

WATERLOO: ENEMY MISTAKES

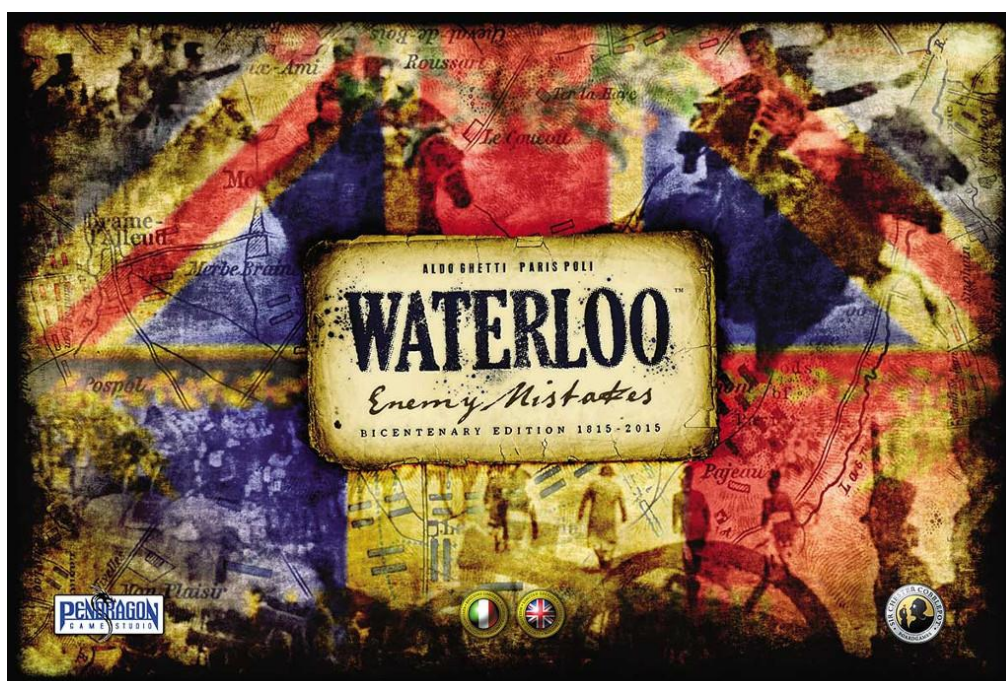
Chi ha rubato gli esagoni?

Introduzione

Waterloo Enemy Mistakes è un wargame sui generis che simula la battaglia di Waterloo, sicuramente la più famosa della storia, cui sono stati dedicati centinaia di libri e decine di wargames. Essa è nota davvero a tutti: ricordo che già alle elementari il libro di testo citava: "ma Napoleone fuggì dall'isola d'Elba e sbarcò nel Sud della Francia, dove ricreò un grande esercito ed attaccò gli alleati, perdendo la decisiva battaglia di Waterloo". Credo sia la più "minimalista" delle descrizioni, perché in realtà quando parliamo di Waterloo dovremmo piuttosto riferirci ad una vera e propria "campagna" che, cominciata il 16 Giugno, terminò il 18 Giugno a Mont St.Jean, a qualche chilometro dalla cittadina belga di Waterloo. Si trovarono di fronte oltre 75.000 francesi e 65.000 Alleati, cui si aggiunsero nel pomeriggio i 45.000 prussiani che decisero le sorti della battaglia.

Tutto cominciò il 15 Giugno 1815 quando Napoleone, varcata la frontiera belga con una mossa a sorpresa, puntò al centro dello schieramento Anglo/Prussiano con l'intenzione di separare i due eserciti nemici, attaccarli separatamente e sconfiggerli uno dopo l'altro. Il Maresciallo francese Ney però disattese in parte gli ordini di Napoleone e non occupò in tempo il crocevia "strategico" di Quatre Bras, dando la possibilità agli Inglesi di coprire "la falla" durante la notte. Il giorno dopo Napoleone si accorse che la quasi totalità dell'esercito prussiano era schierata a Ligny e diede immediatamente l'ordine di attaccare, sconfiggendoli ma senza riuscire a distruggere il grosso dell'armata che iniziò una ritirata ordinata, anche per il "timido" inseguimento messo in atto dal generale Grouchy: con un generale più aggressivo molto probabilmente la battaglia avrebbe avuto un altro esito. Nel frattempo a Quatre Bras le cose non andavano bene per i Francesi, sempre bloccati dagli Alleati, ma la sconfitta dei prussiani costrinse Wellington (Comandante in capo alleato) a ripiegare verso Mont St. Jean per evitare di essere accerchiato.

