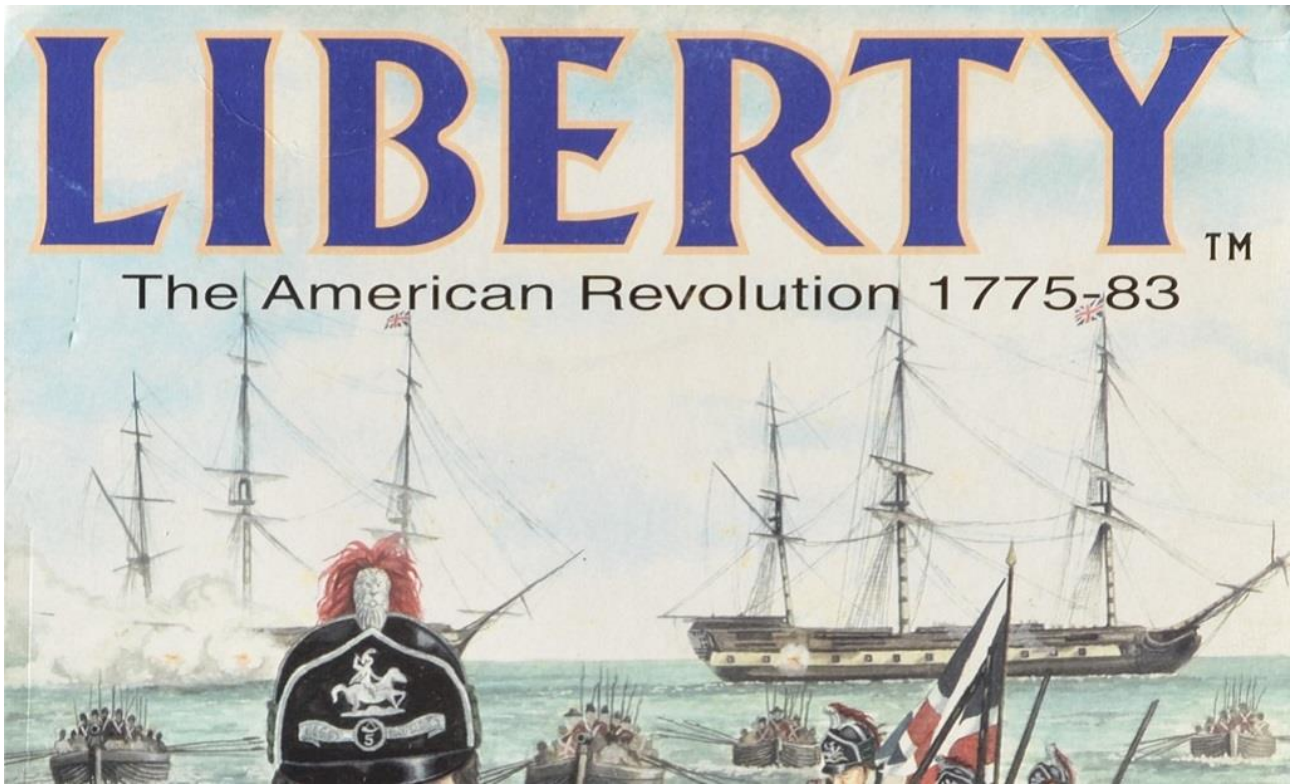


LIBERTY: THE AMERICAN REVOLUTION 1775-83

La nascita degli Stati Uniti d'America.



Questa pagina ha lo scopo di informare i lettori sulle impressioni avute da chi scrive nel giocare qualche wargame nuovo (dopo averlo provato per la prima volta) o... d'epoca (ritirato fuori dallo scaffale per una partita).



Non seguiremo un ordine ben preciso, ma registriamo le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e cerchiamo di "trasferirle" qui con qualche commento supplementare, in modo da informare i lettori sui punti più interessanti di ogni nuovo gioco.

Compatibilmente con la disponibilità ed il tempo necessario a provarli, vorremmo dare la precedenza ai wargames prodotti in Italia, oppure quelli di autori italiani o infine quei titoli che riguardano direttamente la storia del nostro Paese.

Non sempre però avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su fatti storici diversi, allargandoci ad avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti.

Siamo naturalmente disponibili a prendere in esame e testare il più in fretta possibile eventuali giochi che gli editori vorranno sottoporci o "gentili richieste" da parte dei lettori.

