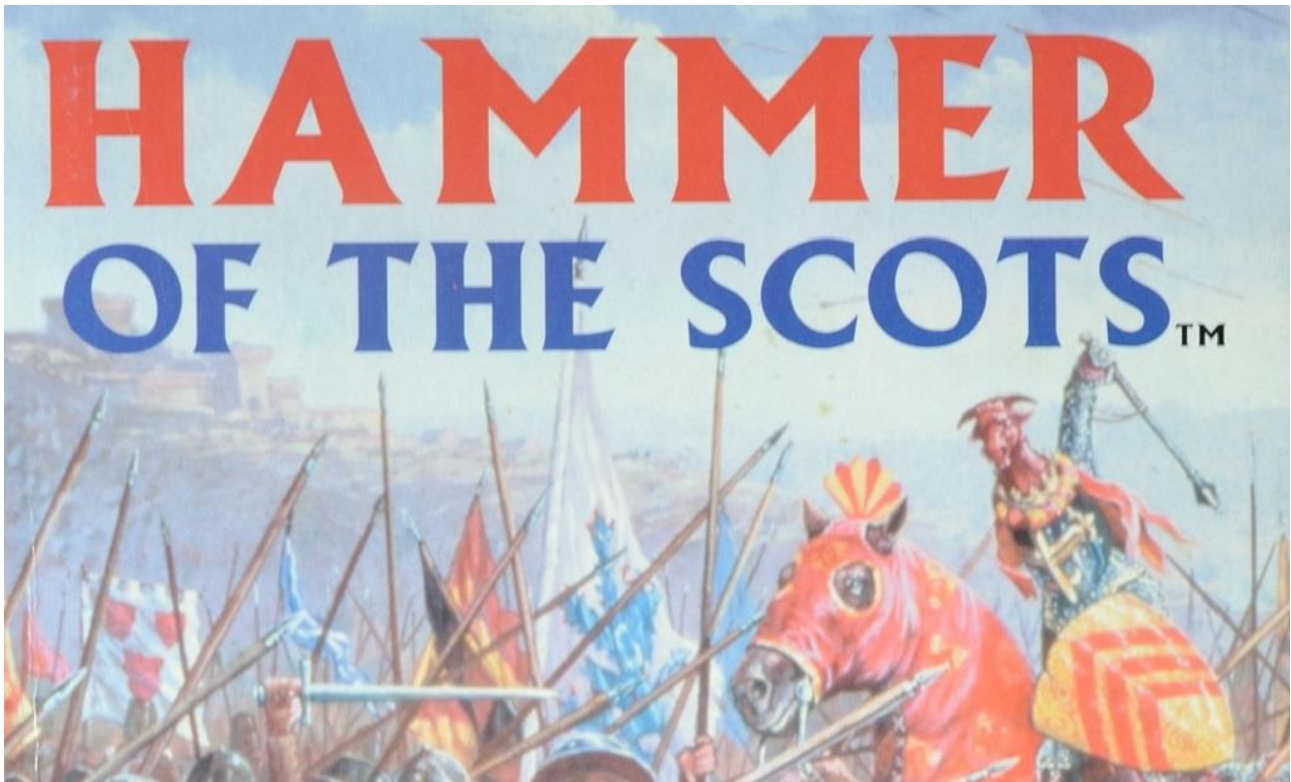


## HAMMER OF THE SCOTS

### Le guerre di Indipendenza della Scozia medievale



#### Introduzione

Questa rubrica ha lo scopo di informare i lettori sulle impressioni avute dallo scrivente nel giocare qualche wargame nuovo o... d'epoca dopo averlo provato per la prima volta, per i più recenti, o riprovato recentemente per i titoli "classici".



Non seguiremo un ordine ben preciso, ma cercheremo di fornire le nostre impressioni al termine di una partita, in modo da dare qualche informazione quasi a... caldo alle persone interessate.