Il 18 Giugno Napoleone decise di attaccare le posizioni difensive anglo-alleate nei dintorni delle fattorie fortificate di Hougomont e della Haie Sainte.



La scatola del gioco

Waterloo Enemy Mistakes riprende la "storia" in mano proprio a questo punto e ci propone un wargame da tavolo un po' particolare perché potremmo considerarlo un "ponte" fra i wargames classici con le miniature ed i boardgames dedicati ai giochi di simulazione storica.

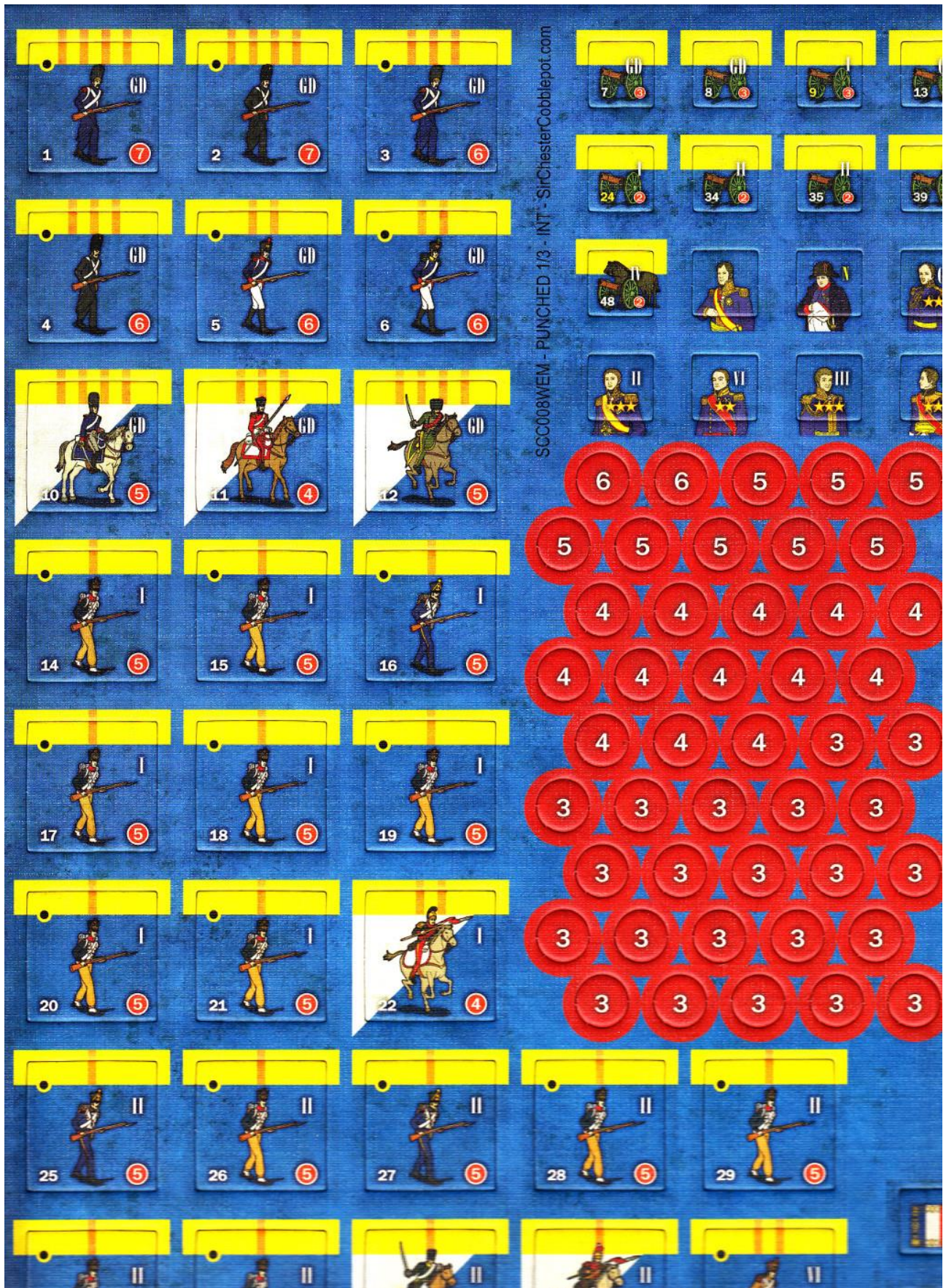
Unboxing

I materiali del gioco sono tutti di ottima qualità: la mappa, di grandi dimensioni (720x1020 mm), è stampata su cartone robusto e sembra un disegno dell'epoca fatto a mano: copre tutta la zona della battaglia, da Maison du Roi a Mont St.Jean e da Abbaye l'Aywiers a Brain l'Alleud. Non c'è nessuna "griglia" (esagonale o quadrata che sia) sovrainpressa alla mappa perché le regole del movimento sono quelle dei wargames con le miniature.



I componenti

Le unità sono rappresentate da tessere quadrate (30x30 mm) con un disegno dell'unità, il Corpo di appartenenza, un valore di resistenza alle perdite ed un numero progressivo (usato per facilitare il piazzamento iniziale). Sul retro di ogni unità un numero indica i Punti Vittoria (PV) che l'avversario guadagna se la elimina. Leaders, artiglieria e cavalli da tiro sono di dimensioni più piccole.



Le Unità Francesi



Le Unità Alleate

Dei piccoli gettoni numerati e colorati di rosso (da defustellare) verranno impiegati per assegnare le perdite alle singole unità (rossi), mentre alcuni gettoni "fumo" (grigi) si utilizzano per indicare le batterie di cannoni che hanno già sparato.

La confezione di Waterloo Enemy Mistakes contiene anche sei serie di cubetti di legno colorato: quelli blu indicano i "Punti Comando" (PC) del Francese, quelli rossi i PC dell'Inglese ed i neri i PC prussiani. I cubetti verdi servono ad indicare quali unità hanno avuto ordine di manovrare, i gialli quali unità sono "scosse" (disorganizzate) e gli arancioni quali hanno appena combattuto e devono quindi riposare. Vedremo meglio il loro uso più avanti nella descrizione.

