

ALEXANDRE CONTRE LA PERSE

Un'occhiata ai wargames



Introduzione



Questa rubrica ha lo scopo di informare i lettori sulle prime impressioni ricevute dallo scrivente nel giocare dei wargames nuovi o... d'epoca dopo averli provati o riprovati recentemente.

Oggi parleremo del recente **Alexandre contre la Perse**, un wargame "hors-série" pubblicato dalla francese Cérigo, la casa editrice della rivista bimestrale Vae Victis.

Il sotto-titolo di questo wargame è "Au Fil de l'épée Antiquité", con il quale l'autore (il ... prolifico francese Frédéric Bey, che ci ha dato, fra le altre, anche la mitica serie "Jours de Gloire") riprende e semplifica il regolamento della serie precedente ("Au Fil de l'épée", con le sue 37 battaglie medievali) per adattarlo all'epoca antica.

Questo primo volume (venduto a parte e al di fuori del normale abbonamento a Vae Victis che prevede 6 numeri della rivista con gioco in inserto e due numeri speciali con mappa A3 e un numero doppio di pedine) tratta tre fondamentali battaglie combattute e vinte da Alessandro il Grande contro il Re persiano Dario: **Granico, Issos e Gaugamela**.

Il gioco viene fornito in una scatola piatta di cartone con coperchio pieghevole e contiene i tre campi di battaglia (con esagoni da 20 mm) e 432 unità pre-tagliate (15x15 mm), oltre ad un regolamento in due lingue (francese ed inglese) ed un paio di schede riassuntive).



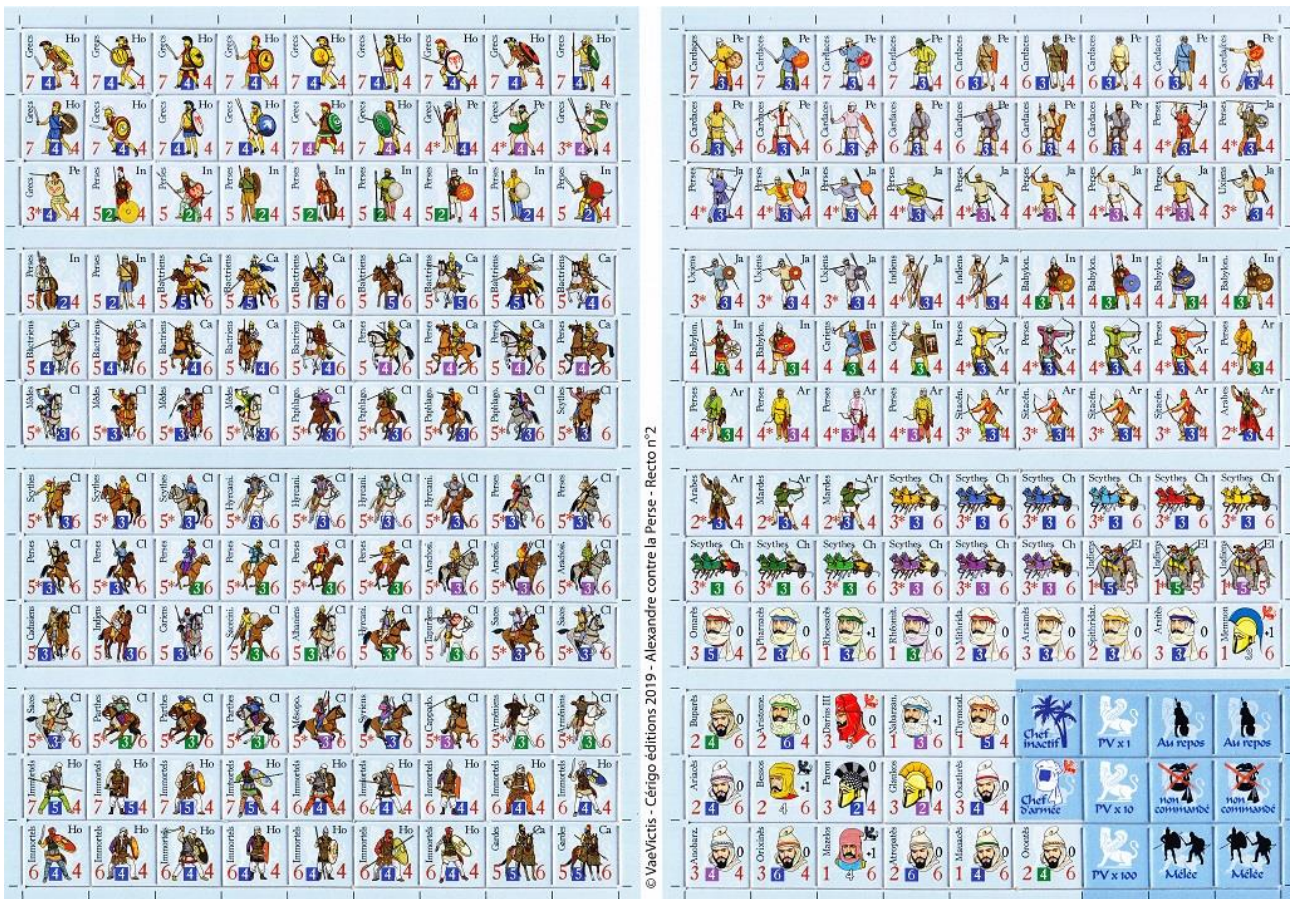
La meccanica di base vede come grandi protagonisti i "comandanti" delle varie formazioni ed i "generali d'ala" alla guida dell'intero esercito: ogni leader ha un valore di "attivazione" (dallo "0" di Alessandro al "4" di Parmenione) ed al suo turno può muovere tutte le unità della sua formazione (purché siano entro il suo "raggio di comando"). I Comandanti in capo (Generali d'Ala) possono invece muovere TUTTE le unità entro il loro "raggio", quindi alcune di esse possono agire più volte durante un turno, prima sotto il proprio comandante e poi agli ordini dei generali d'ala (o viceversa).