Cercheremo di privilegiare i wargames prodotti in Italia, oppure con autori italiani o con argomenti che riguardano la storia del nostro Paese, ma naturalmente parleremo anche di simulazioni su argomenti e fatti storici diversi, partendo da avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti, a seconda dei test fatti con titoli di editori europei o americani.

Questa volta abbiamo deciso di dedicare la rubrica alle guerre medievali di indipendenza scozzesi e vi parleremo quindi del gioco **Hammer of the Scots**.

Fino al 1286 il Re di Scozia Alessandro III° aveva portato pace e stabilità al suo Paese, ma quando morì (nel Marzo di quell'anno, probabilmente a seguito di una caduta da cavallo) mancava un vero "erede" al trono, e la nobiltà locale, incapace di trovare una soluzione, si trovò ad un passo dalla guerra civile, tanto che alcuni nobili chiesero aiuto al Re d'Inghilterra perché facesse da "paciere".

Il risultato fu purtroppo molto diverso da quanto essi si aspettavano perché Edoardo I° decise che era il momento giusto per invadere e conquistare la loro terra e lanciò una campagna militare per sottomettere definitivamente la Scozia, dando il via a quella che fu poi definita la Prima Guerra di Indipendenza Scozzese (e che ebbe termine soltanto 32 anni dopo, nel 1328).

Nel 1297 il malumore della popolazione verso i Nobili inglesi mandati a governarli si trasformò però in aperta rivolta, sotto la guida di Andrew Moray e William Wallace, ai quali si aggiunse poco dopo William Douglas. Edoardo I°, già in guerra contro la Francia, decise di darla finita con questa ribellione ed inviò un esercito in Scozia per stroncarla, affiancando ai suoi generali un vassallo scozzese, Robert Bruce, il quale però, dopo molti tentennamenti, decise di unirsi alla ribellione.

L'11 Settembre 1297 inglesi e scozzesi si incontrarono nei pressi di Stirling Bridge e fu una vittoria scozzese, con gli avversari costretti alla ritirata al di là del confine. Seguirono anni di battaglie vinte e perse finché nel Maggio 1328 il nuovo Re d'Inghilterra, Edoardo III°, fu costretto a firmare un trattato di pace, riconoscendo l'indipendenza della Scozia e permettendo a Bruce di essere incoronato come suo legittimo Re.

Se avete visto il film “**Braveheart**”, con Mel Gibson tutti nomi di cui sopra vi sono già noti e non abbiamo quindi bisogno di raccontare più in dettaglio gli avvenimenti e le battaglie cui parteciparono, anche perché, fortunatamente, abbiamo la possibilità di usare un gioco strategico bello e pronto che vi permetterà di rivivere quella lunga guerra.



**Hammer of the Scots** fa parte della serie di wargames “a blocchi” creato dalla Gamma Due Games (poi trasformatasi nell'attuale Columbia Games): la sua particolarità è che le unità combattenti sono costituite da blocchi di legno colorato da piazzare e muovere “in piedi” sulla mappa in modo che l’avversario non possa vedere chi ci sta dietro e quale sia la sua "potenza" in quel momento.

Su ogni blocco sono ovviamente indicati il tipo di unità (leaders, nobili, fanteria, cavalieri, arcieri, ecc.) e la sua “Forza”, espressa con dei “triangolini” stampati al bordo di ogni lato: l’unità solitamente parte a forza piena ma questo valore può ridursi ad ogni colpo incassato (basta semplicemente girare di 90° il blocco) oppure rinforzarsi nella fase di riposo invernale girando in senso opposto.

