

IMPERIAL STRUGGLE - ANTEPRIMA

La rivalità commerciale e militare fra Francia e Gran Bretagna nel 18° secolo.



Introduzione

La coppia di autori Ananda Gupta e Jason Matthews non ha certo bisogno di presentazioni, soprattutto dopo il successo planetario del loro *Twilight Struggle*, best seller dell'editore americano GMT Games: a distanza di 16 anni la coppia recidiva presentandoci un altro gioco dalle caratteristiche più o meno simili, **Imperial Struggle**, che stavolta ha però come soggetto la centenaria rivalità politico-militare-commerciale fra la Francia e la Gran Bretagna.

Questa “guerra totale” iniziò con la pace di Ryswick nel 1697 (quando la Francia perse il Lussemburgo ed una parte della Lorena) e terminò nel 1789 con lo scoppio della Rivoluzione Francese.

Si tratta di un gioco da tavola per due persone (non una simulazione storica) che combina le azioni di deck building (che era il cuore del fratello maggiore) con una sorta di meccanica di piazzamento tessere: e NO, **Imperial Struggle** non è una variante di *Twilight Struggle*, ma un gioco a sé stante con una meccanica abbastanza diversa. In questa breve “presentazione” iniziamo a fare conoscenza con il gioco, in attesa di avere sulle spalle un adeguato numero di partite per poterne fare una recensione accurata.



I componenti.

Unboxing

La scatola di **Imperial Struggle** contiene una grande mappa, montata su cartone robusto, con delle illustrazioni piuttosto “sui generis” che, almeno inizialmente, sembrano confondere chi inizia a studiare il gioco: vi sono infatti disegnati quattro grandi cerchi che rappresentano altrettante zone del mondo (Europa, Nord America, Centro America e Sub-continente Indiano) ed al cui interno sono indicati stati, regioni e zone specifiche con una serie di simboli di varie forme e dimensioni: quadrati, rombi, pentagoni, esagoni, ecc. Ognuno di essi ha un suo preciso significato e al loro interno sono stati aggiunti dei “pallini” (o altri simboli) per dare ulteriori indicazioni sul loro ruolo durante la partita.

Accompagnano il tabellone tre grandi plance stampate su cartone pesante (una per il Francese, una per il Britannico ed un “espositore” per carte e tessere), due schede riassuntive e altre due con i quattro conflitti del gioco che rappresentano i diversi “livelli” della partita: tutte le schede sono stampate su cartoncino. Chi si aspettava anche i soliti grandi mazzi di carte resterà un po’ deluso perché ce ne sono due di sole 13 carte (uno per la Francia ed uno per la Gran Bretagna) ed uno di 41 per gli Eventi.



Esempio di carte Evento.

Per finire ci sono quattro fustelle con tutte le tessere ed i segnalini necessari al gioco: 46 tessere quadrate “Investimento”, 112 tessere quadrate “Bandiera” più piccole stampate su entrambi i lati (per mostrare chi controlla ogni località), 168 tessere esagonali per i Leaders, le unità “Militari” ed i Bonus, oltre ad un’ottantina di altri marcatori. Tutte sono state ricavate da fogli di cartone piuttosto spesso e sono facili da staccare. In definitiva i componenti di **Imperial Struggle** sono di ottima qualità, facili da maneggiare e da utilizzare.

A completamento della “dotazione” ci sono un regolamento di 20 pagine (alcune delle quali però riproducono semplicemente i componenti delle fustelle) ed un interessante libretto di 28 pagine (il Playbook) all’interno del quale troviamo: le indicazioni per il piazzamento iniziale, un lungo esempio di partita giocata, altri esempi di situazioni particolari, un capitolo con le note storiche legate alle carte ed ai segnalini del gioco, per finire con un commento degli autori.

Da notare che il gioco sarà disponibile a breve in Italiano grazie alla **ERGO LUDO** che ne ha curato la localizzazione. Naturalmente ve ne informeremo più in dettaglio non appena sarà disponibile.

