno, possono eseguire (anche ripetutamente) 3 delle seguenti azioni:

1. Muovere il loro segnalino da un quartiere ad un altro adiacente purché i due non siano separati da una barriera (nel gioco “base” le barriere invece non si considerano). Da notare che tutti i segnalini che entrano nella zona di Radetzky non possono più muovere finché il generale austriaco non se ne va.
2. Liberare un quartiere: questo è possibile solo se la carta di quel quartiere è già disponibile (vedere più avanti) e se non ci sono né soldati né Radetzky
3. Combattere i soldati presenti in una zona utilizzando le carte.
4. Combattere Radetzky (sempre con le carte): da notare in questo caso che se ci sono soldati nello stesso quartiere di Radetzky non possono essere attaccati finché il generale non viene sconfitto o se ne va.
5. Ripristinare la propria “mano” di carte fino a riportarla a quattro. Il ripristino della mano è “automatico all'inizio di ogni nuovo turno, ma i giocatori potrebbero necessitare di più carte a disposizione durante il turno, soprattutto in supporto ai compagni.
6. (Solo gioco avanzato) Utilizzare una tessera “Aiuto” giocando una carta “Italia” che, nella parte bassa, mostri lo stesso simbolo della tessera.
7. (Solo gioco avanzato) Potenziare una tessera “Aiuto” giocando carte “Italia” con gli stessi simboli (in alto) fino a raggiungere la soglia richiesta. Le tessere così potenziate danno dei bonus più forti, ovviamente.



I Patrioti (colorati) ed i soldati austriaci (cubetti neri) in parata.

Terminate le azioni dei patrioti arriva la reazione austriaca:

- I. Se il Castello Sforzesco contiene almeno 10 soldati austriaci essi si riversano sulla città, uno per ogni zona non ancora marcata da una bandiera (italiana o austriaca)
- II. Si verifica se in qualche quartiere gli austriaci hanno almeno quattro soldati in più rispetto al numero dei Patrioti e la si marca con una bandiera austriaca. Così, ad esempio, una zona con 5 soldati e 2 Patrioti non viene conquistata.

- III. Arriva a Milano un nuovo contingente di soldati austriaci (da 11 a 15 in base al numero dei partecipanti): se ne mette uno in ogni zona dove ci sono già altri cubetti neri, partendo come sempre dal quartiere n° 1 e procedendo in ordine progressivo.
- IV. A questo punto Radetzky si sposta verso un nuovo quartiere (estrarre una carta dal mazzo) dove riceve subito un cubetto di rinforzo.
- V. Tutte le zone adiacenti a quella in cui arriva Radetzky ricevono un cubetto di rinforzo, salvo se le zone sono separate da una barriera.
- VI. Tutti i soldati di rinforzo che non sono stati ancora piazzati vanno al Castello.
- VII. Fatto ciò e se nessuno ha raggiunto le condizioni di vittoria, tutti ripristinano la loro mano a quattro carte, si passa la carta “Primo Giocatore” al compagno di sinistra e si ricomincia.

Se invece una delle due fazioni ha raggiunto il controllo di 5 quartieri milanesi la partita finisce immediatamente con la sua vittoria. Ricordo che in caso di pareggio vince l’Austria.

Maggiori dettagli e casi particolari

Questa seconda parte della recensione è stata scritta per tutti i lettori che, magari invogliati dalle nostre note, sono interessati a provare **Radetzky: Milano 1848** e vogliono maggiori dettagli o qualche commento più approfondito.



Le carte dell’Austria con ben evidenziati i tre simboli: palla di cannone, sciabole e mappa.

Cominciamo dunque dando un’occhiata alle carte: qui sopra vedete quelle dell’Austria, mentre la foto successiva mostra le italiane. Ci sono due mazzi ben distinti: il primo, di 33 carte (11 per ognuno dei tre simboli in alto) è quello austriaco, mentre l’italiano è formato da 60 carte (20 per ogni simbolo).

Gli autori del gioco hanno deciso di utilizzare il classico sistema di carta-forbici-sasso per risolvere i combattimenti, ed ecco perché le carte, nei due vertici in alto, presentano i seguenti simboli: Mappa (che sarebbe l’equivalente di “carta”), Palla di cannone (sasso) e Sciabole (forbici).



Le carte Italia con i soliti simboli, in alto, e quelli delle tessere “aiuto” in basso. Nella foto vediamo la mongolfiera, il fucile e la barricata, ma ci sono anche altri due simboli: Martinitt e Nobildonna.