Memori degli avvenimenti dei giorni scorsi negli Stati Uniti che tanti discorsi hanno sollevato sulla Democrazia di quel Paese, abbiamo deciso di presentarvi oggi un wargame sugli avvenimenti storici che hanno fatto nascere proprio quella democrazia.

Liberty: The American Revolution 1775-83

Introduzione

La guerra di indipendenza (o rivoluzione) americana scoppiò il 19 Aprile 1775 e oppose le 13 colonie nordamericane alla madrepatria (Gran Bretagna) dopo una lunga serie di “frizioni” causate soprattutto dall’aumento delle tasse imposto dall’Inghilterra anche alle sue colonie a seguito della guerra dei Sette Anni che aveva dissanguato le casse del Regno Unito.

Naturalmente le Colonie Americane già da tempo stavano pensando di rendersi indipendenti per potersi sviluppare con maggiore libertà ed approfittare delle immense ricchezze e possibilità offerte dal Nuovo Mondo, per cui presero al balzo l’occasione, cercando di approfittare del momento di relativa debolezza degli inglesi.



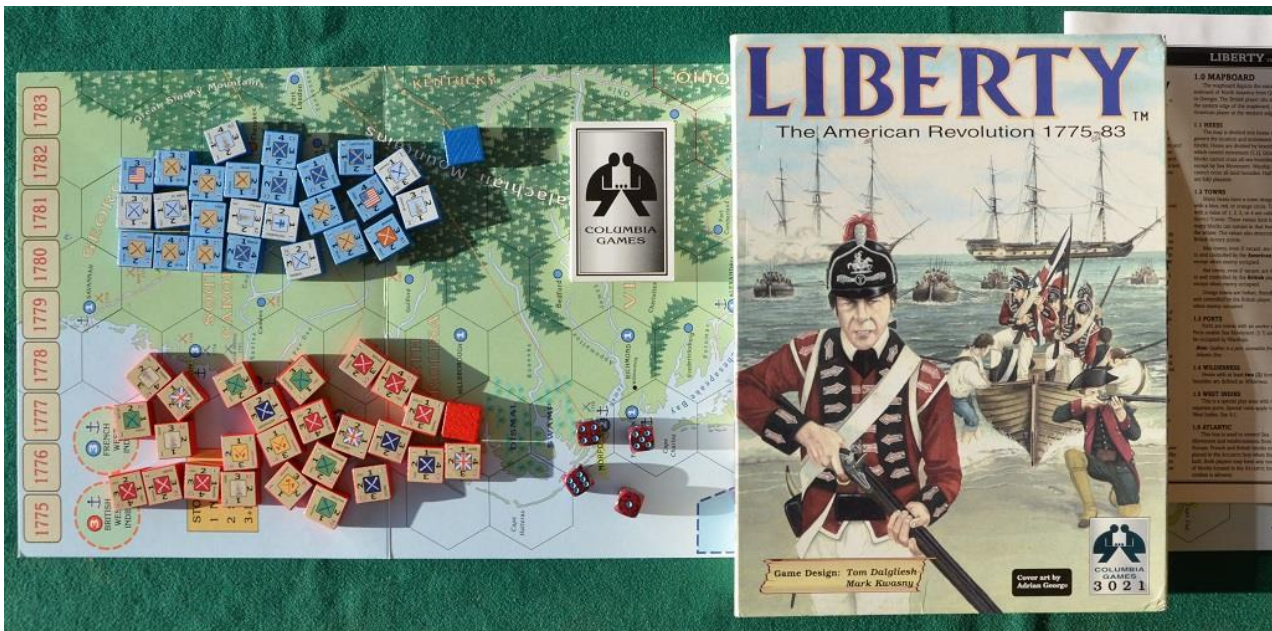
Questo quadro ben dimostra gli schieramenti in campo nei primi anni di guerra.

Il primo scontro fra regolari britannici e milizie rivoluzionarie avvenne proprio il 19 aprile 1775 a Lexington, una cittadina a circa 25 km da Boston: i miliziani, avvertiti dal patriota Paul Rivere (che si era precipitato da loro appena aveva visto partire le truppe inglesi), riuscirono a ritirarsi con ordine e poche perdite dopo le prime scaramucce ma poi, riorganizzatisi rapidamente, assalirono di sorpresa le colonne inglesi nel loro viaggio di ritorno, causando loro molte perdite.