*Le unità Scozzesi, con William Wallace in alto a sinistra*

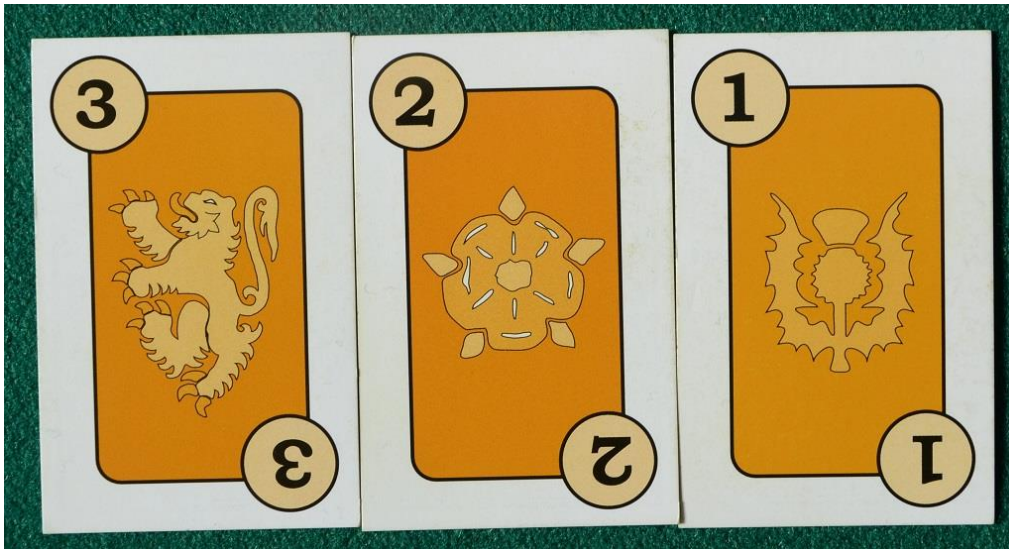


**Hammer of the Scots** tratta le due campagne che gli scozzesi lanciarono contro i “dominatori” inglesi: la prima, come abbiamo visto, iniziò nel 1297, vide come assoluto protagonista William Wallace e terminò con la sua sconfitta quando il “re scozzese” designato, Robert Bruce, fu convinto a tradirlo ed a passare agli inglesi. La seconda invece vede proprio Bruce al timone della seconda rivolta, scoppiata nel 1306, dopo la morte di Wallace, che lo portò alla fine a indossare la corona. Anche il gioco, ovviamente, prevede due diversi scenari e quindi due diversi piazzamenti iniziali.

## La mappa della Scozia



La mappa ci mostra l'intero territorio scozzese diviso in diverse zone, ognuna delle quali è sotto il comando di un nobile (vedete i loro nomi nella foto qui sopra, stampati di fianco al loro scudo araldico), quasi tutti al servizio del Re d'Inghilterra ad inizio partita: lo scopo del giocatore scozzese è proprio quello di costringere i nobili a passare dalla sua parte. Per raggiungere questo obiettivo i giocatori usano delle carte "azione" (ne ricevono 5 all'inizio di ogni turno/anno) con le quali possono effettuare da 1 a 3 spostamenti di tutte le unità da una zona ad altre adiacenti, alla ricerca delle battaglie decisive o nel tentativo di evitarle: ci sono dei "confini di zona" (neri) che permettono il passaggio di 6 blocchi ed altri (rossi) che consentono invece il passaggio a soli 2 blocchi.



*Le carte "Azione"*

Le battaglie si combattono lanciando per ogni blocco coinvolto un numero di dadi pari alla sua forza (numero dei triangolini), ma agendo sempre secondo un ordine ben stabilito: per prime tirano le unità di tipo "A" (élite), cominciando da quelle in difesa; poi tocca a quelle di tipo "B" (i nobili ed il loro seguito), partendo sempre dal difensore, ed infine quelle di tipo "C" (i soldati di leva). Ogni unità, accanto alla lettera che la contraddistingue, ha anche un numero che indica il valore che deve avere il dado per colpire: A3, per esempio, significa che quella è una unità di élite e che colpisce con 1-2-3.

