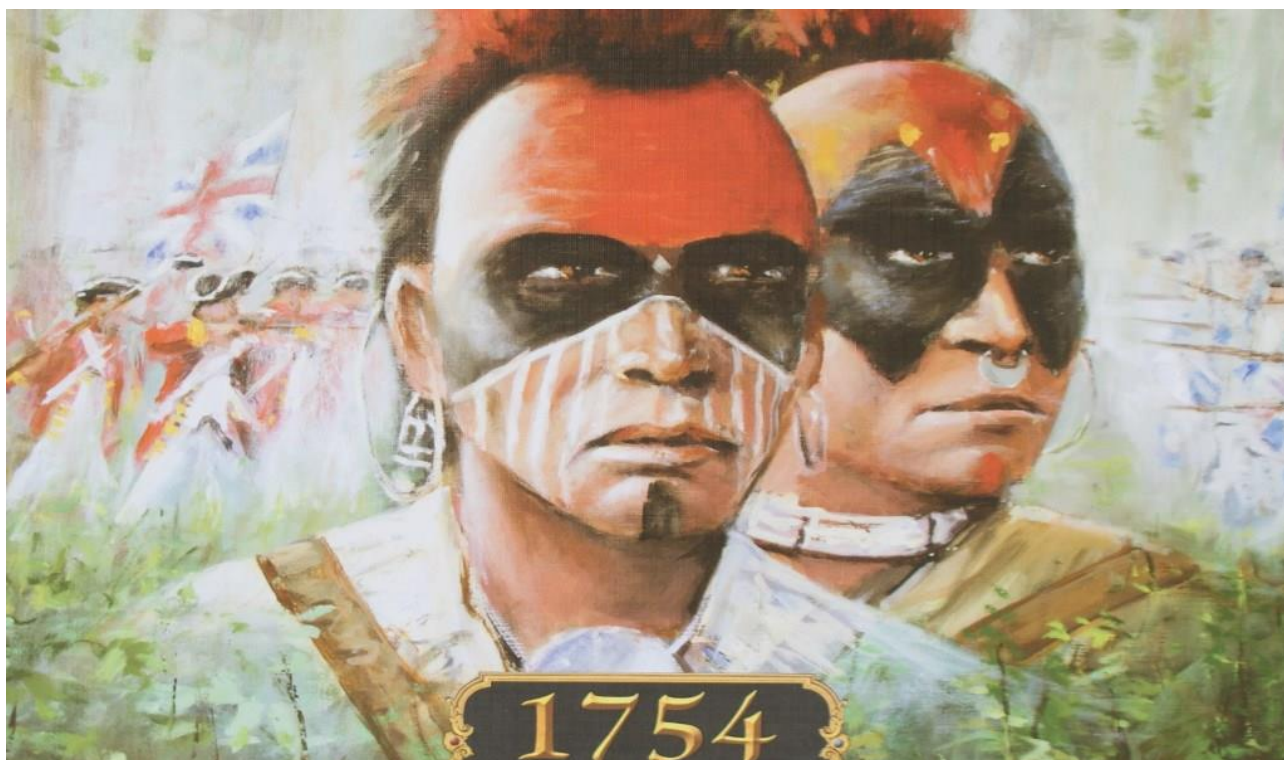


## 1754 CONQUEST: THE FRENCH AND INDIAN WAR

### La Guerra dell'ultimo dei Moicani sui vostri tavoli



#### Introduzione

Nel 1754, la zona immediatamente a ridosso dei Grandi Laghi (Nord America) era sotto il diretto controllo di Inghilterra e Francia. Le due più grandi Potenze di allora vantavano numerose colonie in quel continente: i francesi erano ben radicati nella zona più a Nord (l'odierno Canada) ma i loro domini si estendevano fino al Golfo del Messico, dove avevano costruito la città ed il porto di Nouvelle Orleans (oggi New Orleans). L'Inghilterra aveva invece il suo caposaldo nelle 13 colonie affacciate sulla costa Atlantica che, solo pochi anni più tardi, sarebbero diventate la culla della Rivoluzione Americana e quindi degli Stati Uniti d'America come oggi li conosciamo.