La guerra era cominciata e si protrasse per sei anni, fino al vittorioso assedio alla città di Yorktown (18 Settembre-19 Ottobre 1781) effettuato dalle truppe americane con l’importante aiuto dei

Francesi, intervenuti in loro favore. Seguì il trattato di Parigi (3 Settembre 1783) che di fatto sancì la nascita degli Stati Uniti di America.

I componenti

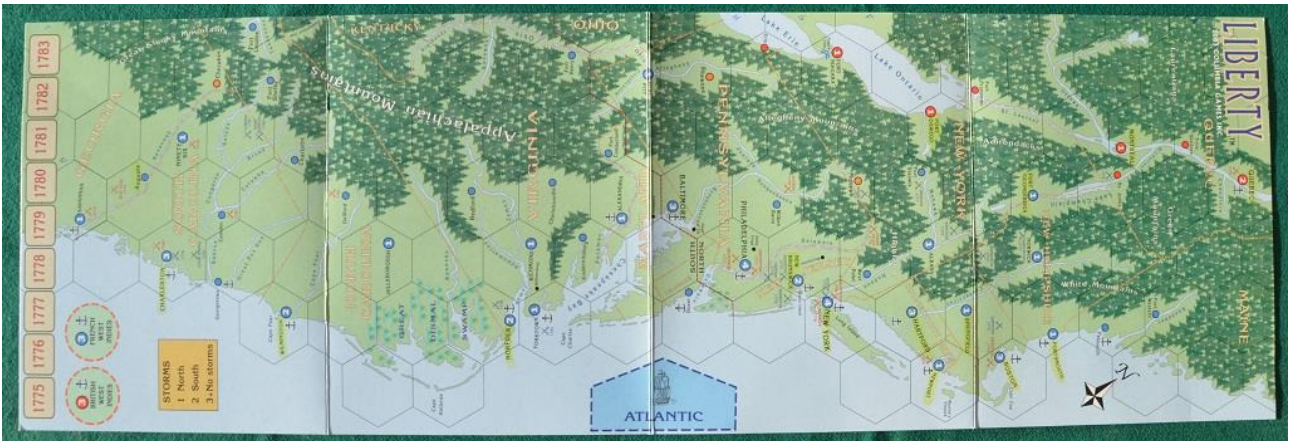


I componenti del gioco.

Liberty: The American Revolution 1775-83 è un gioco per due partecipanti, edito da Columbia Games nel 2003. Tratta l'intero conflitto a livello strategico e come unità utilizza dei "blocchetti" di legno colorato (rossi per i britannici e blu per gli americani) sui quali vengono applicati degli adesivi.

Ogni "blocco" rappresenta un'unità di Fanteria Regolare, Milizia (Tory per i lealisti americani) o Dragoni a cavallo e la sua "Forza" è rappresentata da numeri variabili da 1 a 4 stampati sui quattro lati del pezzo: tutte le unità partono con il valore iniziale indicato dallo scenario e quando subiscono delle perdite basta girare il blocco sul lato successivo per visualizzare il valore immediatamente più basso. Se invece un'unità viene rinforzata il blocco si ruota di 90 gradi dalla parte opposta a mostrare il valore immediatamente più alto.

