

COMMANDS & COLORS SAMURAI BATTLES

Richard Borg affronta le battaglie del Giappone Feudale



Introduzione

Finalmente è arrivata la nostra copia di **Commands & Colors Samurai Battles**, pubblicato da GMT Games, che usa il fortunato sistema “a blocchi” ideato da Richard Borg: questa volta ci trasferiamo nel Giappone feudale ed abbiamo la possibilità di cimentarci nei panni dei più famosi comandanti giapponesi in 40 diverse battaglie.

Si tratta di un wargame per due giocatori, di livello “facile” (dopo un minimo di apprendimento) che dura circa 60 minuti a battaglia e che può essere praticato da tutti: e quando dico “tutti” non mi riferisco solo ai wargamers ma a qualsiasi giocatore a cui venga voglia di provare un gioco a sfondo militare (non una simulazione, dunque), il cui obiettivo è quello di conquistare per primi un certo numero di bandiere mandando in fuga le unità nemiche o catturando certi esagoni obiettivo.

Unboxing



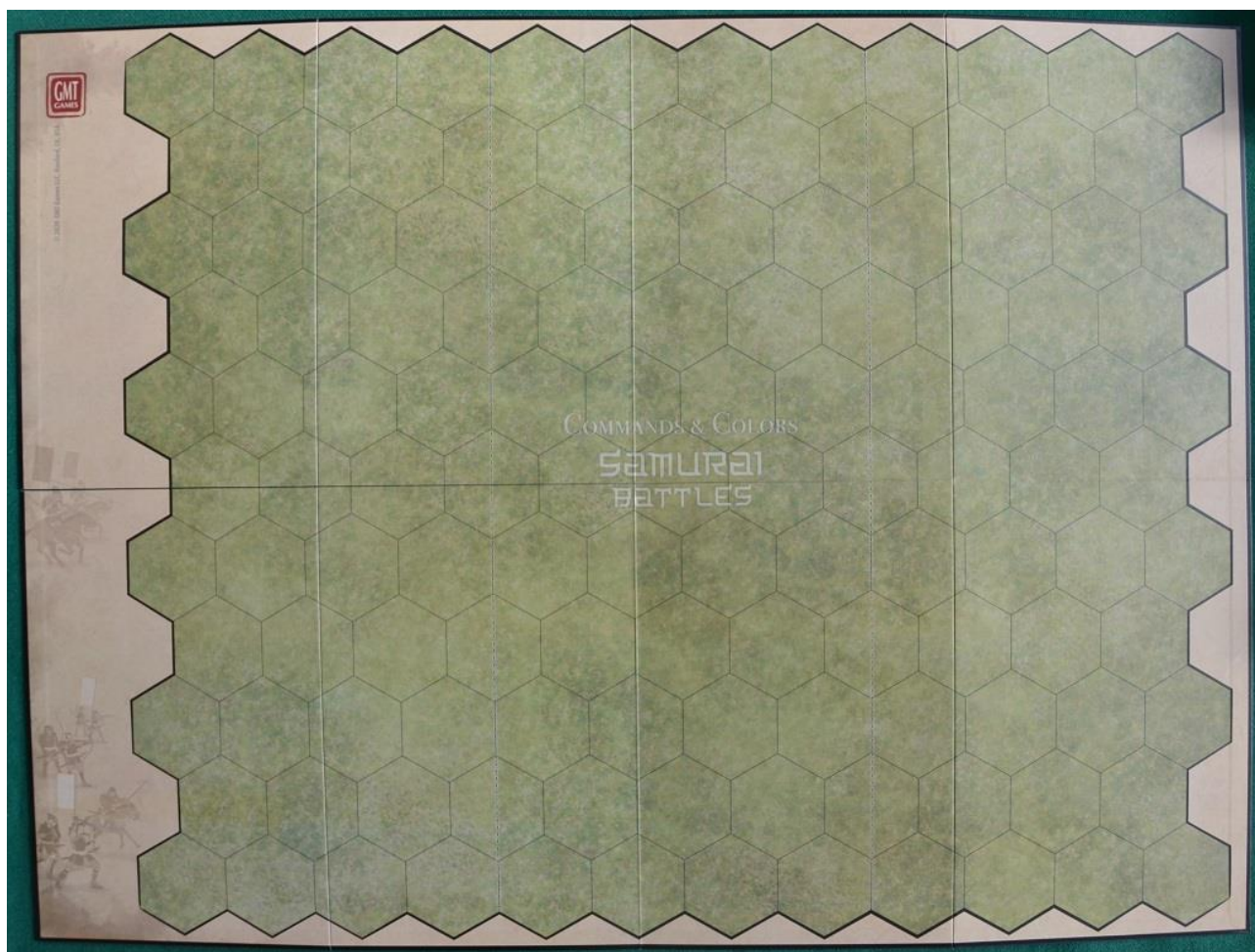
I componenti.

