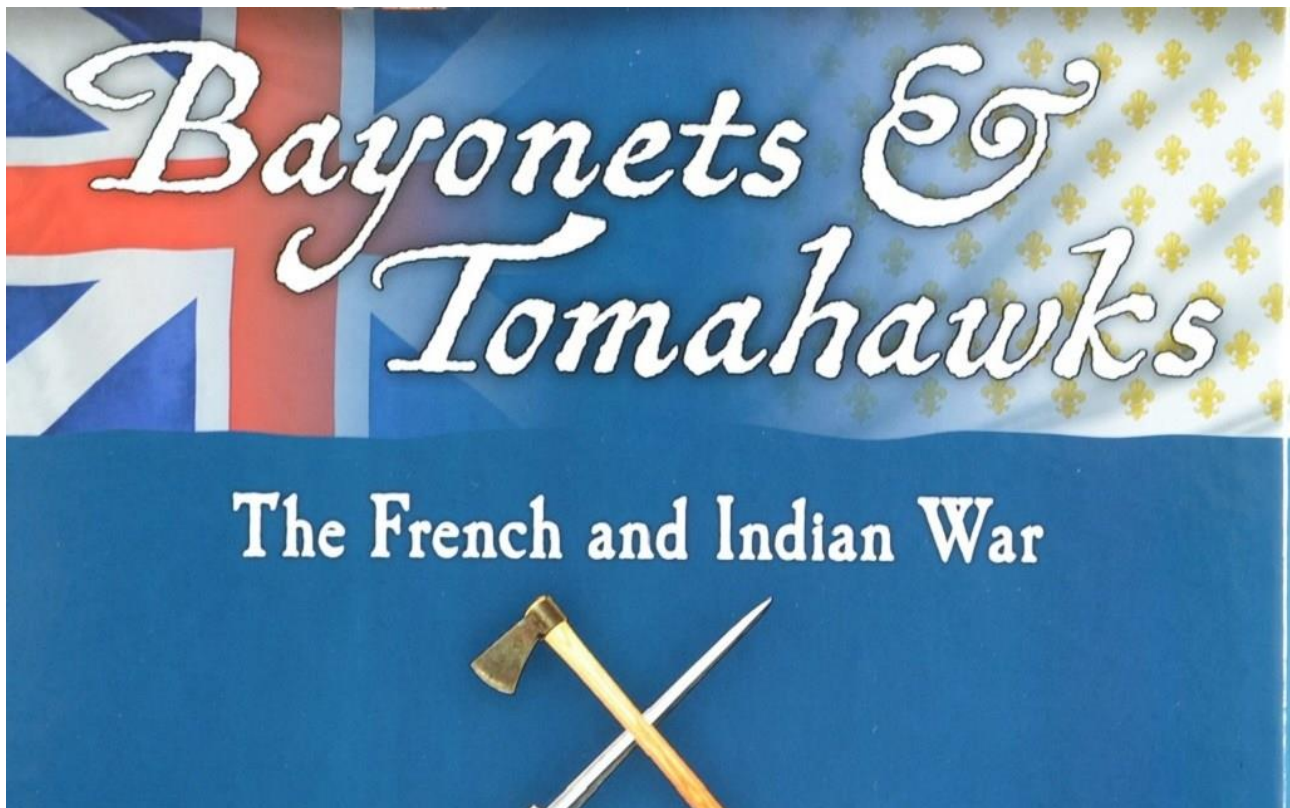


## BAYONETS & TOMAHAWKS (ANTEPRIMA)

### La guerra Anglo-Francese per il controllo del Canada



## Introduzione

È indubbio che il conflitto che oppose l'Inghilterra alla Francia nel Nord America (1755-1760) è passato molto in subordine rispetto alla contemporanea "Guerra dei Sette Anni" (1756-1763) e alla successiva "Guerra di indipendenza Americana (1775-1783). Eppure la vittoria dei britannici in questa regione portò l'intero **Canada** sotto il controllo della Corona d'Inghilterra.