Sequenza di Gioco

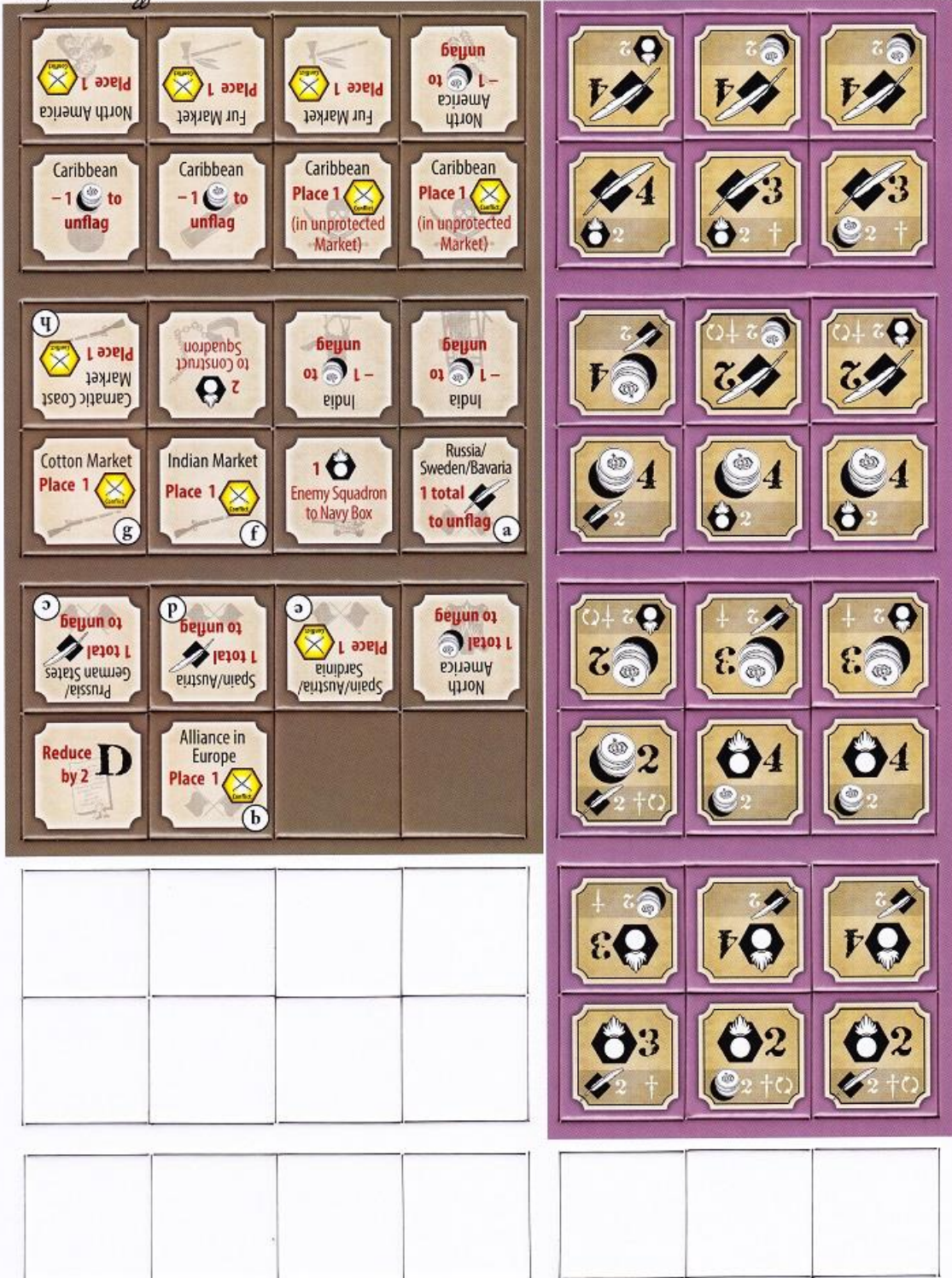
Imperial Struggle è, di base, un “Card Driven Game (o CDG, “gioco guidato dalle carte”) ma rispetto al fratello maggiore la sequenza di gioco è molto più articolata perché i “turni” consistono di sei “periodi di pace” intervallati da ben quattro guerre: la Successione Spagnola (che inizia dopo il primo turno e rappresenta il periodo 1702-1713), la Successione Austriaca (dopo il terzo turno: 1740-1748), la Guerra dei Sette Anni (dopo il quarto turno: 1754-1763) e La Guerra di Indipendenza Americana (dopo il quinto turno: 1775-1783).