La scatola di **Commands & Colors Samurai Battles** ha un certo “peso” fisico perché contiene una grande mappa (560x750 mm) montata su cartone robusto, quattro fustelle di cartone piuttosto “spesso” (con le tessere terreno ed i gettoni necessari), due mazze di carte e soprattutto 340 blocchi di legno in tre colori (rosso, blu e nero) sui quali dovremo applicare gli adesivi con le immagini delle diverse unità.

Un regolamento di 30 pagine accompagna i componenti, ma prima di... spaventarvi troppo considerate che le regole occupano poco più di un terzo di queste pagine, mentre tutte le altre sono dedicate ad esempi, disegni, tabelle e al riassunto delle azioni di tutte le carte. Oltre al regolamento c'è però un secondo libretto di 44 pagine che contiene i 40 scenari di questo volume e due pagine riassuntive.

I materiali sono di ottima qualità, come sempre con GMT, anche se negli ultimi anni abbiamo assistito a qualche gaffe di produzione: abbiamo però notato (per la prima volta) che nessuno dei blocchi di legno presenta storture o sbecature, e in ogni caso sono stati aggiunti circa trenta blocchetti di riserva, di tutte le misure, ed un numero doppio di adesivi supplementari, per qualsiasi necessità.

Preparazione (Set-Up)



Il Campo di Battaglia.

Come in tutti i giochi di questa serie anche in **Commands & Colors Samurai Battles** il campo di battaglia è formato da un tabellone montato su cartone robusto (sul quale è stata sovrainpressa una griglia con grandi esagoni) e senza alcuna indicazione particolare, come vedete dalla foto qui sopra.

Ogni scenario indica un certo numero di tessere “Terreno” da inserire sulla mappa, in posizioni ben specifiche: per evitare di muovere inavvertitamente queste tessere noi usiamo un foglio di plexiglass trasparente che sovrapponiamo alla mappa così formata e sul quale possono muovere tutte le unità senza timore di spostare qualcosa. Da notare infine che sulla mappa sono tracciate due righe trasversali che dividono il campo in tre aree: Ala Destra, Centro e Ala Sinistra: si tratta di indicazioni molto importanti per il gioco, come vedremo far poco.

Sempre nella pagina della battaglia scelta sono elencate tutte le unità da utilizzare, per entrambi gli schieramenti, ed in quale posizione collocare ognuna di esse: i giocatori selezionano i blocchetti necessari, li collocano sulla mappa e leggono insieme le note che solitamente indicano quante carte avere in mano, quanti gettoni “Onore e Fortuna” (una delle novità di questo volume) e chi deve iniziare per primo.

La preparazione termina dopo aver letto le brevi note storiche (naturalmente non sono necessarie per giocare, ma possono dare un’idea della strategia iniziale da utilizzare) e le condizioni di vittoria,