Infine abbiamo due dadi colorati a sei facce (D6) per ogni esercito: blu per i Francesi, rossi per gli Anglo-Alleati e neri per i Prussiani. Per calcolare i movimenti e le distanze di tiro si usano tre "listelli" di cartone della lunghezza di 180 mm suddivisi in 6 sezioni di 30 mm (la stessa misura delle unità).



Il campo di battaglia

Si può notare la cura che è stata messa nella realizzazione del gioco, non solo sui materiali, ma anche nella confezione: l'interno della scatola mostra infatti una stampa dell'epoca con lo schieramento storico dei due eserciti.

Tutto sommato vengono in mente soltanto un paio di osservazioni in merito ai componenti: la prima riguarda il Regolamento che è, a mio avviso, un po' troppo "compatto" e non facilita la lettura perché i commenti laterali (così diffusi nel nostro hobby) non sono in realtà delle note riassuntive, ma parte integrante del testo. Vi consiglio quindi di **LEGGERE CON LA MASSIMA ATTENZIONE** tutte le regole perché ogni dubbio che può saltar fuori nelle prime partite troverà sicuramente risposta nel testo, ma a volte non dove ve lo aspettereste. Per fortuna Sir Chester

Cobblepot ha deciso di "viziare" i suoi clienti preparando una GUIDA STRATEGICA (di cui parleremo più avanti) che esamina tutti gli elementi e le regole del gioco in ordine alfabetico. E' nostra ferma convinzione che se avessero integrato la guida col regolamento fin dall'inizio (considerazioni economiche a parte) il gioco sarebbe stato davvero perfetto, dal punto di vista della componentistica, e probabilmente loro avrebbero ricevuto meno richieste di chiarimenti dai rompiscatole come l'autore di questo articolo!