Tornando all'oggetto del contendere, la zona a sud dei Grandi Laghi, entrambe le nazioni avevano costruito dei forti per scoraggiare eventuali rivendicazioni territoriali ma la situazione politica era comunque rovente: nuovi venti di guerra stavano spirando in Europa e le due Potenze erano, ovviamente, su campi opposti.

Furono comunque i Francesi ad iniziare le ostilità spingendo i loro alleati indiani (e più in particolare la grande tribù degli Abenachi) ad effettuare regolari raid negli insediamenti britannici in Ohio. Naturalmente gli inglesi non rimasero a guardare e chiesero il supporto delle truppe coloniali, guidate da un ancor giovane George Washington. Per rendere pan per focaccia, gli inglesi si allearono anche con i principali nemici degli Abenachi, ovvero gli Irochesi.

E' in questo contesto storico che si inserisce l'oggetto di questa recensione, "1754 Conquest: The French and Indian War", terzo ed ultimo nato (almeno per ora) della serie "Birth of America", edito dall'americana Academy Games.

Questa serie utilizza un unico regolamento, per cui, una volta imparato, basta verificare le piccole differenze che caratterizzano ciascun titolo. Il periodo storico e le locations dei tre giochi sono infatti molto simili:

- "1812: The Invasion of Canada", pubblicato nel 2012 e dedicato al tentativo delle ex colonie americane di portare via anche il Canada alla corona britannica;
- "[1775: Rebellion](#)", pubblicato nel 2013 tratta l'intera guerra di Indipendenza americana.

## Unboxing



Il termoformato ed i coperchi trasparenti.

La grande scatola di "1754 Conquest: The French and Indian War" ha le stesse dimensioni di tutte le altre della serie (240x345x70 mm) ma contiene una novità interessante: il termoformato di plastica nera infatti può essere usato come al solito per stivare i vari componenti del gioco, oppure può essere sezionato per ottenere 7 diverse vaschette, 6 delle quali hanno anche appositi coperchi scorrevoli di plastica trasparente formando così delle piccole scatoline, una per ogni nazione ed una per i vari marcatori. Così ogni giocatore può tenere davanti a sé la scatolina con i suoi pezzi e riporvi tutto ordinatamente al termine. Davvero un'idea interessante.

Comunque tutti i materiali sono impeccabili e l'ergonomia perfetta, come sempre con i giochi di Academy Games. I componenti sono quelli standard dell'intera serie:

- una grande "mappa" della regione nord americana dei Grandi laghi, molto ben realizzata artisticamente e divisa in zone;
- 4 mazzetti di carte "Faction", uno per ogni nazione belligerante: Francia, Canada, Gran Bretagna e Colonie Americane. Dato l'intenso uso, si consiglia di imbustarle;
- 5 serie di cubetti colorati (viola per i francesi, gialli per i canadesi, rossi per i britannici, bianchi per gli americani e verdi per gli indiani);
- 14 dadi a 6 facce personalizzati realizzati in plastica colorata di cui parleremo più avanti perché motore del combattimento;
- 5 dadi colorati ma senza indicazione sulle facce che serviranno a determinare il turno.
- una serie di segnalini di vario tipo da sfustellare.



I component.

### Preparazione (Set-Up)

Sulla mappa di "1754 Conquest: The French and Indian War" sono indicate anche le posizioni iniziali delle "truppe" (ovvero di tutti i cubetti colorati che indicano le posizioni di partenza delle due fazioni) e dei segnalini (marcatori di controllo territoriale e forti) mentre il colore dei territori indica l'area d'influenza iniziale: le zone in rosso sono controllate dai Britannici, quelle viola dai francesi e quelle verdi appartengono ai nativi. La maggior parte delle zone ha anche uno specifico spazio che servirà ad indicarne il controllo. Quando una fazione "invade" e conquista una zona dell'avversario o dei nativi americani ("neutrale", di colore verde) deve piazzare un suo segnalino su questo spazio (se presente): a fine partita, saranno proprio i segnalini "controllo" che permetteranno di determinare il vincitore.