Non sono neppure molti i giochi che parlano di questa guerra, e la maggior parte sono di autori canadesi, ovviamente: stranamente però negli ultimi 15 anni ci sono state parecchie uscite, la più recente delle quali è proprio **Bayonets & Tomahawks** (edito nel 2021 da GMT games) che, coincidenza?, segue a ruota *Imperial Struggle* (sempre della GMT) che in parte si svolge nello stesso periodo.

L'autore è il canadese Marc Rodrigue che ci spiega in un commento, come sia nata l'idea di creare un gioco un po' diverso dai soliti wargames durante il suo "master" universitario sulla creazione dei giochi (avvenuto 10 anni prima della pubblicazione): come vedremo fra poco il risultato è effettivamente fuori dall'ordinario e, nonostante occorra investire un po' di tempo extra per studiare un regolamento piuttosto denso di novità, accende la voglia di provarlo.

# Unboxing



I componenti.

La scatola di **Bayonets & Tomahawks** ha un certo “peso” e infatti all’interno troviamo una grande mappa montata su cartone robusto, 3 fustelle di cartone di un certo spessore (con tutte le unità e le tessere necessarie), cinque schede in cartoncino (formato A4) per gli scenari, due schede riassuntive (in formato A3) sempre stampate su cartoncino, sei dadi speciali a sei facce e tre pacchetti di carte: uno per i Francesi, uno per i Britannici ed uno per i Nativi (che da ora in poi chiameremo semplicemente "Indiani", come nel Regolamento).

Nella ormai consolidata tradizione della GMT la qualità di tutti i componenti è davvero ottima e le mappe cartonate che hanno preso il posto di quelle di cartoncino leggero da alcuni anni non fanno che impreziosire il tutto (peccato che ogni tanto questa ditta scivoli su qualche buccia di banana in produzione).

La mappa del gioco è piuttosto grande (560x860 mm) e ci mostra l’intera Regione a Nord Est del continente Americano, con tutte le aree in cui si svolse il conflitto.



La mappa.

Si va così dal Golfo di San Lorenzo (a sinistra nella foto), con l'estuario dell'omonimo fiume che attraversa Montreal e Quebec, all'attuale stato della Virginia, a destra, mentre in alto ovviamente vediamo le coste dell'Oceano Atlantico e in basso si arriva ai grandi laghi (Ontario, Erie e Huron).

La mappa di **Bayonets & Tomahawks** è del tipo “da punto a punto” e vi sono stampate tutte le località che furono coinvolte da questa guerra un po' particolare (grandi manovre, molte imboscate e pochi scontri in campo aperto): i simboli indicano basi militari (quadrato) città (cerchi grandi), accampamenti (cerchi piccoli), punti di raccolta all'interno della natura selvaggia (cerchi piccoli bianchi), ecc. Essi sono collegati fra loro da strade principali, tracciati e sentieri degli indiani. Il tutto ricorda molto la mappa di “A Few Acres of Snow” (di Martin Wallace) che si svolge nello stesso periodo, negli stessi luoghi ed allo stesso livello strategico.

## Il Gioco

La sequenza di gioco prevede dei turni “annuali” suddivisi in nove fasi “azione” e tre fasi “logistiche”. Lo scenario scelto indica quali unità e/o marcatori sono disponibili o già schierati all'inizio, come aggiornare gli indicatori sulla mappa e quali carte dovranno essere usate.



Le carte del giocatore Britannico.

E proprio le carte sono le protagoniste di questo **Bayonets & Tomahawks**, per cui proviamo a dare loro un'occhiata più approfondita, aiutandoci con la foto qui sopra.