Preparazione (Set-Up)

Lo schieramento iniziale delle unità richiede un po' di attenzione e qualche minuto: la posizione ed il numero progressivo di tutte le unità sono stampati anche sulla mappa, oltre che su ogni singola tessera, per cui basta un poco di pazienza per estrarre le unità una ad una e piazzarle al loro posto.



Piazzamento iniziale dei due eserciti

Sono le 5.00 del 18 Giugno 2015: l'Imperatore è già in piedi e spedisce gli ultimi dispacci ai vari generali chiedendo loro di essere pronti dalle 9.00 in poi. Ore 6.00: il Generale Wellington si alza a sua volta ed in sella al suo cavallo "Copenhagen" si dirige poco dopo sul campo di battaglia. 140.000 uomini trattengono il respiro, pregano e si fanno forza l'un l'altro per "caricarsi" in attesa della battaglia. Alle ore 11.30 i cannoni francesi aprono il fuoco: la battaglia che definì la sorte di Napoleone Bonaparte, della Francia e dell'Europa intera è iniziata.

Il Gioco

In occasione del Bicentenario della battaglia di Waterloo Aldo Ghetti, Paris Poli e Roberto Carboni, vecchi "grognaard" dei wargames con miniature, stampano un nuovo regolamento napoleonico che chiamano "N" (il simbolo usato da Napoleone Bonaparte quando diventò Imperatore). Questo sistema utilizza soldatini da 6 mm, quindi per Waterloo Enemy Mistakes si è dovuta ridurre

proporzionalmente la scala. Ma ottimizzare un wargame da tavolo in un gioco in scatola ha portato a numerosi interventi. Paragonando i due regolamenti è lampante il legame che li unisce, ma è altrettanto evidente che si sta parlando di due prodotti da approcciare in modo diverso.

Tornando al gioco da tavolo le regole sono strutturate in varie fasi ed ogni fase deve essere completata da entrambi i giocatori prima di poter avanzare a quella successiva:

(1) - Fase dell'iniziativa

Nel primo turno essa appartiene ai Francesi, ma dal secondo turno in poi sarà assegnata al giocatore che avrà "scommesso" più PC (cubetti del suo colore) in una specie di "asta" nascosta. Tutti i cubetti usati sono scartati, ma chi vince l'asta ne riceve due indietro. Per ottenere questi PC i giocatori tirano un dado all'inizio del turno ed aggiungono al valore uscito il numero dei generali disponibili (inizialmente 4 inglesi e 6 francesi).

(2) - Fase dei Bombardamenti

Tutte le unità di artiglieria del giocatore con l'iniziativa sparano ai nemici che si trovano nel loro raggio di azione (si usa l'apposito listello fino ad una distanza di 6 segmenti = 180 mm). Poi tocca al suo avversario. I risultati dei tiri (eventualmente aggiustati in base al terreno, ai supporti, ecc.) possono costringere l'unità nemica a ritirarsi, a subire qualche perdita o restare saldamente al suo posto. Ovviamente concentrare più tiri sulla stessa unità, se si trova sulla linea di mira di diverse batterie, aiuta ad ottenere risultati più importanti.



Gli effetti del bombardamento iniziale sull'ala sinistra francese: un'unità alleata è scossa (cubetto giallo) ed una cavalleria francese ha subito 1 danno (gettone rosso) ed è anche stata costretta a ritirarsi.