La mappa.

Il set-up è molto facilitato dalle citate indicazioni sulla mappa: bastano pochi minuti per piazzare unità e segnalini vari prima di iniziare le ostilità. Attenzione: ci sono comunque un paio di incongruenze sul set-up indicato nel regolamento allegato perlomeno alla nostra scatola: invece i disegni sulla mappa sono esatti.

I giocatori si dividono in due fazioni (franco/canadesi e britannici/americani) e decidono fra loro chi sarà assegnato ogni esercito. A questo punto ogni "generale" riceve:

- 2 o 3 dadi corrispondenti al proprio colore;
- tutti i cubetti del suo "esercito" rimasti in riserva;
- le 12 carte della fazione corrispondente che mescolerà per formare un piccolo mazzo.
- Queste ultime sono il vero "cuore" del gioco e meritano che ci si soffermi qualche istante per spiegarle un po' più in dettaglio.



Le carte "Fazione" francesi.

Facendo riferimento all'esempio della foto qui sopra, si vede che ci sono TRE tipi di carte: Movimento, Evento e Tregua (Truce). Le 7 carte movimento indicano quante "armate" potranno essere mosse e di quanti spazi ognuna di esse potrà essere spostata. Le 4 carte evento sono in effetti delle azioni speciali che il giocatore può utilizzare durante la partita in supporto o in aggiunta al movimento (per esempio per muovere di uno spazio extra, per convertire unità, per avere altri rinforzi, ecc.). In ogni turno si può giocare UNA SOLA carta movimento e 1-2 carte evento (la mano di ogni esercito è composta infatti da TRE carte). Le carte giocate vengono scartate definitivamente dal gioco.

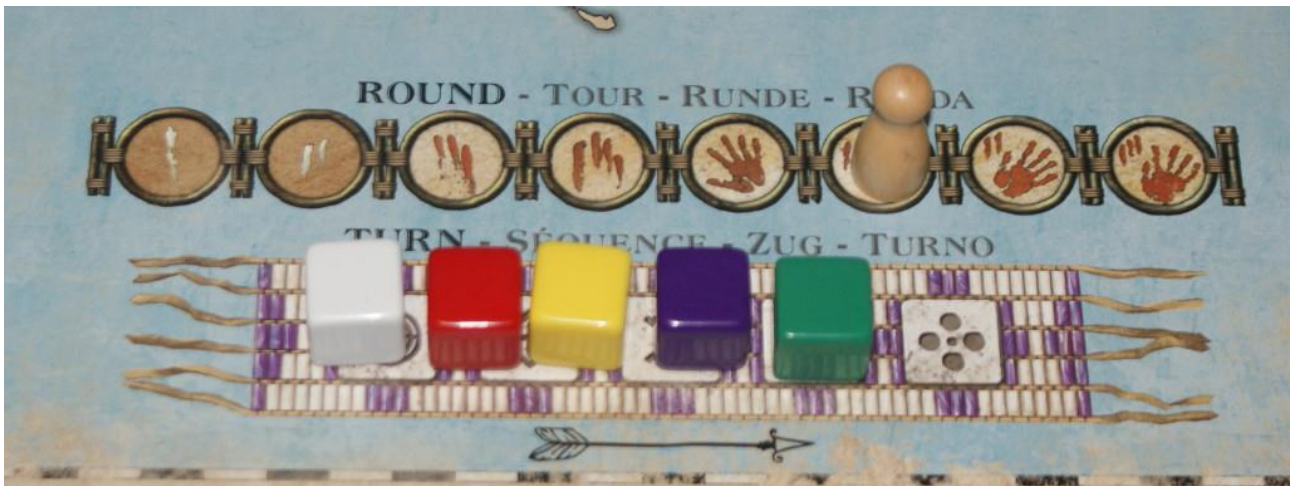


I dadi ed il segnalino marca turno.