Come si vede ognuna di esse contiene una serie di informazioni:

- Innanzitutto le “corone” che vedete in quelle della fotografia indicano che sono carta inglesi (i francesi hanno un giglio);
- A fianco della corona/giglio può essere indicato uno speciale evento (quella in alto a destra, per esempio, permette alle unità regolari inglesi di seguire una marcia forzata e cioè muovere di una località extra);
- Nella parte bassa c'è sempre raffigurato un dado (indica il valore di iniziativa) che può essere accompagnato da un simbolo arancione (carta “buildup”) e/o da uno o più cerchietti che indicano l'anno in cui la carta sarà usata. La prima in alto a sinistra, per esempio, è una carta Buildup che potrà esser usata solo nel 1757;
- Infine la striscia rossa al centro (per i Francesi è blu e per gli Indiani è verde) contiene invece dei simboli che rappresentano le “azioni” possibili per le unità indicate (i triangoli sono per la Fanteria leggera mentre i quadrati si assegnano Fanteria Regolare: se all'interno di uno di essi c'è un'ancora si può utilizzare una flotta, ecc.);



Counter art by Marc Rodrigue

© 2020. GMT Games, LLC.

Esempio di fustella con le unità Francesi al centro, le truppe coloniali britanniche in alto e un po' di flotte di entrambi gli schieramenti. In basso ci sono le truppe leggere francesi ed i loro alleati indiani, con la striscia verde.

Ogni giocatore pesca una carta dal suo mazzo (il francese ne prende una anche da quello degli Indiani) senza rivelarla all'avversario: entrambi ricevono inoltre una carta di "riserva" all'inizio del gioco e quindi dopo aver pescato devono decidere quale delle due usare e quale tenere in riserva. Poi le tre carte (inglese, francese e indiana) vengono rivelate e chi ha il valore di iniziativa più alto inizia a giocare partendo in primo luogo dagli eventi (se presenti) ed eseguendo poi le azioni con le unità indicate sulla striscia colorata (come abbiamo appena visto): dopo che anche il secondo giocatore ha terminato le sue azioni il primo può ancora eseguire, se le ha tenute di scorta durante la sua fase, alcune "reazioni" (usando di nuovo i triangoli e i quadrati residui).

Andando un po' più nel dettaglio, i due avversari possono eseguire un numero di azioni pari al numero di simboli presenti sulle carte giocate, utilizzandole per.

- muovere le proprie unità (o flotte) lungo i "collegamenti" stampati sulla mappa;
- effettuare dei raid con le truppe leggere o con gli indiani;
- radunare unità in una località, prendendole da quelle adiacenti, per formare un nuovo raggruppamento;
- costruire forti e strade (o riparare quelli danneggiati);
- combattere nelle località in cui ci sono unità delle due fazioni.



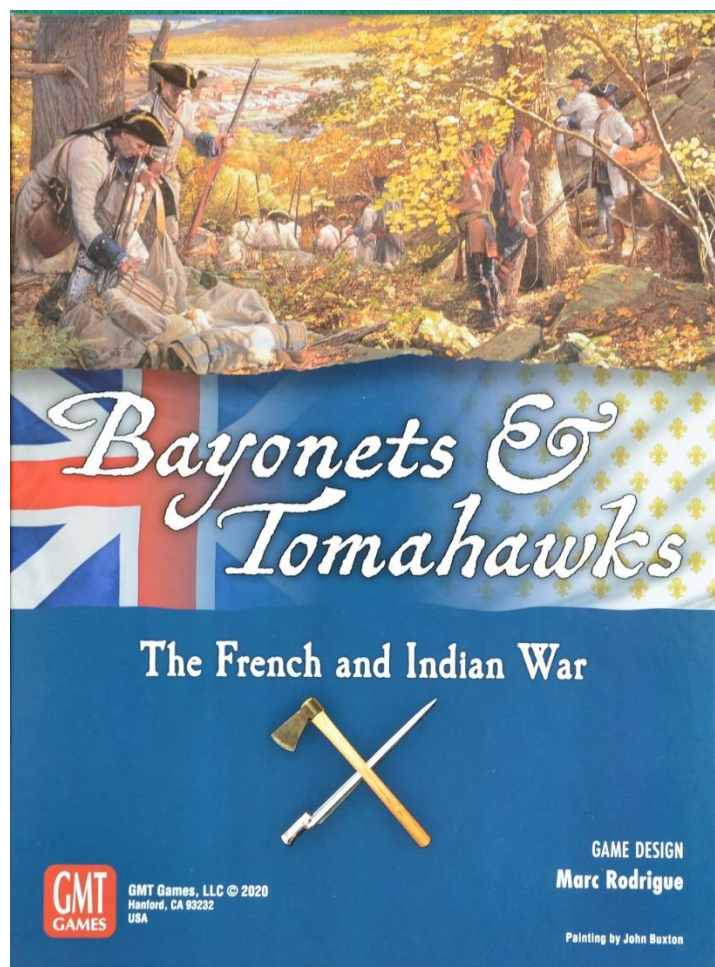
I dadi “D6 speciali”.