Ogni unità ha una "Capacità di movimento" (PM) ed una "Forza" (entrambe espresse con dei numeri), mentre alcune hanno anche la possibilità di "tirare" (frece o giavellotti): tutte hanno anche un valore che indica la loro "Qualità", ovvero la loro preparazione militare o la capacità di resistere in combattimento. La cavalleria non "carica" (come succedeva nella serie medievale) ma è molto spesso fondamentale per decidere l'esito della battaglia.



Il movimento tiene conto dell'orientamento dell'unità (cambiare direzione costa dei PM) e, naturalmente, degli ostacoli naturali (fiumi, ruscelli, terreno roccioso, salite, ecc.). Nella prima parte di ogni battaglia i due eserciti si muovono l'uno verso l'altro e manovrano cercando di portare a le loro unità più forti a contatto delle linee più deboli del nemico in modo da sfondare ed attaccare alle spalle le altre formazioni.

L'ordine con cui i generali vengono attivati è deciso da due fattori: il lancio di due dadi per capire chi ha l'iniziativa (e qui i Macedoni, avendo Alessandro, hanno sempre un piccolo vantaggio già in partenza) ed il numero di attivazione dei Generali. In base alla differenza fra i risultati dei dadi inoltre è possibile che il giocatore vincente possa decidere non solo quale delle sue formazioni attivare per prima, ma anche quale dovrà muovere (o rendere inattiva) il suo avversario. Poi, alternandosi, i due avversari fanno agire gli altri comandanti partendo da quelli con il valore più basso (Alessandro, essendo l'unico con valore "0", è sempre il primo) per salire pian piano in seguito (dapprima i leaders di valore "1", poi quelli di valore "2", ecc.) per arrivare a Parmenione che, con il suo valore "4" è sempre l'ultimo (ed è un vantaggio per il Macedone perché, essendo lui un generale d'ala come Alessandro, può correre ai ripari spostando unità in qualche settore minacciato o completando lo schieramento iniziato da uno dei comandanti che l'ha preceduto).