Nella parte bassa delle carte “Italia” è stato aggiunto un riquadro bianco con 5 simboli (ognuno dei quali è ripetuto 12 volte) che corrispondono agli “Aiuti” del gioco avanzato e che quindi non si usano con le regole di base.

Come avevamo anticipato nella prima parte le carte vengono utilizzate in tre modi:

1. Per i combattimenti
2. Per ottenere un “Aiuto”
3. Per migliorare un “Aiuto”



Esempio di combattimento contro i soldati austriaci. Il Patriota Rosso sconfigge automaticamente la

carta austriaca con le sue sciabole, eliminando un cubetto, ma non è certo di poter vincere anche il secondo combattimento perché non ha più sciabole e non vuole rischiare di battersi contro un'altra mappa.

Quando un Patriota decide di attaccare una pattuglia di soldati austriaci deve usare un'azione "combattere i soldati" e viene subito girata una carta "Austria" per vedere che simbolo essa riporta (nell'esempio della foto vediamo una "mappa"). Se il giocatore possiede nella sua mano una carta vincente (nel nostro esempio le sciabole) la gioca ed elimina un cubetto.

Ricordo che:

- Sciabole sconfigge Mappa
- Mappa sconfigge Palla di cannone
- Palla di cannone sconfigge Sciabole

Il cubetto sconfitto viene eliminato e se era l'unico in quella zona la battaglia finisce. Altrimenti esso viene provvisoriamente accantonato in una speciale casella della mappa (una lente di ingrandimento) ed il giocatore di turno deve decidere se continuare o meno il combattimento (girando un'altra carta Austria e cercando di combatterla con quelle rimastegli in mano). Attenzione però, se il secondo combattimento viene perso i cubetti eliminati "provvisoriamente" tornano tutti su quella zona. Per questo se in un quartiere ci sono due o più soldati forse conviene attaccarli con due patrioti, in modo da sfruttare le carte di entrambi.



Esempio di combattimento contro Radetzky. Giustamente i Patrioti attaccano in due per poter avere maggiori speranze di vittoria: fortunatamente le due sciabole e la palla del generale sono entrambe sconfitte con due palle ed una mappa.

Quando si vuole invece attaccare Radetzky è praticamente “obbligatorio” farlo con almeno due Patrioti (come nella foto qui sopra) perché si girano TRE carte Austria e devono essere sconfitte tutte. In tal caso Radetzky viene immediatamente respinto in un'altra zona (pescare subito una carta Quartiere per vedere in quale, sapendo che questa carta diventa “disponibile” immediatamente) e subito dopo, come “premio”, è possibile eliminare tre soldati dal Castello. Quindi si tratta di un'azione estremamente importante perché:

- toglie dai piedi il generale e quindi sarà possibile attaccare i soldati che presidiano quel quartiere
- il quartiere dove si trova Radetzky è sempre uno di quelli “disponibili” per essere “liberati” dai giocatori, quindi, tolto il generale, può essere ripulito e convertito.

Nel gioco “base” la disponibilità dei quartieri è abbastanza facile: basta infatti che Radetzky vi sia entrato una volta perché i Patrioti possano raggiungerla, sconfiggere generale e soldati e proclamarla zona LIBERA (mettendovi una bandiera italiana sopra): da quel momento essa non potrà più essere attaccata dagli austriaci.



La plancia del gioco avanzato. Sulla sinistra ci sono due carte “Quartiere” non ancora disponibili mentre le tre di destra possono essere attaccate dai Patrioti e liberate.

Nel gioco avanzato invece le cose si complicano ed entra in gioco la plancia che vedete nella foto qui sopra. Essa evidenzia tre zone separate:

- In alto ci sono le carte Quartiere (a sinistra, sopra la bandiera austriaca, quelle non ancora disponibili, a destra quelle pronte per essere liberate);
- In basso ci sono le tessere “aiuto” che i giocatori possono utilizzare per avere dei bonus specifici;
- Al centro ci sono 11 fori quadrati sui quali si muove un cubo di legno marrone: ogni volta che viene eliminato un soldato il cubo marrone si sposta a destra di una casella. Se invece la battaglia è vinta dagli austriaci il cubo si sposta di una casella all'indietro. Se supera l'undicesima casella il cubo riparte dalla sinistra e si ricomincia tutto, ma nel momento in

cui questo avviene i giocatori possono scegliere una delle carte indisponibili per metterla a destra della plancia e quindi pronta per essere conquistata.