I Dadi sono a loro volta di quattro tipi:

quelli degli eserciti regolari (due cadauno per francesi ed inglesi) hanno tre facce con un "bersaglio" (colpo a segno) e tre senza simboli (che da ora in poi chiameremo "vuote");

- quelle degli eserciti ausiliari (tre dadi cadauno per canadesi e americani) hanno due facce "bersaglio" due facce "fuga" (un omino che scappa) e due vuote;
- i tre dadi verdi (nativi americani) hanno due facce "bersaglio", una "fuga" e tre vuote; l'ultimo dado (di colore nero) ha tre facce col disegno di un forte e tre vuote. Vedremo come usarli fra pochissimo.
- 5 dadi D6 colorati con tutte le facce "vuote" devono esser inseriti nel sacchetto di stoffa nera in dotazione per essere poi estratti uno a uno, casualmente, durante i round operativi: l'ordine di gioco è quindi strettamente casuale, caratteristica che regala parecchia imprevedibilità ma inevitabilmente creando (o negando) impreviste opportunità che i giocatori devono imparare a sfruttare e a gestire.



I dadi senza facce per l'ordine dei round ed il segnalino marca turno.

La posizione di partenza mostra il teatro delle operazioni dopo qualche mese dall'apertura delle ostilità: sia i francesi che gli inglesi sono già penetrati nei territori "verdi" grazie alle alleanze con le diverse tribù di nativi americani, ed hanno costruito dei fortini. Da notare che alcune zone contengono un forte "permanente" stampato sulla mappa (erano fortificazioni importanti che, col tempo, sono diventate delle città) mentre altre hanno un simbolo "provvisorio": è su queste ultime che devono essere posati i gettoni "forte" del set-up, ma nel corso della partita essi possono essere distrutti e ricostruiti, mentre i "permanenti", se conquistati, possono essere utilizzati dal nemico.



La mappa all'inizio della partita.

## Il Gioco

Le regole di 1754 Conquest sono piuttosto semplici, al punto da essere spiegate in sole quattro pagine (che contengono anche vari esempi) e possono essere riassunte come segue:

1. muovere il segnalino del turno di una casella verso destra;
2. estrarre il primo D6 dal sacchetto e posarlo sulla mappa: se si tratta del dado verde tre cubetti dello stesso colore vengono aggiunti sulla mappa nelle due zone con il simbolo uguale a quello stampato nella pista dei round;
3. se il D6 è di una fazione il giocatore interessato deve per prima cosa portare in campo i suoi rinforzi, poi giocare una carta movimento (più eventuali eventi);
4. se le unità mosse entrano in territori che contengono unità nemiche si dovranno combattere delle battaglie;
5. completate le battaglie il giocatore pesca carte dal suo mazzo personale per averne di nuovo TRE in mano;
6. si estrae ora dal sacchetto un nuovo D6 e si continua in questo modo finché tutti i dadi sono stati utilizzati e posati sulla pista dei round. Poi, verificato che non siano state raggiunte le condizioni di vittoria, si rimettono tutti e cinque nel sacchetto e si ricomincia da capo.

Come abbiamo premesso i giocatori si dividono in due fazioni e quando il dado appartenente ad uno degli alleati viene estratto dal sacchetto il giocatore che controlla quella nazionalità deve giocare una carta movimento con cui potrà muovere da 1 a 4 "armate" di una distanza variabile da 1 a 4 zone.



Una sezione del territorio nord americano durante la partita.

Con il termine "armata" si intendono TUTTI i cubetti di quella fazione che occupano una zona di terra o un porto, inclusi eventuali cubetti verdi dei nativi americani. Così nella foto qui sopra, che raffigura i terreni più a Ovest della zona dei Grandi Laghi, possiamo notare che ci sono tre porti (ognuno dei quali è occupato da un'unità britannica ed una americana), varie zone in territorio

britannico presidiate da armate di due cubetti, mentre sulla sinistra (in territorio indiano) si possono notare due aree occupate dai francesi e dai loro alleati, ognuna delle quali contiene un fortino provvisorio.