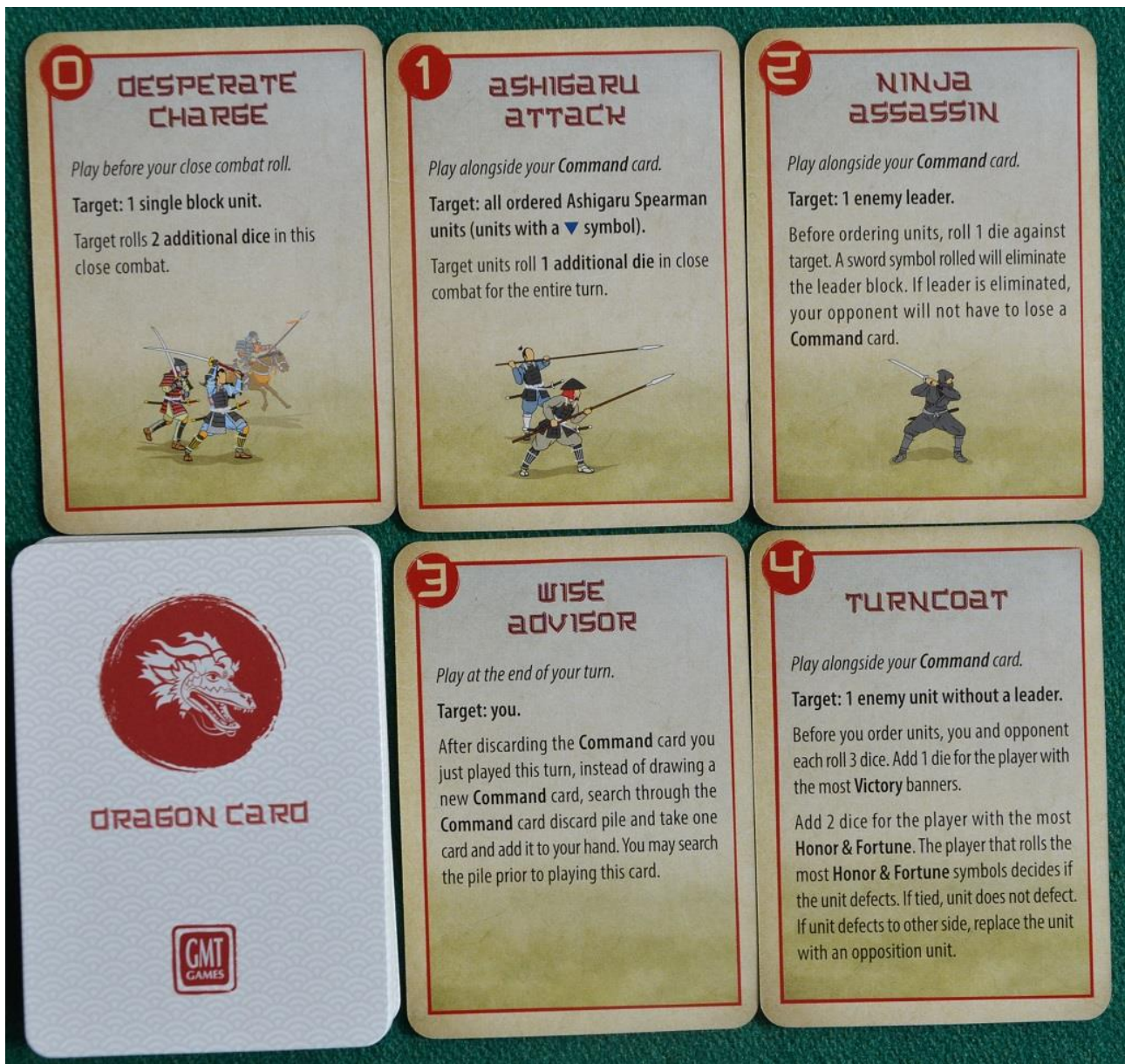
che solitamente dicono quante “bandiere” occorre conquistare per vincere. Alcuni scenari hanno anche regole specifiche che affiancano o sostituiscono quelle dei base.

Il Gioco



L'intera armata Blu.

La prima novità di **Commands & Colors Samurai Battles** la incontriamo nel momento stesso della distribuzione iniziale: infatti, oltre alle abituali carte “Command”, in questo gioco ne vengono assegnate anche alcune speciali, chiamate “Carte Dragone”, che permettono azioni gloriose, spesso fondamentali, se giocate al momento giusto, per la buona riuscita di una battaglia. A differenza delle prime, queste carte devono essere “pagate” con il secondo elemento nuovo del gioco: i gettoni “Onore e Fortuna”, alcuni dei quali sono assegnati ad inizio partita in base allo scenario scelto ed altri potranno essere accumulati durante la partita.



La novità: le carte “Dragone”.

Come si vede nella foto qui sopra, sull’angolo in alto a sinistra di ognuna di queste carte “Dragone” è indicato il “costo” (in gettoni “Onore”) che deve essere pagato per poterla utilizzare; subito sotto il nome è indicato anche “quando” è possibile giocarla, chi può essere il bersaglio e quale sarà l’effetto.

Le carte “Command” invece sono come al solito suddivise in “Ordini di Sezione” e “Tattica”: le prime indicano uno dei tre settori del campo dove si deve effettuare la manovra ed il numero di unità coinvolte, mentre le seconde permettono manovre e/o attacchi speciali.



Ed ecco anche l'armata Rossa.