Il gioco “avanzato” è sicuramente più difficile per i patrioti e richiede una maggiore attenzione sia nel coordinamento delle azioni, sia nella sequenza degli attacchi. Il fatto che le zone da liberare non siano automaticamente disponibili, ma che sia necessario prima eliminare almeno 11 cubetti, oppure che si debba sconfiggere Radetzky (in tal caso infatti la zona viene subito messa fra quelle disponibili) rallenta l’azione dei Patrioti e consente agli austriaci di rinforzarsi più rapidamente.



Un dettaglio delle tessere “aiuto”.

Ecco perché **Radetzky: Milano 1848** ha messo a disposizione dei giocatori cinque aiuti, tutti utilizzabili giocando come azione una carta “Italia” con il simbolo richiesto. Se poi i patrioti vogliono “migliorare” questi aiuti per renderli più potenti, devono giocare (anche in turni successivi e con il contributo di tutti) un certo numero di carte Italia uguali (che dipende dal numero dei partecipanti) per “girare” e potenziare la tessera scelta:

- A. Mongolfiera: scartando una carta Italia con il simbolo della “mongolfiera” il giocatore può muovere di una zona anche attraverso una barriera. Quando la tessera è potenziata il segnalino può muovere di due zone, attraversando liberamente le barriere.
- B. Martinitt (erano ragazzini dell’orfanotrofio utilizzati come staffette o porta-ordini): permettono di pescare due carte Italia per aumentare la propria mano. Se potenziati fanno pescare tre carte
- C. Fucile: quando viene giocata non solo fa iniziare subito un combattimento ma permette di pescare DUE carte Austria e decidere poi quale attaccare: quindi si raddoppiano le possibilità di vincere. Vale per l’intera sequenza di combattimento. Se potenziata fa scegliere fra TRE carte.
- D. Barricata: questi tasselli (tanti quanti sono i giocatori) possono essere posizionati in un qualsiasi quartiere che per quel turno sarà vietato ai soldati austriaci (sia quelli del castello che i rinforzi). Se potenziati permettono inoltre di eliminare un cubetto nero dalla zona in cui vengono posati. A fine turno sono rimossi dal tabellone ma restano disponibili per il turno successivo.
- E. Nobildonna: con il suo “charme” permette di spostare un cubetto dalla zona selezionata (anche se c’è Radetzky) per spostarlo in una adiacente. Se potenziata permette inoltre di eliminare un cubetto dal castello.

È chiaro che l’utilizzo consapevole di questi “aiuti” può effettivamente dare una mano ai Patrioti, soprattutto in momenti di crisi: per questo è importante discutere con attenzione all’inizio del turno

le mosse da fare, cercando di ridurre il numero di soldati nelle varie zone (per evitare il rischio che ne prendano il controllo) ma lasciandone almeno uno nelle aree più strategiche per evitare che i rinforzi si accumulino tutti in pochi Quartieri o che il castello venga riempito (raggiunti i 10 cubetti infatti i soldati austriaci, come abbiamo già visto, effettuano una sortita).

A guidare le mosse degli Italiani dovranno essere principalmente le aree che possono essere assalite, svuotate dai soldati austriaci e “liberate” con l'apposizione di una bandiera. Nel gioco avanzato queste azioni non sono immediate, per cui i giocatori dovranno per prima cosa eliminare abbastanza soldati da fare arrivare in fretta il cubo marrone a fine pista, ma nello stesso tempo dovranno sloggiare Radetzky dalla sua area per ripulirla e liberarla in fretta.

Il gioco prevede alcune modifiche quando si è solo in due ed un paragrafo dedicato al gioco in solitario (il che, per un cooperativo, è davvero una sorpresa!)



Il segnalino Radetzky.

Il libretto è completato da due pagine di note storiche che non solo presentano i protagonisti di quei cinque giorni (Cattaneo, Manara, Romilli, Gabrio Casati, Radetzky) ma giustificano anche la presenza delle tessere “aiuto” spiegando come in realtà furono usati.