Nel combattimento “corpo a corpo” si tiene conto della “qualità” di ogni unità (chi ha il valore più alto ottiene un bonus al lancio dei dadi), del rapporto di forze (2:1, 1:1, ecc.), del tipo di armamento (si confrontano la migliore unità attaccante ed il miglior difensore e si ottiene un “bonus/malus”), della tattica usata (attacco di fronte, di fianco o alle spalle) e della presenza o meno di un leader (ulteriore bonus per le truppe). I difensori possono cercare di indebolire l’attacco con dei tiri a corta distanza, ma poi il combattimento si risolve lanciando due dadi “D6” ed aggiungendo i bonus/malus visti sopra per ottenere un risultato finale: unità affaticate (si gira la pedina sul lato più debole), disordinate (si applica l’apposito counter), in ritirata, messe in fuga (le unità vengono subito spostate di due esagoni verso la loro base e ricevono un segnalino “rotta” che le penalizza notevolmente) o eliminate (questo accade solo se le unità attaccate erano state precedentemente indebolite o messe in rotta).

Ogni battaglia ha una certa durata (in turni) e viene vinta solitamente “ai punti” (contando le unità eliminate, ognuna delle quali ha un certo valore) oppure raggiungendo degli obiettivi: si ottengono così vittorie minori, decisive o maggiori in base al totale raggiunto. Non si arriva quasi mai alla fine della durata prevista (in turni) perché molto spesso uno dei due eserciti “collassa” improvvisamente (unità prese alle spalle e senza via di fuga, per esempio, costrette alla resa) ed a quel punto è più che chiaro chi sia il vincitore.

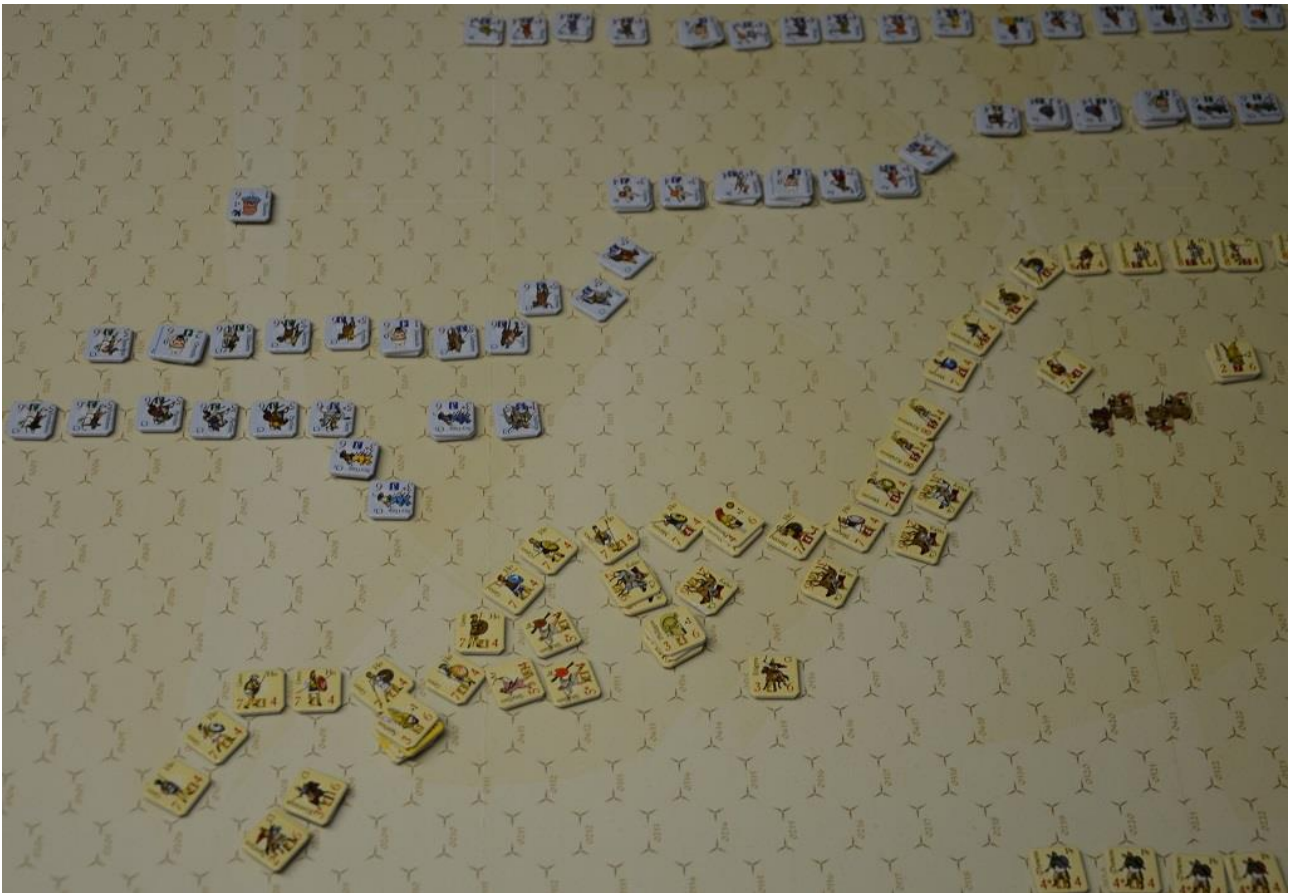
La foto qui sotto ci mostra Alessandro che, alla testa della sua cavalleria, attacca l'ala sinistra persiana a Gaugamela per cercare lo sfondamento.