A **Bayonets & Tomahaws** le battaglie vengono risolte con una procedura un po' elaborata che prende in considerazione innanzitutto eventuali “guarnigioni” presenti nella località (si tratta di icone stampate sulla mappa di fianco alle località, rosse per gli inglesi o blu per i francesi) e la possibilità di ricostituire unità a piena forza eliminando un pari numero di unità indebolite (in pratica... travasando i Punti Forza da una all'altra).

A questo punto bisogna “predisporre” i marcatori sul tracciato delle battaglie (stampato sulla mappa) tenendo conto di vari fattori che possono modificare i valori corrispondenti ai due eserciti: unità non rifornite, truppe appena sbarcate, in rotta, l'eventuale presenza dei Comandanti, ecc.

Finalmente ogni unità può “sparare” (ognuna di esse tira un dado) secondo una sequenza ben stabilita: Fanteria Leggera-Indiani-Higlanders-Brigate Regolari- Altre unità. Ogni “colpo a segno” (ci sono due facce apposite sui dadi) fa spostare il marcatore nel tracciato delle battaglie di uno spazio verso destra e se esso supera lo “zero” assegna perdite all'avversario; ogni “bandiera” (due facce sui dadi) fa spostare il marcatore di una posizione; ogni “mezzaluna” (una faccia sui dadi) costringe l'avversario a verificare se il suo Comandante è colpito; ogni simbolo nero con “baionetta e tomahawk” (una faccia sul dado) infligge colpi di vario tipo e/o fa avanzare il marcatore.

Il combattimento viene vinto dall'attaccante se il suo marcatore sul tracciato delle battaglie supera quello del difensore, altrimenti la vittoria va a quest'ultimo. In ogni caso verranno applicate tutte le penalità, lo sconfitto dovrà ritirarsi (o andare in rotta) prima di aggiornare i marcatori dei Punti Vittoria, ecc.



La scatola del gioco.

Non mancano naturalmente le condizioni per gli accuartieramenti d'inverno e le usuali procedure di fine turno di ogni gioco di questo tipo.

Prendere in mano **Bayonets & Tomahawks** non è semplicissimo, non tanto perché si tratti di un gioco complicato, ma esclusivamente perché usa un sistema completamente nuovo per il quale occorre fare qualche prova. Un grosso aiuto può arrivare però dalla lettura degli esempi che riempiono il play-book, davvero molto dettagliati.

Finora ci siamo limitati a qualche turno di prova e quindi non possiamo esprimere ancora un giudizio definitivo, ma non vediamo l'ora di ricominciare qualche partita per portarla finalmente a compimento e poter poi ritornare su queste pagine per una recensione più approfondita.

-----  
Autore: Marc Rodrigue

Grafica e illustrazioni: Marc Rodrigue

Editore: GMT Games

Tipo: Wargame

Anno: 2021