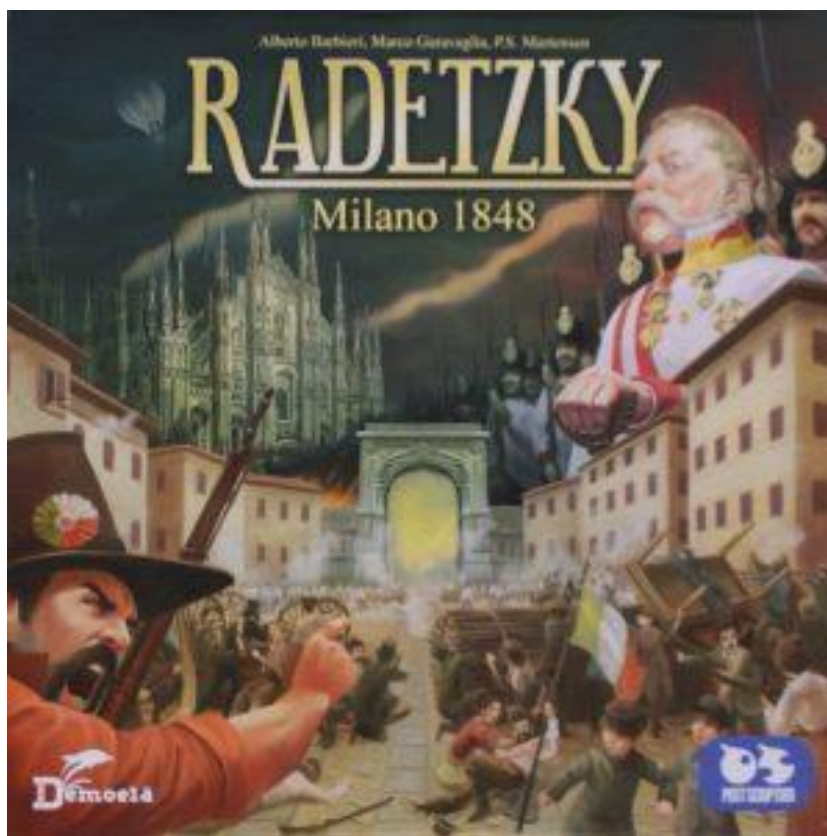
Abbiamo apprezzato molto questa appendice alle regole che è solitamente presente nei giochi di simulazione ma che raramente trova posto nei giochi da tavolo.

Quindi rendiamo merito a chi ha voluto inserirle nel libretto delle regole ... anche a rischio di aumentare le pagine e forse spaventare quei giocatori che vanno in crisi se un regolamento supera le due pagine!

Prima di chiudere ci permettiamo di evidenziare meglio alcune regole che possono essere fraintese o non capite: intendiamoci, sono tutte scritte sul regolamento, ma nelle prime partite si è così intenti a testare il sistema che possono essere dimenticate.

1. Combattimenti: con una sola “azione” si possono effettuare più attacchi, soprattutto se i patrioti sono in due e sfruttano tutte le loro carte. Ricordate anche che se non si può battere il nemico ma si gioca una carta uguale si ottiene una seconda possibilità (girando un'altra

- carta Austria) e quindi una chance in più. Se il combattimento è perso il cubo marrone arretra in ogni caso di una sola casella.
2. Soldati Austriaci: nel gioco avanzato per liberare i quartieri dove è già stato Radetzky bisogna sconfiggere almeno 11 soldati (oppure sloggiare il generale, naturalmente). Già questo è un incentivo, anche perché se non ci sono cubetti in riserva quando devono essere presi per i rinforzi la partita è persa automaticamente. Quindi il gioco degli Italiani deve essere sempre abbastanza aggressivo. Ricordate inoltre che se nel castello ci sono 10 cubetti o più nel prossimo turno austriaco si riverseranno in città, quindi bisogna cercare di ridurli (sconfiggendo Radetzky o usando l'aiuto "Nobildonna").
 3. Aiuti: possono essere attivati solo con le carte Italia che, nella parte bassa, hanno lo stesso simbolo della tessera desiderata. Quindi nell'utilizzare le carte per un attacco meglio dare sempre un'occhiata a tutti i simboli e decidere di conseguenza. Ricordate inoltre che le barricate "provvisorie" vengono tolte a fine turno ma possono poi essere riutilizzate successivamente: meglio potenziarle in fretta per eliminare anche un cubetto a botta, oltre a neutralizzare la zona scelta.



La scatola del gioco.

In definitiva, e contro tutti i preconcetti dello scrivente, **Radetzky: Milano 1848** è piaciuto subito a tutti: con le regole avanzate si tratta sempre di partite toste e dovete essere pronti ad ingoiare parecchie sconfitte prima di arrivare alla giusta combinazione fra la vostra abilità organizzativa ed un pizzico di fortuna (negli spostamenti di Radetzky).

Al momento in cui scriviamo queste note le partite già fatte superano già la dozzina, ma le prenotazioni per le prossime serate sono già in corso e forse questo è il commento più positivo che si possa fare ad un gioco.

Si ringrazia [Post Scriptum](#) per aver reso disponibile una copia di valutazione.