Il sistema di **ALEXANDRE CONTRE LA PERSE** è piuttosto ben collaudato, visto che la serie “Au fil de l’épée” conta ormai 37 diverse battaglie e quindi si è affinata pian piano, eliminando ogni piccolo dubbio o ambiguità: chi conosce le vecchie regole deve semplicemente dare una “rispolveratina” alle nuove per capire dove sono i piccoli cambiamenti effettuati dall’autore in modo da adattarla al tipo di combattimento dell’Antichità.

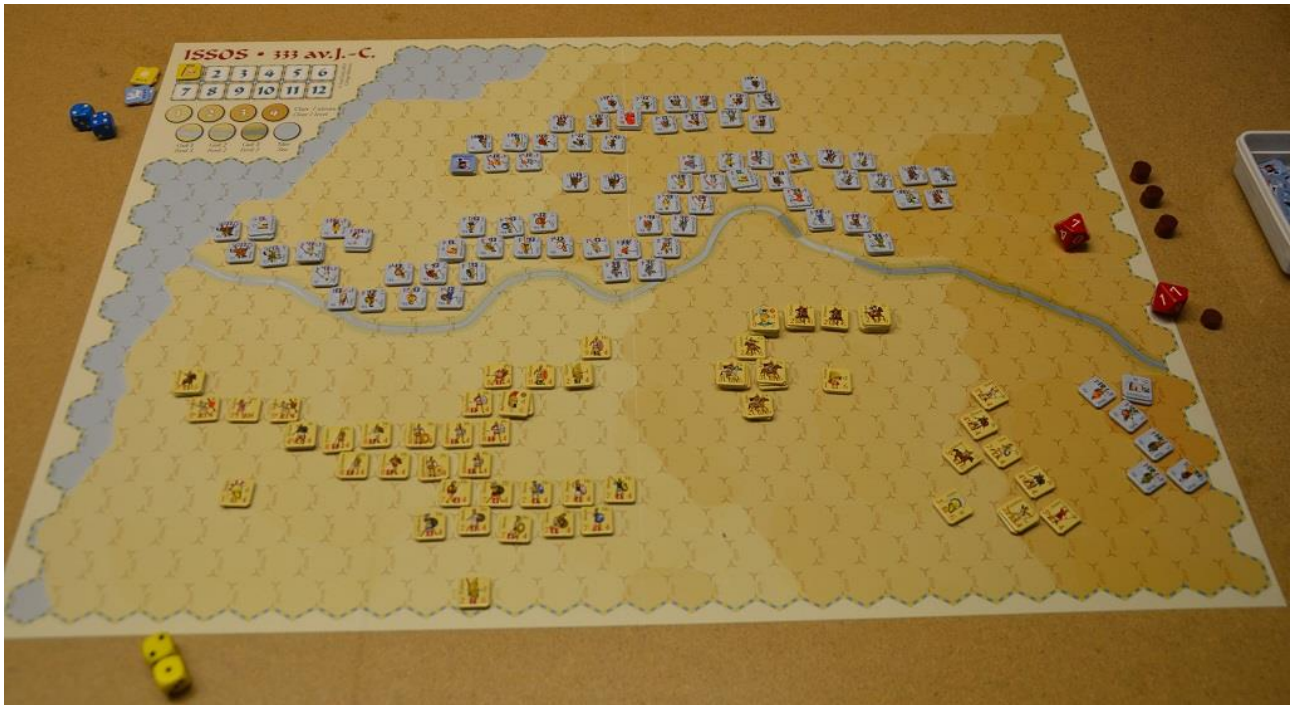
Le partite sono tese e divertenti, con i due giocatori che cercano di far saltare le linee difensive dell’avversario o di contrastare eventuali situazioni di pericolo nelle aree dove agiscono le forze più potenti del nemico: Alessandro ovviamente è quasi sempre utilizzato su un’ala, alla guida delle formazioni di cavalleria pesante (i famosi Companions) che, potendo attaccare due volte in ogni turno (prima sotto la guida di Alessandro e poco dopo con il loro leader) spesso sono decisive per aprire una breccia nelle linee nemiche. Ma bisogna comunque fare bene attenzione a non avanzare troppo senza il supporto della fanteria per non trovarsi poi circondati all’interno del corpo principale nemico (cosa avvenuta ogni volta che Alessandro ha preteso troppo credendosi ... invincibile).