Quando il giocatore posa una carta movimento può spostare tutti o parte dei cubetti contenuti in una zona, purché almeno uno di essi sia del suo colore. In altre parole si fa gioco di squadra: vediamo per esempio l'armata britannica di Forte Oswego (foto sottostante) che è forte di un cubetto rosso, quattro bianchi ed uno verde. Il giocatore inglese (rosso) può spostare anche tutti i cubetti, se lo desidera, magari per rinforzare la zona limitrofa e preparare un successivo attacco ai franco-canadesi nella zona adiacente, sotto la guida dell'americano.



I combattimenti vicino al lago Ontario.

I combattimenti in 1754 Conquest si risolvono in round successivi, e con l'ausilio dei dadi speciali, fino a che la zona in cui si combatte non rimane con cubetti di una sola fazione. Indipendentemente dal numero di cubetti che sono coinvolti nella battaglia il numero massimo di dadi utilizzabile è di DUE per le truppe regolari (francesi e inglesi) e di TRE per tutti gli altri. Se il numero dei cubetti è inferiore si tireranno ovviamente meno dadi. I lanci sono considerati contemporanei ed ogni "bersaglio" elimina un cubetto avversario.

Se invece escono delle facce "fuga" per ognuna di esse un cubetto di quel tipo deve essere immediatamente spostato dalla mappa ad una speciale casella dove resterà in attesa della prossima fase dei rinforzi.

Se infine escono delle facce "vuote" i giocatori di quel colore devono immediatamente decidere se fare ritirare in una zona adiacente un cubetto per ognuna di esse oppure se restare impavidamente ad affrontare il nemico.



Il campo di battaglia visto dal Canada.

In presenza di un forte, al termine del combattimento il difensore lancia il dado nero e se esce una faccia con il simbolo del forte può "parare" un colpo, riducendo così il numero di cubetti da eliminare.

Al termine del primo round di combattimento si verifica se una zona è stata "liberata" completamente da unità nemiche (ed in tal caso si occupa con un segnalino di controllo) oppure se si deve procedere con un ulteriore round. Fra unità eliminate, in fuga o ritirate prima o poi la zona contestata verrà comunque assegnata. A questo punto, piazzato il segnalino controllo, si può passare alla risoluzione di un'altra battaglia oppure si torna al sachetto per pescare la fazione successiva.

La partita può terminare in due modi: al termine dell'ottavo turno o, a partire però dal terzo turno, se una delle fazioni ha giocato entrambe le carte "tregua". In ogni caso si effettua il conteggio delle zone occupate da un proprio segnalino di "controllo" e chi ha il totale più alto vince la guerra.



La plancia per le carte "tregua".

## Bottom Line

Prima di qualsiasi altra considerazione, è importante sottolineare che "1754 Conquest: The French and Indian War", NON È un wargame né una simulazione di quella guerra ma un normale gioco di strategia alla portata di tutti, divertente senz'altro, soprattutto perché si gioca a squadre, ma con una importante componente di alea, non solo nei combattimenti, ma anche nella sequenza delle attivazioni. Dopo alcune partite abbiamo anzi notato che la vittoria andava quasi sempre alla fazione che, avendo già in mano entrambe le carte "tregua", riusciva a giocare per ultima con entrambe le nazioni: con la prima preparava attacchi massicci e con la seconda li eseguiva senza paura di ritorsioni (il nemico aveva già giocato) per cui poteva conquistare un numero di zone sufficiente a vincere.

Per questo motivo abbiamo adottato una HOUSE RULE (sottoposta attualmente ai play test degli autori e della casa editrice) che impedisce ad una fazione di giocare per due volte di seguito. In altre parole se esce il primo dado di una fazione prime di poter usare il secondo deve essere già uscito un dado avversario. In questo modo le fazioni agiscono a turni alternati ed il "trucchetto" segnalato sopra non può più essere utilizzato.