*Le unità Inglesi: notare la lettera ed il numero stampati in basso a destra in ogni blocco. Nelle due file in basso ci sono i nobili che possono passare al nemico.*



Alla fine del turno (cioè dopo aver giocato le 5 carte) occorre verificare la situazione logistica di tutti blocchi di fronte all'inverno che sta per iniziare: in pratica questo significa che in ogni zona può stazionare un numero di blocchi pari a quello stampato sul castello che la contraddistingue (da 1 a 3), mentre quelli in eccesso, salvo casi specifici, vengono eliminati. Prima di questa fase però tutti i nobili devono tornare nelle loro contee e se le trovano occupate dal nemico ... cambiano subito bandiera (ci sono infatti nella scatola due set di blocchi: rossi per i nobili alleati degli inglesi all'inizio della partita e blu per queglii stessi nobili quando passano agli scozzesi o... viceversa)

Gli scozzesi vincono se riescono a portare tutti i nobili dalla loro parte prima della fine del gioco oppure se riescono a catturare il Re Edward II. Gli inglesi invece vincono se eliminano il Re di Scozia (quando verrà nominato, e questo solo dopo la morte di Wallace) oppure se controllano tutti i nobili ed hanno ucciso lo scozzese Moray (l'unico nobile che, con Wallace, rimase sempre fedele alla sua Patria e che quindi non ha una controparte "rossa"). Se non si arriva a nessuno dei due casi vice il giocatore che controlla il maggior numero di nobili a fine partita.

*Il set-up iniziale che mostra i nobili nel loro territorio e, al centro. Il piccolo ma potente esercito guidato da Wallace, pronto a "convincere", con le buone o le cattive, gli altri nobili ad unirsi alla ribellione.*



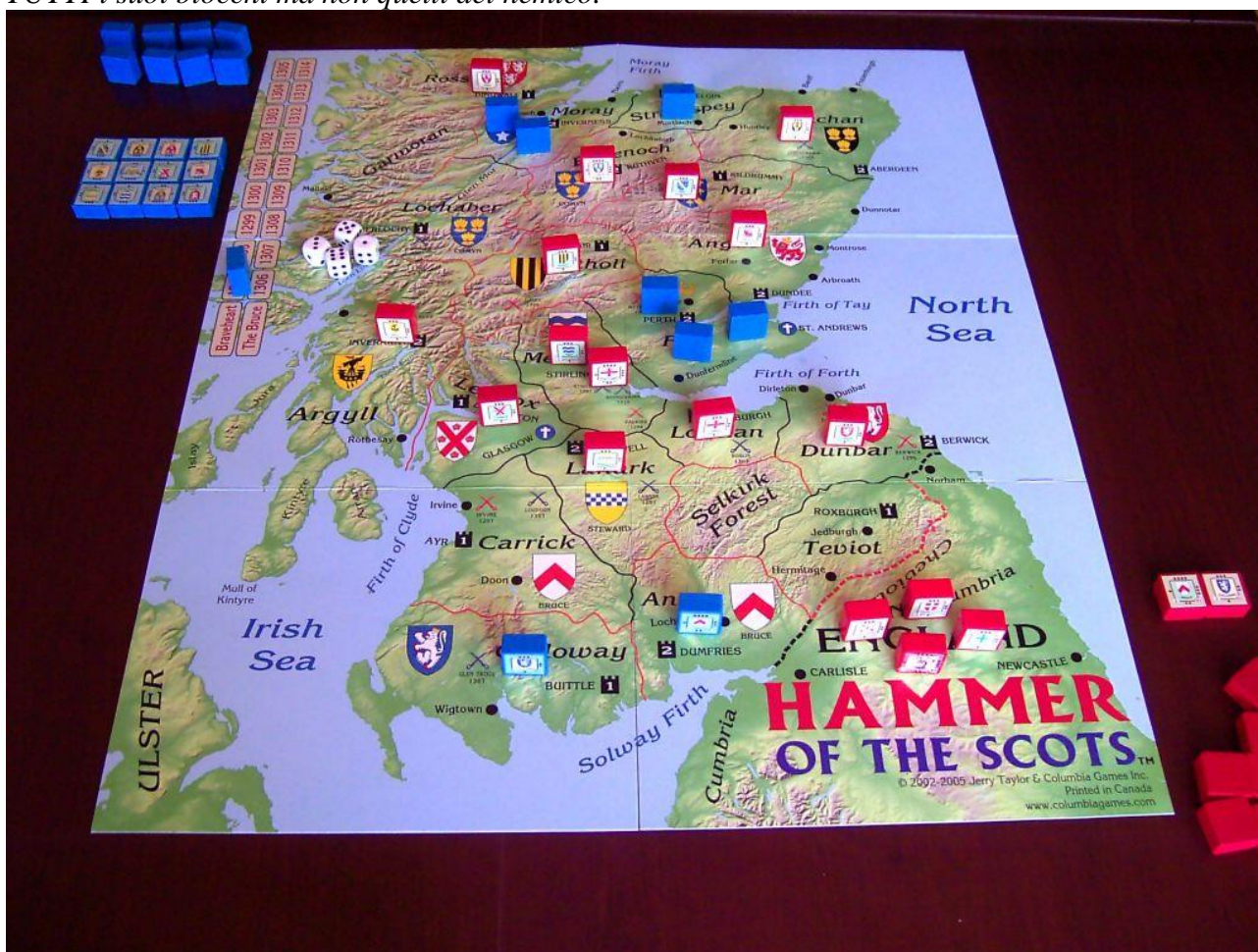
**Hammer of the Scots** riesce a dare ai giocatori una buona idea di quale fosse la situazione in Scozia fra la fine del 1200 e l'inizio del 1300, e lo fa con poche regole, una meccanica più che collaudata ed una durata che raramente supera i 90-120 minuti. Naturalmente i numerosi lanci di