(3) - Fase degli Ordini

Napoleone e Wellington assegnano i PC (cubetti) ai loro generali, con un max di 2 a turno per ciascuno di essi. Fatto ciò i Generali subordinati trasmettono gli ordini alle unità sotto il loro comando: il costo in cubetti è variabile in base al tipo di ordine e alla consistenza di ogni formazione. Infine, sempre in ordine di iniziativa, gli ordini ricevuti vengono eseguiti: se qualche formazione arriva a contatto col nemico nasce e si risolve un combattimento.

Se Napoleone o Wellington vengono eliminati la partita termina immediatamente con la vittoria di chi ha messo fuori combattimento il Leader avversario, altrimenti si procede fino al turno indicato dallo scenario e si contano i PV guadagnati eliminando le formazioni avversarie o catturando gli obiettivi territoriali specificati.

Il Regolamento di Waterloo Enemy Mistakes prevede uno scenario di base che si arresta al settimo turno (ore 15.00 del 18 Giugno) e quindi non si attende l'arrivo dei Prussiani. Questo scenario può durare mediamente 2-3 ore e permette di simulare le fasi più interessanti della battaglia. Se i giocatori hanno a disposizione un'intera giornata, o un paio di pomeriggi, possono anche provare la battaglia completa (19 turni di gioco). Infine ci sono altri tre scenari: il primo consente ai giocatori di schierare liberamente le truppe se non vogliono seguire il piazzamento storico; il secondo è studiato specificamente per TRE giocatori (e comincia quindi dal turno 7 con l'arrivo dei Prussiani) mentre l'ultimo concede ai giocatori di decidere la lunghezza del gioco e quindi indica le necessarie modifiche per il calcolo dei PV.

Entrare nei dettagli e descrivervi tutte le tabelle fornite per il movimento, il calcolo dei tiri, delle cariche, ecc. ci sembrava poco interessante, in questo contesto, per cui abbiamo preso la decisione di continuare la recensione descrivendovi le fasi di una battaglia combattuta davanti ai nostri occhi e sotto la supervisione dell'ideatore del gioco e dei responsabili di Sir Chester Cobblepot. Al comando degli eserciti due giocatori "veterani" : Demis Savini con i Francesi e Giacomo Santopietro per gli Anglo-Alleati.

Ma prima di lasciare la parola alle "armi" vorremmo informare i lettori che è anche disponibile online l'utilissima "GUIDA STRATEGICA" [scaricabile liberamente a questo indirizzo](#).

Come dicevamo più sopra essa facilita enormemente la comprensione del Regolamento con i suoi esempi, decine di foto, ecc.

WATERLOO: 18 Giugno 1815

Ore 11.30 (Turno 1)

PC Francesi: 6 (generali) + "4" (dado) = 10

PC Inglesi: 4 + "4" = 8

Iniziativa: Francese (automatica da regolamento)

La Grande Batterie di D'Erlon apre il fuoco contro le linee nemiche posizionate sulla collina dietro alla Haye Sainte. Sorpresi dal tiro nemico gli inglesi subiscono 2 danni e devono ritirarsi.



Le batterie dell'ala destra francese aprono il fuoco e colpiscono.

Sull' ala sinistra i generali francesi ridispongono le unità per lasciare il passo alla cavalleria pesante di Kellerman diretta verso l'estremità dello schieramento.

Gli inglesi rispondono con le loro batterie, causando qualche danno alla cavalleria leggera e costringendola a retrocedere. Vedendo muovere la cavalleria francese di fronte a lui il generale Hill ordina alla fanteria coscritta di avanzare a destra per prendere una posizione più centrale.

Commento : Senza un supporto adeguato questa formazione rischia molto! Vedremo cosa deciderà Wellington nel prossimo turno per evitare il pericolo.