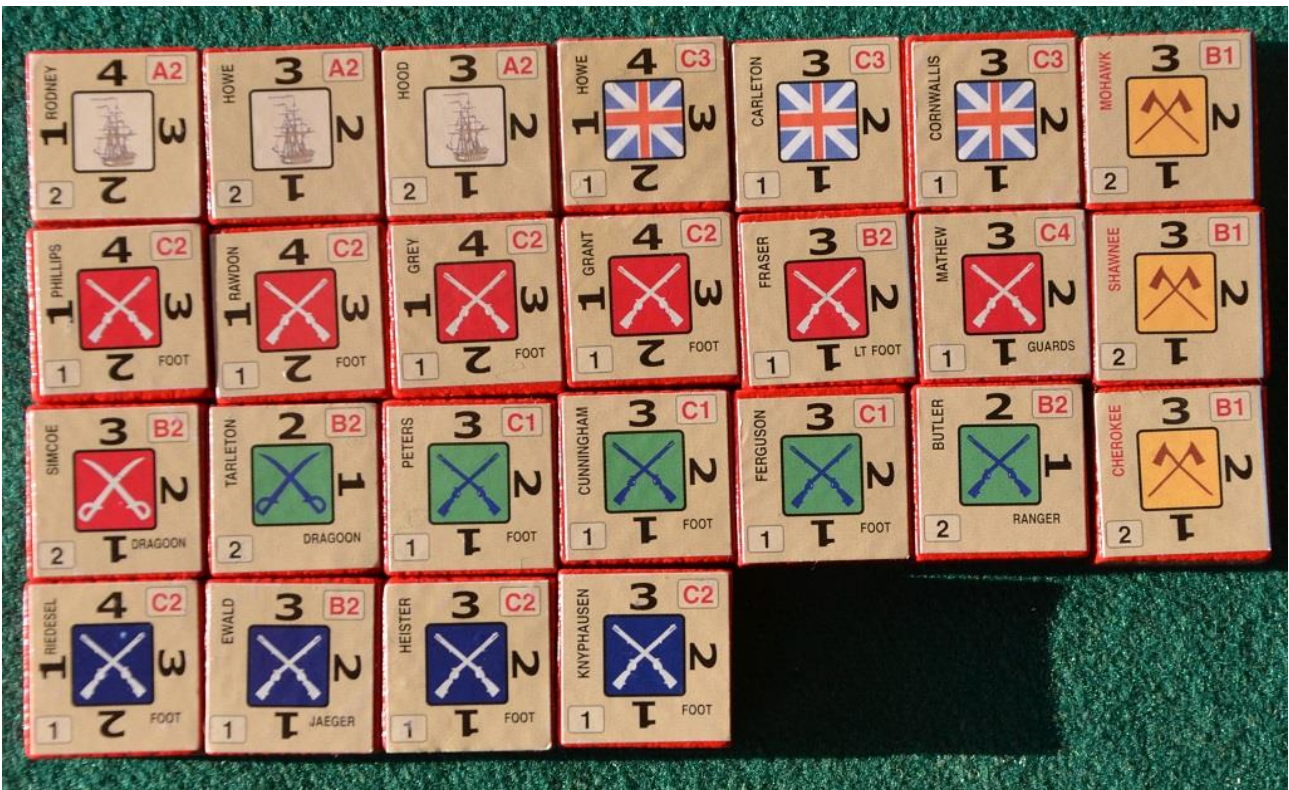
Naturalmente questi blocchi sul campo stanno "in piedi" e l'avversario non può vedere di che unità si tratta né quanto sia "forte", creando così una grande incertezza in battaglia.



La mappa della costa Est degli Stati Uniti.

La mappa di **Liberty: The American Revolution 1775-83** è di cartone ripiegato, molto lunga e stretta (280x860 mm): essa praticamente riproduce tutta la parte Est del Nuovo Continente, dal Canada (Quebec e Montreal) fino a Savannah, In Georgia. Una griglia di grossi esagoni (48 mm di larghezza) serve ad ospitare le unità, a calcolare le distanze e gli spostamenti ed a gestire i combattimenti.

Sulla mappa sono indicate con dei cerchietti tutte le città più significative dell'epoca: alcune sono colorate di rosso (quindi sono da considerare sotto il controllo britannico) mentre la maggior parte sono blu (americane). Una buona parte delle città ha un numero bianco stampato all'interno del cerchio che indica sia il suo valore strategico (Punti Vittoria) sia la sua capacità logistica (per sostenere le truppe).