Nella foto qui sotto vediamo invece la parte opposta del campo di battaglia, dove la cavalleria persiana, accompagnata dai temibili arcieri a cavallo, si prepara a colpire le truppe leggere macedoni. Parmenione, visto il pericolo, sta facendo mettere Opliti e Falangi in ordine obliquo per parare l’attacco.



I Persiani hanno grandi formazioni di arcieri a cavallo che possono fare parecchi danni nel momento in cui vengono a contatto con il nemico, ed innumerevoli unità di cavalleria leggera che possono rapidamente circondare le lente falangi se si apre una breccia nello schieramento macedone. Quindi sta a loro cercare il punto debole del nemico, attaccarlo in forze, creare uno sfondamento e poi entrare con un gran numero di unità per prendere il nemico alle spalle.

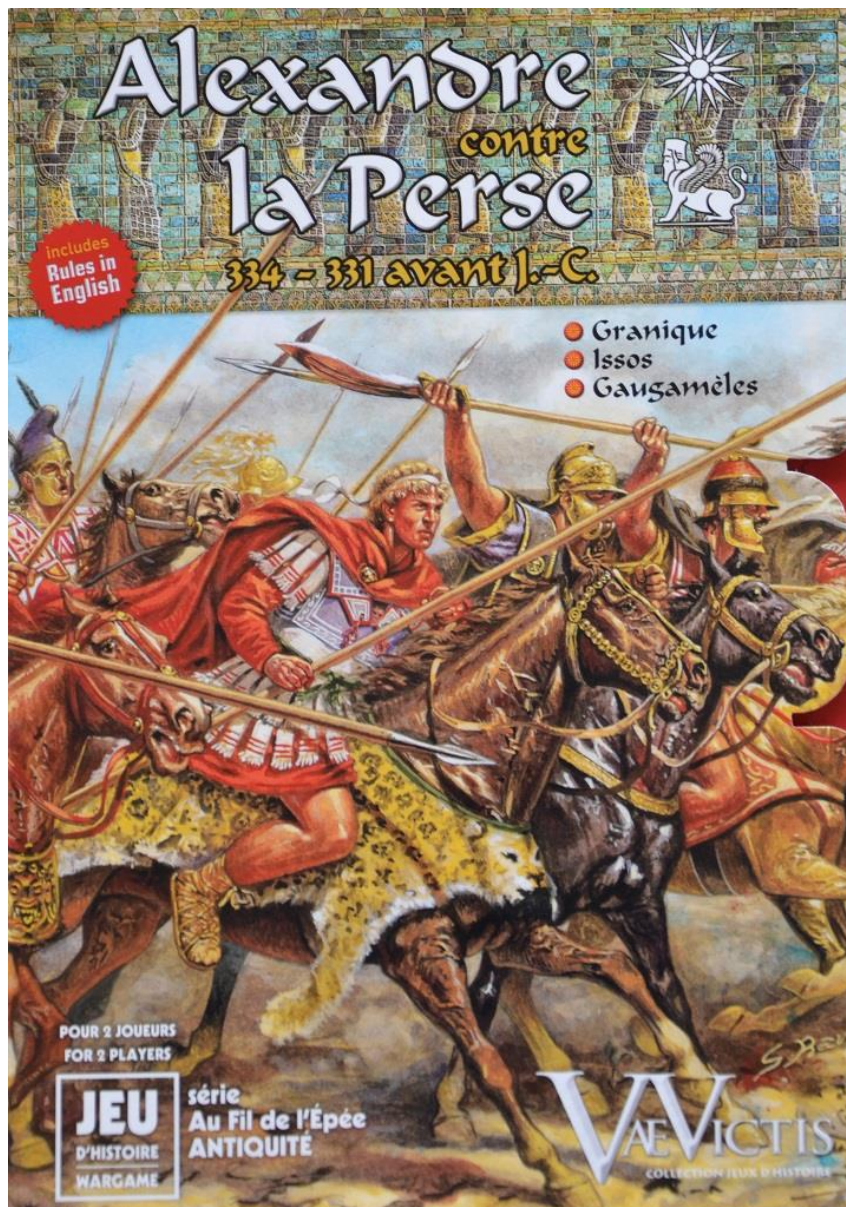
Dopo qualche turno la battaglia si trasforma in una serie di scaramucce e scontri in tutte le parti del campo con le unità più deboli che ogni tanto prendono la fuga mentre le più forti, pian piano, cominciano ad “usurarsi” e qualcuna di esse viene anche messa in rotta se attaccata ai fianchi o alle spalle (questo spesso avviene perché l’attaccante che vince uno scontro e libera l’esagono attaccato DEVE avanzare, trascinata dalla foga dello scontro, e se i compagni che erano adiacenti perdono qualche scontro l’unità rischia di trovarsi circondata).



Gli schieramenti prima della battaglia di Issos.