Ore 12.00 (Turno 2)

PC Francesi: $6 + "4" = 10$

PC Inglese: $4 + "3" = 7$

Iniziativa: Francese

D'Erlon divide le sue truppe spostando una formazione sulla destra e facendo avanzare la cavalleria al centro del suo schieramento mentre continua il bombardamento della Grande Batterie: gli inglesi vengono sloggiati dalla cima della collina



battaglia all'ala destra francese

Sulla sinistra la cavalleria di Kellerman completa il suo movimento e si schiera in prima linea. Un attacco a sorpresa delle truppe veterane inglesi nel centro dello schieramento mette in difficoltà i francesi, ma il risultato dello scontro non è scontato. I coscritti di Hill continuano ad avanzare temerariamente sulla loro destra: cosa ha in mente Wellington?



situazione sull'ala destra inglese: attacco dei veterani inglesi al centro, supportati dalla cavalleria leggera, mentre la cavalleria pesante francese si fa davvero minacciosa.

Commento : nonostante la leggera superiorità, l'attacco inglese è forse un po' prematuro, anche se ha sorpreso l'avversario. Le unità di fanteria coscritta invece sono ora veramente in grande pericolo. Perché avanzare così tanto ed esporsi ad una carica dei corazzieri francesi?

Ore 12.30 (Turno 3)

PC Francesi: $6 + "2" = 8$

PC Inglese: $4 + "5" = 8$

Iniziativa: Inglese

Ora lo scontro si fa duro sull'ala destra alleata: i veterani inglesi sono a contatto col nemico ma riescono ad eliminare soltanto una batteria francese (9 PV) a prezzo di ingenti perdite. A sinistra D'Erlon comanda ancora solo piccoli aggiustamenti per prepararsi ad un attacco dell'intera linea.



Lo scontro fra veterani inglesi e la fanteria del II° Corpo francese: i francesi si ritirano ma gli avversari sono un po' malconci.

È ormai evidente che i francesi hanno completato lo schieramento e si apprestano ad attaccare sia a destra (dove la cavalleria ha raggiunto la sua postazione avanzata) sia a sinistra, con la cavalleria pesante di Kellerman che incombe minacciosa sulla fanteria coscritta nemica. A sorpresa però anche un'altra formazione di Fanteria del II° Corpo (Reille) avanza verso il centro inglese e minaccia di attaccare la cavalleria leggera e tagliare così la ritirata ai veterani. Inoltre all'artiglieria del II° Corpo riesce il colpaccio di colpire ed eliminare una unità di fanteria alleata (8 PV)

Commento: stiamo arrivando ad un momento cruciale della battaglia. La cavalleria di Kellerman è schierata ed i poveri fanti inglesi probabilmente cominciano a farsela sotto. Perché Wellington non ha mandato delle unità a sostegno? Anche l'attacco di Reille al centro sembra piuttosto minaccioso.

Ore 13.00 (Turno 4)

PC Francesi: $6 + "2" = 8$ (e 8 PV)

PC Inglese: $4 + "1" = 5$ (e 9 PV)

Iniziativa: Francese

Ed ecco arrivare l'attacco della cavalleria pesante francese, coordinato e con il supporto di quella leggera, contro la formazione di fanteria di coscritti all'ala destra alleata: entrambe le unità, come previsto, vengono costrette alla rotta (10 PV al francese).



Kellerman colpisce duramente e si appresta a dilagare all'ala sinistra francese

Al centro l'attacco contro la cavalleria inglese costringe questi ultimi a retrocedere per riformare una linea di difesa sulla collina. Il giocatore inglese cerca di correre ai ripari e ridispone alcune formazioni all'estrema destra per non lasciare spazio alle cavallerie francesi, poi abbozza una linea di difesa sulle colline. Alla sinistra del suo schieramento la cavalleria di D'Erlon, affiancata dall'artiglieria ippotrainata, sta per attaccare. Wellington segnala ai suoi veterani di riprendere l'attacco al centro, vista la situazione di relativa debolezza dello schieramento francese in quella zona.



La situazione nella zona fra Hougomont e La Haye Sainte

Commento : ottima manovra a tenaglia del Francese, il quale tuttavia approfitta bassamente della disastrosa sequenza di "1" al dado (in attacco) del giocatore inglese che vanifica ogni possibilità anche nei combattimenti in cui sembrava avere buone chances.