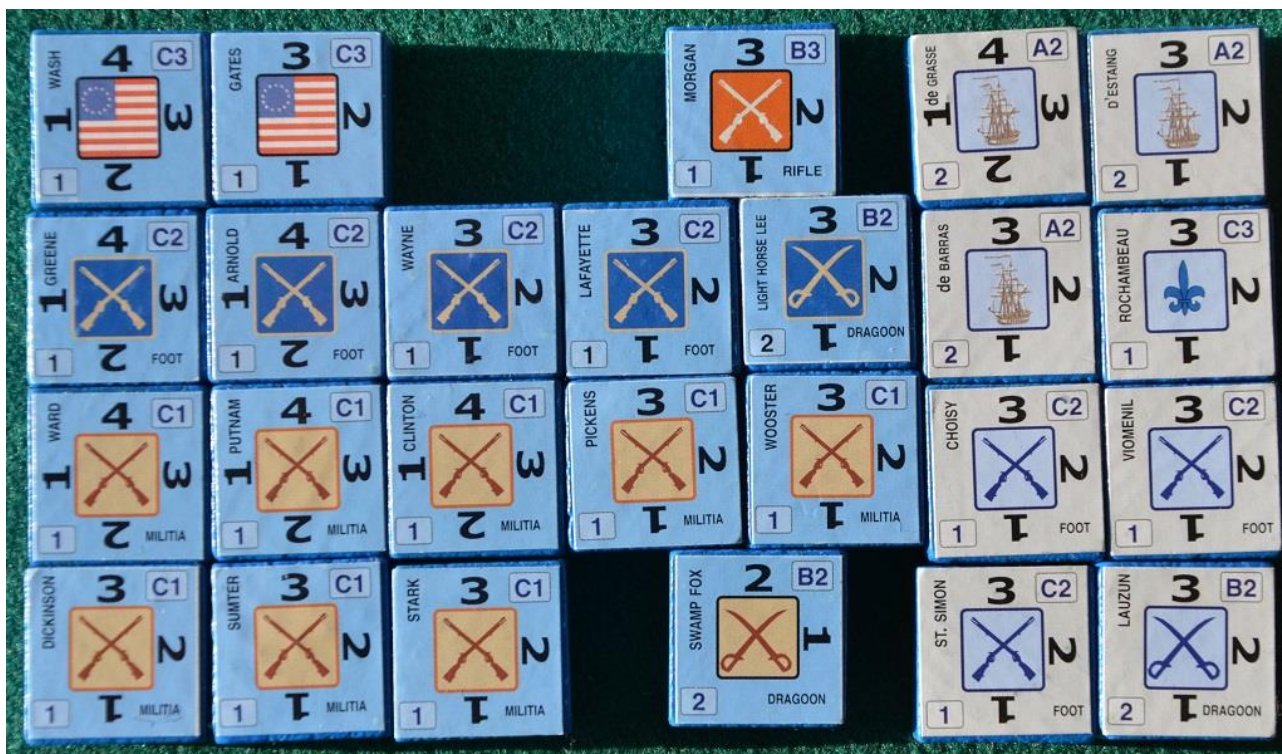


Le unità Britanniche.

Il giocatore Britannico ha a sua disposizione 25 unità (le vedete nella fotografia qui sopra): 3 Flotte, 3 Generali, 7 truppe regolari (riquadro rosso), 5 Milizie "Tory" (riquadro verde), 4 mercenari

Hessiani (blu) e 3 tribù indiane (arancioni). Ogni unità è contraddistinta da una “classe” (A-B-C) con un numeretto di fianco (da 1 a 3).

Questi due valori serviranno durante i combattimenti: le unità di classe A infatti combatteranno per prime lanciando un numero di dadi (D6) pari alla forza del blocco e colpiranno con un valore uguale o inferiore al numeretto della classe: così una unità A3 combatte per prima e colpisce con “1-2-3”, mentre una C1 sarà fra le ultime a sparare e colpirà solo con il valore “1” del dado.



Le unità Americane e Francesi.

Il giocatore Americano ha invece a disposizione, almeno inizialmente, soltanto 17 blocchi: 2 generali (Washington e Gates), 9 Milizie (riquadro beige), 5 truppe regolari e 1 di tiratori scelti (i famosi “Morgan’s Riflemen” del generale Daniel Morgan). Più avanti gli americani potranno però essere affiancati da 8 unità francesi (3 flotte, 1 generale e 4 regolari) che potete vedere sulla destra della fotografia.

Il gioco

I due generali muovono le loro unità sulla mappa di **Liberty: The American Revolution 1775-83**, spostandole da una città ad un’altra lungo le strade che le collegano: la fanteria può spostarsi di una sola città alla volta, mentre la cavalleria può arrivare a due per turno.

Per decidere quante azioni eseguire ed in che ordine si usa un pacchetto di carte Tattiche: ogni giocatore ne riceve 5 all’inizio di ogni “anno” di guerra, ed entrambi ne giocano una ad ogni turno. Una volta eseguite le azioni della quinta carta l’anno si chiude con una fase invernale, durante la quale bisogna sostentare le proprie truppe, poi si passa all’anno successivo e si ripete l’intera sequenza.