dadi durante i combattimenti fanno entrare in gioco anche una certa dose di “fortuna”, soprattutto se a un giocatore va tutto bene mentre l’altro continua a non colpire. Tuttavia sarebbe sbagliato considerarlo un gioco di pura “fortuna”, perché quel che conta qui è avere una buona strategia di base: non si possono fare dunque delle mosse “a caso” e occorre impegnare le proprie unità in battaglia solo in condizioni di superiorità per garantirsi la vittoria anche se la sorte non è molto benigna.

Per questo motivo è indispensabile formare dei “gruppi d’attacco” che contengano uno o più blocchi di tipo “A” (come Wallace, per esempio, o altre unità di élite) perché esse permettono di tirare per primi: così sarà possibile ridurre la forza del nemico (i colpi NON sono contemporanei) prima che possa reagire. Ogni combattimento dura un numero limitato di turni, ma se un giocatore si rende conto di non riuscire più a vincere la battaglia può ritirare le sue unità invece di lanciare i dadi e cercare rifugio in un’area adiacente: potrà poi rinforzarle durante la fase “invernale”

Il giocatore scozzese approfitterà della sua maggior forza iniziale per “convincere” con le buone maniere (alla scozzese, naturalmente, cioè a randellate ...) il maggior numero di nobili a passare dalla sua parte, e dopo essersi assicurato le retrovie, liberandole da ogni pericolo di contrattacco, potrà scendere verso il Sud per concentrare nelle zone più vicine al territorio inglese un gran numero di unità e respingere l’invasione nemica, magari puntando a vincere una battaglia “maggior”.

*Ecco come si presenta in realtà la mappa agli occhi del giocatore inglese, il quale può vedere TUTTI i suoi blocchi ma non quelli del nemico.*



L'inglese inizia la partita un po' in affanno: i nobili scozzesi sono tutti sparpagliati sulla mappa e difficilmente potranno essere usati per creare in tempo un nucleo abbastanza forte da opporsi al nemico senza il rischio di essere annientati da Wallace e dalle sue truppe: tuttavia ad ogni turno riceverà un buon numero di unità (la metà di quelle contenute in un'apposita "riserva", prese a caso dai blocchi coperti che la compongono) da schierare "gratuitamente" al confine con la Scozia. Con quelle dovrà cercare di "rastrellare" per prima cosa le aree a Sud del Paese, riportando un po' di nobili dalla sua parte se erano già stati convertiti, ed evitando battaglie maggiori finché non avrà una predominanza di blocchi e di territori a lui fedeli. Poi, lentamente, potrà provare a risalire verso Nord.