Tutti i cubetti che rappresentano le unità militari.

Qualche giocatore, durante i play-test, ha sottolineato che il sistema di risoluzione dei combattimenti somiglia molto a quello di Risiko e quindi, dovendo fare i conti con la "Dea bendata", è necessario preparare puntigliosamente attacchi massicci che permettano di assorbire anche pesanti perdite ma, alla fine, di conquistare la zona mirata.

Non sono d'accordo su questa analisi: innanzitutto in "1754 Conquest: The French and Indian War", non è possibile fare attacchi in successione come a Risiko e poi, durante la partita, può succedere una volta o due di dover fare un attacco massiccio in una zona ben difesa, ma i giocatori esperti cercano di evitare queste situazioni studiando mosse meno costose ma che diano lo stesso risultato: guadagnare uno o più "controlli". D'altra parte è il solito fenomeno della coperta troppo corta: difendere qualche zona in maniera esagerata potrebbe rendere troppo fragile la protezione di altre parti della mappa. E' vero che ci sono alcuni territori di maggiore importanza strategica, specialmente al centro della mappa, ma nessuna zona si può considerare imprendibile e comunque un vigoroso contrattacco, subito dopo aver perso un territorio che però ha causato parecchie perdite al nemico, potrebbe permettere di riconquistarlo facilmente creando seri problemi all'avversario che in quell'area della mappa si sarà molto indebolito. Inoltre che le truppe regolari (francesi ed inglesi) entrano sulla mappa solo dai porti, quindi perdere troppe unità nelle aree interne potrebbe costringere una fazione a giocare in grande svantaggio "qualitativo" fino all'arrivo dei rinforzi che, per essere riportati in prima linea, hanno bisogno di tempo (turni) e risorse (carte movimento).



Un po' di segnalini: in alto i "centri di raccolta", poi i fortini e, in basso i segnalini "controllo" che, sul retro, hanno la bandiera francese.

Nelle prime fasi della partita è bene pensare più a preparare la propria strategia piuttosto che attaccare subito a testa bassa anche zone dove ci si sente più forti: i nostri test hanno dimostrato che chi è partito all'attacco troppo presto ha quasi sempre perso la partita se non è stato MOLTO favorito dalla fortuna con i dadi (in pratica se ha subito perdite molto basse potendo quindi mantenere delle armate abbastanza forti nelle zone contestate). Dunque è meglio approfittare dei primi 2-3 turni per pensare a come trasportare le truppe nelle zone cruciali per creare armate "minacciose". Ma anche in questo caso serve un pizzico di fortuna perché avere in mano carte movimento non adatte quando si è pronti ad agire potrebbe essere frustrante.

I rinforzi francesi e britannici arrivano al ritmo di 4 unità a turno: il loro ingresso in campo può avvenire esclusivamente da un porto, quindi se si hanno intenzioni aggressive è bene preparare per tempo un'armata consistente in un porto e poi rinforzarla con i nuovi arrivi prima di sbarcare e farsi largo. Le regole prevedono la possibilità di muoversi da un porto ad un altro passando per il mare aperto. Questo significa che, per esempio, se un'armata Franco-Canadese si trova a Louisburg (vedere la foto sottostante) e vuole attaccare Halifax deve prima usare gli ordini delle truppe regolari per sbarcare nel porto davanti ad Halifax (e serve quindi una carta con TRE movimenti: da

terraferma a porto di partenza, poi mare e porto di arrivo) e poi attaccare Halifax con gli ordini della seconda fazione (qui basterà una qualsiasi carta movimento).