Le falangi (ma anche gli opliti) sono unità veramente potenti e se arrivano a contatto col nemico difficilmente possono essere fermate, ma le loro capacità di manovra sono abbastanza ridotte e se le unità che le proteggono ai fianchi (solitamente cavalleria leggera, arcieri o peltasti) sono sconfitte il nemico potrebbe piombare improvvisamente alle loro spalle ed allora la musica cambia di molto. Il giocatore Persiano avrà dunque tutto l'interesse a bersagliarle in continuazione con gli arcieri, tenendosi fuori contatto, e ad attaccarle solo quando sono indebolite o possono essere colpite ai fianchi o alle spalle.

Generalmente le unità Macedoni sono più forti (singolarmente) ma meno numerose: il “peso” dell’attacco però è sempre su Alessandro, quindi il Macedone deve sempre “osare” e portare le truppe più forti e manovriere in avanti per cercare di far ripiegare, con gravi danni, almeno un’ala dello schieramento nemico, schiacciando poi con le falangi il centro che, causa l’ammassamento, avrà una ridottissima capacità di manovra.



L'unique "pecca" del gioco (se posso definirla in questo modo) è la lunghezza delle battaglie: una volta imparate le regole e fatte un po' di prove è quasi normale impiegare 40-45 minuti per ognuno dei primi turni, soprattutto perché le mosse vanno studiate attentamente, alla ricerca dei punti deboli del nemico. Poi, una volta impostata la battaglia, i turni si fanno più veloci perché non resta che effettuare piccoli spostamenti, raggruppare le unità migliori per gli attacchi e sottrarre quelle indebolite dalla prima linea sostituendole con altre "fresche". Isso e Granico si possono giocare in 2-3 ore, ma per Gaugamela potete tranquillamente stimare in 5 ore il tempo minimo necessario a completarla.