Ogni strategia deve comunque tener conto dell'arrivo dell'Inverno: alla fine di ogni turno (cioè dopo aver giocato le 5 carte) tutti i nobili infatti torneranno a svernare a casa loro, costringendo i giocatori a ripartire da capo (con il raggruppamento) nel turno successivo: diventa quindi fondamentale avere dei gruppi abbastanza forti nelle maggiori città, e questo sarà possibile solo con una buona programmazione delle mosse in base alle carte ricevute. Spesso infatti conviene interrompere un'offensiva in corso per ridistribuire i propri blocchi nel migliore dei modi e riprenderla in seguito, magari quando le carte saranno più favorevoli

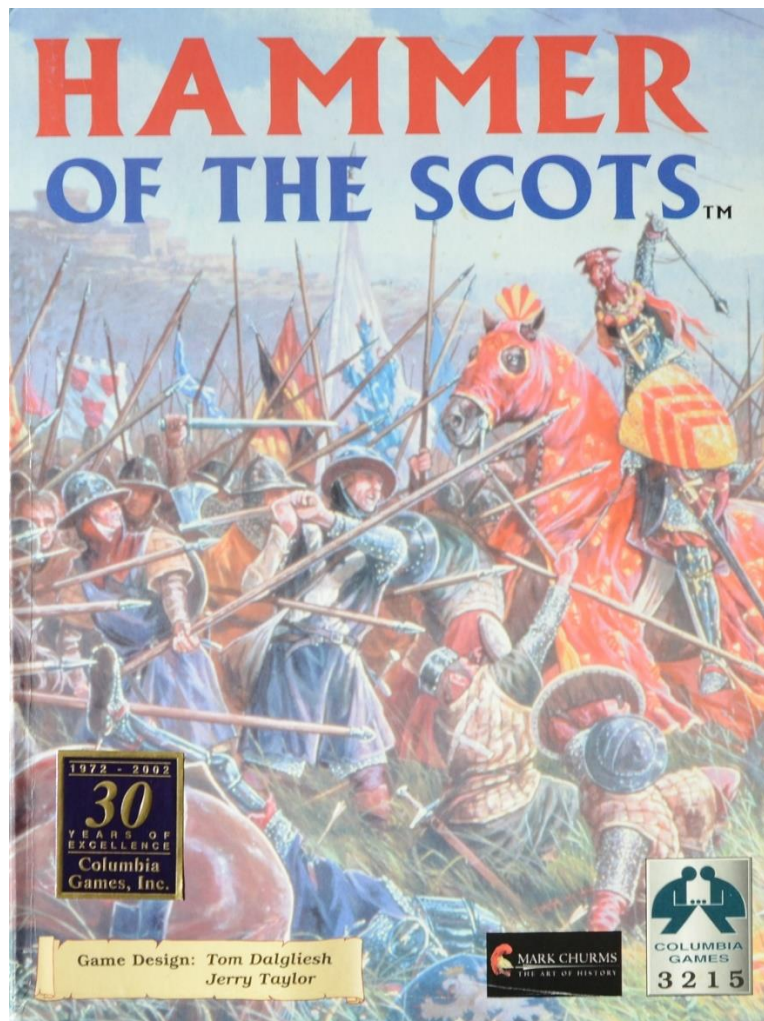
### Le carte "Evento"



Alcune carte speciali (gli Eventi: li vedete nella fotografia qui sopra) possono modificare leggermente il corso del turno (tregua, rinforzi, ecc.) e devono essere quindi giocate “cum grano salis” per cercare di favorire il proprio esercito, innanzitutto, oppure rallentare o danneggiare quello avversario.

**Hammer of the Scots** è dunque, a mio avviso, un ottimo titolo da usare anche come “introduzione” al mondo dei wargames, visto che possiamo considerarlo un “ponte” ideale fra gioco da tavolo e simulazione storica.

*La scatola del gioco*



Titolo : Hammer of the Scots

Editore: Columbia Games

Anno: 2002

Autori: Tom Dalgliesh e Jerry Taylor

Numero di giocatori: 2