Le carte Tattiche.

Come mostra la foto qui sopra, ci sono due tipi di carte:

- Le carte AZIONE (numerate 1-2-3) che permettono di muovere 1-2-3 formazioni diverse. Esse possono essere usate anche per fare arrivare nuovi rinforzi (rinunciando però a muovere) prendendoli fra i blocchi della "riserva" che non erano stati schierati ad inizio partita;
- Le carte RIFORNIMENTO (Supply) che permettono di rinforzare i blocchi già presenti sulla mappa: in questo modo le unità indebolite da un combattimento possono riprendere forza ed essere pronte per le successive battaglie.

Chi gioca la carta di valore più alto esegue le sue azioni per primo (a parità tocca sempre al britannico) e questo potrebbe diventare molto importante, a seconda delle situazioni, per rinforzare in tempo una città oppure per trasferire truppe verso una zona delicata.



La situazione all'inizio delle ostilità.

La partita a **Liberty: The American Revolution 1775-83** comincia nell'anno 1775 e la situazione iniziale è fissata dalle regole: vedete nella foto come sono disposte le truppe prima che inizino le ostilità, ma naturalmente i blocchi devono essere sollevati per nascondarli all'avversario. I britannici hanno un forte contingente a Boston ed un altro pronto ad intervenire dal Canada. Gli americani hanno in campo solo delle milizie, guidate da Washington, concentrate vicino alle città più importanti (Hartford, New York, Filadelfia, Baltimora, ecc.) che però sono ancora presidiate da poche truppe.

Entrambi i contendenti utilizzeranno quasi certamente le carte Tattiche dei primi turni per portare in campo nuove unità fra quelle in riserva: I Britannici piazzeranno le nuove truppe su una specifica casella (chiamata "Atlantic") ad indicare che si tratta di truppe provenienti dalla Gran Bretagna e solo con un ordine successivo potranno farle sbarcare (purché siano accompagnate da una o più flotte) in una delle città costiere. Gli Americani invece possono piazzare le nuove unità direttamente in qualche città sotto il loro controllo.

I movimenti avvengono fra esagoni adiacenti, con un massimo di 4 unità se il lato di esagono attraversato è di terreno aperto ed un minimo di 2 se si tratta di foreste. La fanteria può muovere di un solo esagono a turno (due lungo un fiume), mentre cavalleria ed indiani si possono spostare anche di due.

Le battaglie avvengono al termine di tutti i movimenti se e quando unità dei due schieramenti si trovano nello stesso esagono: tutti i blocchi vengono allora scoperti e raggruppati per classe; poi le unità "A" del difensore combattono per prime e tutti colpi a segno devono esser subito applicati (cominciando a "ridurre" per prime le unità più forti); seguono le "A" dell'attaccante e così di seguito con le "B" e le "C", se ci sono.

Terminato il primo round si ricomincia tutto da capo con i nuovi valori di forza e si esegue eventualmente un terzo (ed ultimo) round, se restano ancora unità di entrambi gli schieramenti. Se l'attaccante ha liberato l'esagono da tutte le unità nemiche lo conquista, altrimenti deve ritirarsi da dove era arrivato.



I Britannici sono sbarcati a Baltimore ed inizia un combattimento.

Una unità può sempre ritirarsi da una battaglia, ma solo nel momento in cui tocca a lei combattere: così, per fare un esempio, una unità C2 deve aspettare che abbiano combattuto le A e le B prima di decidere se restare nell'esagono o ripiegare.

Ovviamente il peso iniziale della guerra è tutto sulle spalle dei Britannici che devono conquistare il maggior numero di città importanti per accumulare Punti Vittoria: la partita è infatti vinta dal Regno Unito se riesce ad ottenere 30 PV (o più) alla fine di un anno. Gli americani invece vincono se riescono a ridurre gli inglesi al di sotto dei 12 PV (cosa molto difficile, per non dire quasi impossibile) oppure se impediscono agli inglesi di vincere entro l'anno 1783.