I rinforzi di canadesi ed americani arrivano invece nei territori che contengono due speciali gettoni (chiamati "centri di reclutamento"): inizialmente ogni centro riceverà due cubetti, ma in seguito, grazie all'uso di alcune carte evento, potrebbero diventare tre a turno. Inoltre tutte le unità andate "in fuga" durante i combattimenti (e che erano state provvisoriamente piazzate in una casella specifica sulla mappa) possono rientrare in gioco come rinforzi partendo sempre da uno o da entrambi i centri. È bene ricordare queste regole perché potrebbero permettere un massiccio ed improvviso attacco proprio in un'area da cui proprio non si aspettava.



La zona di Halifax e Louisburg.

Le carte "Evento" a volte sono un "ingombro" perché impediscono al giocatore di avere in mano almeno un paio di movimenti diversi: è possibile scartarle, ma prima di farlo è bene mettersi d'accordo con l'alleato perché LUI potrebbe averne bisogno. Le regole permettono di mostrare le proprie carte all'alleato e di concordare dettagliatamente con lui la strategia generale e le mosse tattiche del turno. Però poi tocca ai singoli generali eseguire le azioni e, naturalmente, non è possibile scambiarsi le carte.

Le partite si vincono controllando più aree del nemico alla fine del gioco, ma è bene tenere sempre presente come questo avvenga: i segnalini infatti possono essere messi esclusivamente su territori VERDI (dei nativi americani) o su quelli dell'opposta fazione. A volte si tende ad equiparare i due tipi, ma è bene ricordare che:

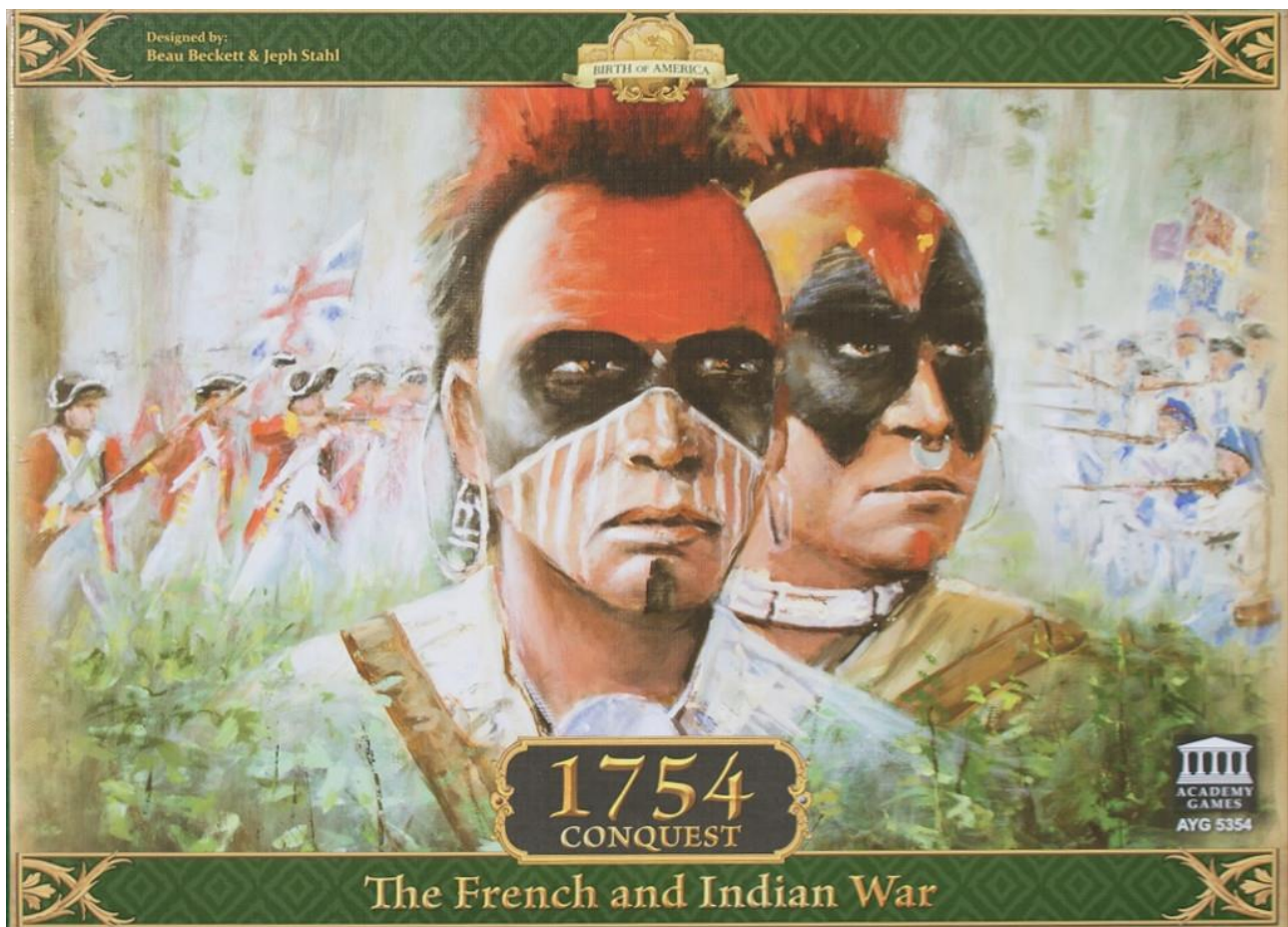
- se si conquista un territorio nemico si guadagna 1 PV (ma il nemico non perde nulla)
- se si riconquista un territorio amico occupato dal nemico non si guadagna nulla (ma il nemico perde 1 PV)
- se si conquista un territorio neutrale si guadagna 1 PV