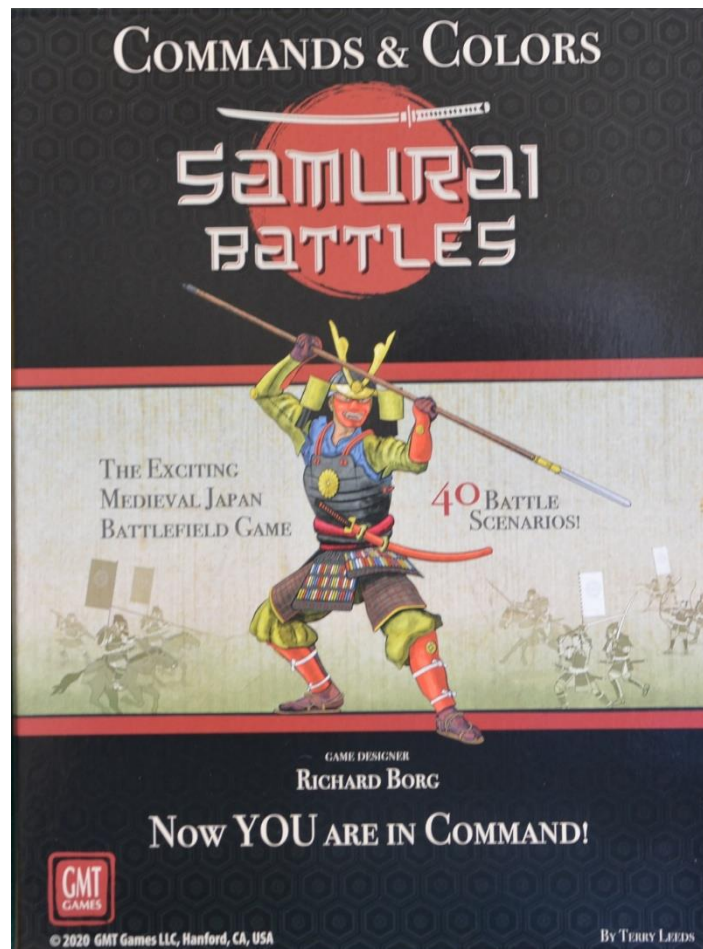
I giocatori si alternano giocando ciascuno una carta "Command", indicando la o le unità a cui gli ordini sono stati assegnati ed eseguendo le azioni descritte: movimento, tiri ed eventualmente i combattimenti. Ogni unità ha caratteristiche specifiche ed un raggio di tiro che determinano il numero di dadi da utilizzare per cercare di colpire l'avversario.

I dadi sono speciali, come tutti gli altri della serie ed hanno impressi i seguenti simboli:

- Cerchietto verde: indica i colpi a segno su unità "Leggere";
- Triangolo blu: colpi a segno su unità "medie";
- Quadrato rosso: colpi a segno su unità "pesanti";
- Katane incrociate: colpi a segno solo in caso di "corpo a corpo";
- Bandiera: obbliga il bersaglio a ritirarsi di un esagono;
- Scritta ideografica: il giocatore prende un gettone "Onore e Fortuna".

Quando si risolve un combattimento si lanciano "X" dadi e per ogni simbolo corrispondente all'unità bersaglio si ottiene un colpo a segno: l'avversario deve allora togliere uno dei suoi blocchi. Se un'unità resta senza blocchi viene eliminata ed un Punto Vittoria (gettone "Bandiera") è assegnato all'attaccante. In **Commands & Colors Samurai Battles** è previsto il contrattacco: questo significa che l'unità attaccata, se sopravvive, può a sua volta colpire l'avversario, utilizzando esattamente la stessa procedura.

Vince chi ottiene per primo un certo numero di gettoni "Bandiera", come indicato nello scenario scelto.



La scatola del Gioco.

È fuori dallo scopo di questa presentazione entrare in ulteriori dettagli, per cui rimandiamo tutto ad una discussione più approfondita del gioco, con una recensione vera e propria, non appena avremo effettuato un adeguato numero di test su diversi scenari.

Quaranta battaglie diverse sono un “record” per questa serie e siamo effettivamente molto curiosi di sapere se il “menu” che ci è stato proposto sarà di nostro gusto.

Le battaglie del Giappone feudale e gli scontri fra Samurai sono sempre state un argomento molto interessante, e non solo per gli amanti della storia, ma al tempo stesso molto misteriosi per via dei rituali seguiti dai combattenti e dall'onnipresente senso dell'onore che permeava quei Signori e quei tempi un po' oscuri. Siamo quindi molto curiosi di vedere come ha reso tutto ciò questo **Commands & Colors Samurai Battles**.