Da notare che tutte le unità eliminate in battaglia vengono fatte "prigioniere" dell'avversario e quindi, a differenza di altri giochi simili della Columbia, non possono essere reclutate di nuovo nel turno successivo, ma possono esser scambiate con unità proprie, se entrambi i giocatori trovano un accordo. Quindi l'americano, che non può permettersi di perdere unità in questo modo, sarà più propenso a ritirarsi da un esagono sotto attacco se non ha concrete possibilità di vincere la battaglia.

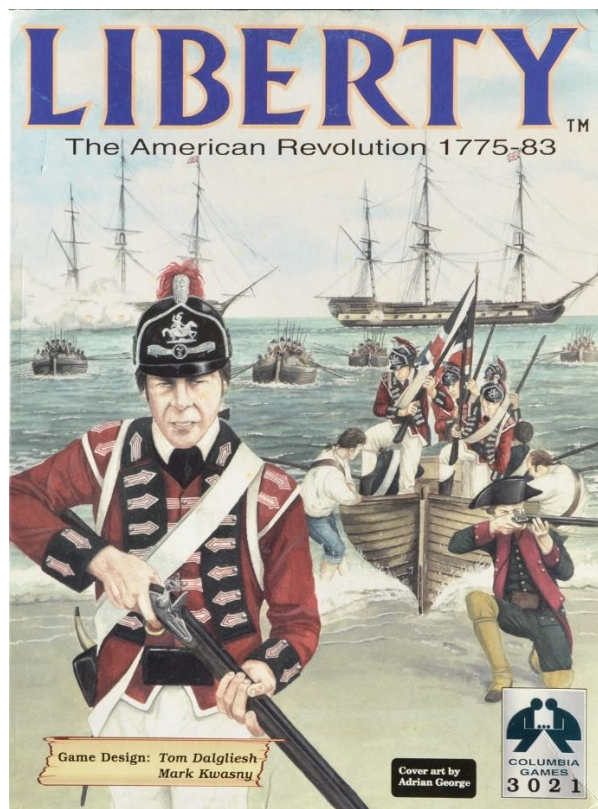
D'altra parte fino all'arrivo dei Francesi (se mai arriveranno) gli americani sono non solo in inferiorità numerica, ma la "classe" delle loro unità è mediamente più bassa, quindi devono scegliere bene il momento del loro contrattacco ed essere quasi certi di vincere la battaglia infliggendo perdite al nemico.

Alla fine di ogni "anno" arriva l'inverno e bisogna verificare se le truppe sono tutte rifornite: ogni città può "sfamare" un numero di blocchi pari al valore stampato sul cerchietto (più eventuali blocchi extra se è presente un Comandante): eventuali blocchi extra sono eliminati (ma possono ritornare in seguito come rinforzi).

Commento finale

Diciamo subito che per gli Americani è molto dura riuscire a contrastare un nemico che all'inizio è concentrato, forte e decisamente di classe superiore, quindi deve contare su tre fattori:

- La necessità del Britannico di presidiare le città conquistate: infatti se una città catturata viene lasciata vuota torna automaticamente sotto il controllo dell'avversario. Questo significa che il numero di unità "rosse" disponibili si riduce man mano che la partita avanza;
- La possibilità per l'Americano di difendere le città più importanti (da 2-4 PV) con una forza mobile, guidata da Washington, che può intervenire rapidamente a rinforzare un attacco: queste città infatti sono tutte molto vicine fra loro;
- Infine una forte probabilità di ricevere prima o poi importanti aiuti dalla Francia: al termine di ogni "anno" il giocatore Americano lancia due dadi D6 e se ottiene un "8" (o più) i blocchi francesi entrano nella loro riserva e diventano normali rinforzi per i rivoluzionari.



La scatola di Liberty.

Una partita a **Liberty: The American Revolution 1775-83** raramente dura più di 120-150 minuti, anche perché dopo il quarto anno di guerra si capisce molto chiaramente se la situazione sul campo di uno dei due contendenti gli dà ancora qualche speranza oppure se è meglio... che si sieda al tavolo dei negoziati per firmare la pace.

Il gioco è pieno di "sorprese", non solo perché non si possono vedere le unità schierate in campo se non durante un combattimento, ma anche per le situazioni che si creano nel corso della partita, soprattutto quando, con l'arrivo dei francesi e delle loro flotte, anche i rivoluzionari possono minacciare degli sbarchi alle spalle del nemico.

In definitiva, se non avete mai provato un wargame a blocchi questo potrebbe essere un buon inizio.