Ore 13.30 (Turno 5)

PC Francesi: $6 + "4" = 10$ (e 18 PV)

PC Inglese: $4 + "6" = 10$ (e 9 PV)

Iniziativa: Alleati

L'inglese approfitta dell'unico "6" ottenuto finora per distribuire ordini alle sue unità principali. Al centro i Veterani inglesi colpiscono di nuovo ed i francesi stavolta perdono un'unità di fanteria (8 PV) e devono ritirarsi precipitosamente causando il panico anche nella formazione retrostante (due unità in disordine).



L'attacco dei veterani inglesi al centro. Notare i cubetti gialli delle unità in disordine

I francesi reagiscono però alla loro sinistra spostando l'asse dell'avanzata della cavalleria verso le colline in modo da non lasciare agli alleati il tempo per la formazione di una linea di difesa troppo forte. A destra il Maresciallo Ney si mette direttamente al comando delle unità di cavalleria e si prepara a colpire il nemico in difesa sulla collina: certamente vuole riscattarsi dopo la sfuriata di Napoleone per la cattiva prova a Quatre Bras. Al centro D'Erlon fa avanzare la Grande Batterie per riportarla a tiro del nemico.

Commento: la situazione si aggrava per Wellington alle ali, ma al centro l'attacco dei fucilieri veterani ha prodotto un bel disordine ed il francese sarà costretto a spendere il prossimo turno per rimettere un po' d'ordine nei ranghi, se non vuole rischiare troppe perdite

Ore 14.00 (Turno 6)

PC Francesi: $6 + "5" = 11$

PC Inglesi: $4 + "1" = 5$

Iniziativa: Francese

Disastro: il giocatore inglese non riesce ad addomesticare il suo dado e, per mancanza di PC, sarà costretto a tamponare sperando che le cose vadano meglio al prossimo turno. Mai vista una sequenza negativa così lunga!

I Francesi ora hanno un numero di PC sufficiente per dare ordine a tutte le unità già in linea: A sinistra Kellerman, sempre affiancato dalla cavalleria leggera carica sulla collina e mette in rotta un'altra unità di Fanteria (8 PV) nonostante si fosse schierata in quadrato. La cavalleria leggera francese invece viene respinta. La linea di difesa Alleata ha tenuto e non ci sarà il temuto sfondamento.



L'ultimo attacco di Kellerman

Al Centro la Grande Batterie riesce nell'incredibile impresa di distruggere due batterie inglesi con soli tre tiri (guadagnando 18 PV). Wellington appare davvero scoraggiato: gli occhi al cielo e qualche parolina mormorata silenziosamente... ma non siamo riusciti ad capire se si trattasse di una preghiera o di una sequela di male parole! Sulla destra l'attacco di Ney spazza via le difese inglesi che devono sgombrare in fretta ed in disordine la collina: una delle unità è costretta ad andare direttamente in rotta (8 PV).



Ney conquista la collina dietro Papelotte facendo il vuoto davanti a sé

Solo al centro la cavalleria alleata reagisce bene causando grandi perdite alle unità del II° Corpo che stavano avanzando.



La cavalleria inglese contrattacca e causa ingenti perdite alla fanteria francese

A questo punto Wellington decide che, nonostante ci siano ancora alcune possibilità di reazione, è venuto il momento di alzare bandiera bianca e salvare la vita di migliaia di soldati, visto che gli dei (Marte e Fortuna in primis) non gli sono benevoli.

La battaglia è finita: Napoleone ha avuto ragione del nemico e può prepararsi ad affrontare l'imminente arrivo dei Prussiani.



La situazione alle ore 14.30 del 18 Giugno, subito prima della tregua.

Bottom Line

Come di può dedurre da quanto descritto più sopra effettivamente Waterloo: Enemy Mistakes permette una buona simulazione storica di questa battaglia. Se è vero che la cattiva sorte ha un bersagliato il giocatore Alleato è anche vero che alcune sue mosse si sono rivelate un errore importante e soprattutto hanno impedito a Wellington di usare le sue "magre" risorse per qualche unità che avrebbe potuto fare la differenza al centro ed alla sinistra del suo schieramento.