- d. se si conquista un territorio neutrale già in mano al nemico si guadagnano in pratica 2 PV (uno guadagnato per la conquista ed uno perso dal nemico)

Durante il combattimento si otterranno molto spesso dal lancio dei dadi una o più facce "vuote": come utilizzarle a volte può essere cruciale, soprattutto se ci sono altri combattimenti in territori adiacenti. Il regolamento dice infatti che quelle unità possono, se lo vogliono, ritirarsi in zone adiacenti occupate da unità amiche, oppure aree vuote verdi o del proprio colore: quindi è possibile ritirarsi anche in zone dove si svolgeranno subito dopo altri combattimenti, di fatto rinforzandoli.

Quando si estrae dal sacchetto il dado verde lo si posa sulla pista dei round: su ognuna delle cinque caselle della pista è stampato un disegno riprodotto anche in DUE diversi territori sulla mappa, Su ognuno di essi vengono immediatamente posati tre cubetti verdi. Se il territorio è già sotto il controllo di una Fazione i nativi diventano automaticamente loro alleati: in caso contrario il primo che entra in quei territori prende il controllo delle unità di nativi.

Accade ogni tanto che una battaglia veda entrambe le fazioni accompagnate da cubetti verdi: in questo caso la... disciplina lascia il posto alle leggi tribali e gli indiani combattono immediatamente fra loro infischandosene degli ordini. In pratica si eliminano tutti i cubetti della fazione che ne ha meno e altrettanti dell'altra. Solo uno dei due eserciti può infatti combattere col supporto dei nativi.



La scatola del gioco.

Dopo l'uscita di 1754 Conquest Academy Games ha messo in vendita anche una mini-espansione con 15 nuove carte "Native Alliance": all'inizio della partita ogni Fazione pesca casualmente una di queste carte. Poi entrambe vengono rivelate per mostrare il bonus ricevuto che può essere un PV

extra (se si controlla il territorio indicato dalla carta con un'armata che abbia almeno un cubetto verde) oppure un'azione speciale (attraversamento del lago, movimenti extra, cubetti extra, ecc.)



Le carte "Native" dell'espansione.

Questa espansione serve ovviamente a dare un po' più di sale ad un gioco che è già piuttosto divertente: i giocatori che invece vogliono avere sempre tutto sotto controllo sono consigliati di astenersi.

"Si ringrazia [Academy Games](#) per avere messo la copia di valutazione del gioco.