Errori dei generali a parte non sono state riscontrate falle nell'applicazione del regolamento e, dopo le schermaglie iniziali per riorganizzare le proprie unità, la battaglia è stata poi una sequenza di azioni logiche e realisticamente eseguite.

Non manca però qualche osservazione finale. Innanzitutto si sente la mancanza di qualche scenario breve da risolvere in un'oretta o poco più con una frazione delle unità disponibili: l'attacco ad Hougumont, per esempio, o la difesa della Haie Sainte, oppure l'attacco prussiano su Plancenoit del pomeriggio, ecc. Questo permetterebbe ai giocatori neofiti di fare un po' di "esercizio" utilizzando solo una parte delle unità e quindi imparando più facilmente le regole.

L'utilizzo della guida online è veramente molto utile perché con i suoi esempi di gioco e con un elenco alfabetico di tutti i termini utilizzati (senza dimenticare il richiamo alle relative pagine di riferimento) ci ha permesso di chiarire una serie di piccoli dubbi senza dover cercare troppo in un regolamento che, per dirla all'americana, non è molto "user friendly". Con questo non vogliamo dire che manchi qualche regola o che sia impossibile trovare una risposta agli eventuali dubbi di gioco, ma semplicemente che, a nostro avviso, il testo avrebbe dovuto essere un po' più areato, magari facendo in modo che le regole appartenenti ad una particolare fase fossero poi richiamate o

rispiegate nel relativo capitolo senza obbligare il lettore a ritornare indietro di qualche pagina per trovare la risposta.



Gli autori

Consiglio: serve quindi un po' di applicazione iniziale per entrare con la testa "sgombra da preconcetti derivanti da vecchi wargames" nel contesto di questo Regolamento, ma questo sforzo verrà ripagato quando si comincerà a manovrare il proprio esercito sul campo, alla ricerca del giusto posizionamento per tutte le unità ed attaccando i punti più deboli dello schieramento avversario, proprio là dove il nemico ha fatto un errore!

Si ringrazia la ditta Sir Chester Cobblepot non solo per avere messo una copia di valutazione del gioco ma anche per avere risposto sempre tempestivamente a tutte le domande di chiarimento. Hanno persino organizzato una partita dal vivo a casa dell'autore che ha sgombrato il campo da ogni piccolo dubbio eventualmente rimasto.

Autori: Aldo Ghetti e Paris Poli

Grafica ed illustrazioni: A. D'Amico e D. Salvini

Anno: 2015

Pro: Materiali impeccabili e robusti. Grande mappa che permette un'ottima visione del campo di battaglia e di conseguenza aiuta ad entrare subito nell'atmosfera giusta. Le regole sono a cavallo tra quelle tipiche delle miniature e quelle del boardgame e richiedono un po' di applicazione iniziale, ma tutto dopo si svolge in maniera logica e .. storica.

Contro: Regolamento troppo "denso" e con regole che ha volte non sono spiegate nel punto più "logico", ma in una sidebar o in una pagina diversa. Durata del gioco un po' eccessiva per dei normali giocatori, anche se è accettabile per degli appassionati di wargames. Mancano alcuni scenari più brevi per facilitare l'apprendimento o anche solo per fare una battaglia in poco più di un'ora.

Consigliato a: Giocatori assidui o esperti, in particolare a chi ama i giochi di simulazione storica e vuole rivedere da una diversa "angolazione" la più famosa battaglia della Storia.

Idoneità al solitario: buona

Incidenza della fortuna: discreta

Idoneità ai Neofiti: bassa.

Titolo originale: Waterloo: Enemy Mistakes

Tipo: [Wargame](#)

Editore: [Sir Chester Cobblepot](#) e [Pendragon Games Studio srl](#)

Giocatori: 2-3

Età: 14+

Durata: 150 minuti (scenario base)