Il Tabellone.

Ogni periodo di “pace” è composto da 14 distinte fasi durante le quali verranno messe inizialmente nell’espositore delle tessere “Investimento” che i giocatori sceglieranno a turno e che poi useranno per spendere i relativi Punti Azione (PA) e aggiungere o togliere sul tabellone i segnalini “Bandiera” (per il controllo delle località), preparare la prossima guerra ed eseguire altre azioni. Sempre in questi periodi di pace si ricevono carte Evento e Ministero da usare, come in altri giochi CDG, per guidare il proprio gioco durante la fase delle Azioni.

Quest’ultima in effetti è composta da quattro rounds in cui i giocatori, a turno, scelgono una tessera “Investimento” alla volta fra quelle esposte (spendendo i PA da essa richiesta) da combinare con le carte Evento e Ministero già in mano in modo da ottenere i maggiori benefici possibili. È anche possibile indebitarsi per ottenere dei PA supplementari oppure “passare” per ridurre i propri debiti.



A destra vediamo le tessere “Investimento”, colorate di rosa, mentre a sinistra ci sono le tessere “Vantaggio”.

Tutte le tessere “Investimento” sono divise in due parti e in alto è visibile l’azione “Principale”: Economica (rappresentata da una pila di monete), Diplomatica (una penna su un rotolo da carta) o Militare (una granata) con il numero di PA che essa garantisce al suo possessore. Nella parte bassa è indicata invece un’azione “secondaria”.

I punti “Economici” potranno essere spesi per creare dei Mercati (in **Imperial Struggle** ci sono sei diverse merci da gestire: Pesce, Pellicce, Spezie, Zucchero, Tabacco e Cotone) o per portarli via all’avversario. I punti “Diplomatici” vengono invece utilizzati per conquistare spazi Politici sul tabellone o acquistare carte Evento. I punti “Militari” infine servono a acquistare tessere bonus per la Guerra, costruire o riparare forti, costruire e muovere squadroni navali, ecc.

Come dicevo più sopra i sei periodi di pace sono intervallati da quattro conflitti ed i giocatori iniziano il gioco con una tessera “Guerra” in ogni teatro del primo conflitto: naturalmente possono poi procurarsene altre nella fase delle azioni. Ogni guerra è costituita da quattro fasi e per prima cosa si deve risolvere il conflitto, con i giocatori che girano tutte le tessere in loro possesso, eseguono tutte le indicazioni stampate su ognuna di esse e verificano, in ogni “Teatro”, chi ha più punti: il vincitore consulta l’apposita tabella (sulla scheda del conflitto in corso) ed incassa il bonus indicato in base al “margine” con cui ha prevalso (Punti Vittoria e/o controllo di regioni).

American War of Independence 2nd Printing

1. American Revolution

War Tiles



War Tiles



Region:
North America

Bonus Strength
German States
Sons of Liberty
Spain
Conflict Markers
Forts
Squadrons

Margin of Victory (FR)	Winner Gets	Loser Gets
1-2	2 VP + USA	2 TRP
3-4	3 VP + USA	2 TRP
5+	4VP + USA + Canada	3 TRP

Margin of Victory (BR)	Winner Gets	Loser Gets
1	2 VP	-
2-3	3 VP + 1 CP	1 TRP
4+	4VP + 2 CP	2 TRP

Additional Territories
San Agustín

2. Mysore War

War Tiles



War Tiles



Region:
India

Bonus Strength
Conflict Markers
Forts
Squadrons

Margin of Victory	Winner Gets	Loser Gets
1-2	1 CP	1 TRP
3+	2 CP	3 TRP

3. Antilles War

War Tiles



War Tiles



Region:
Caribbean

Bonus Strength
Spain
Conflict Markers
Squadrons

Margin of Victory	Winner Gets	Loser Gets
1	1 CP	-
2-3	1 CP + unflag 1 Carib. Market	1 TRP
4+	2 CP + unflag 1 Carib. Market	2 TRP

Additional Territories
Hudson Bay, Acadia

Special:
Loser must remove 1 built Squadron from the game per point of difference in Margin of Victory (max 2).



© 2020 GMT Games LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232 • www.GMTGames.com

Esempio di scheda “Conflitto” per la Guerra di Indipendenza Americana.

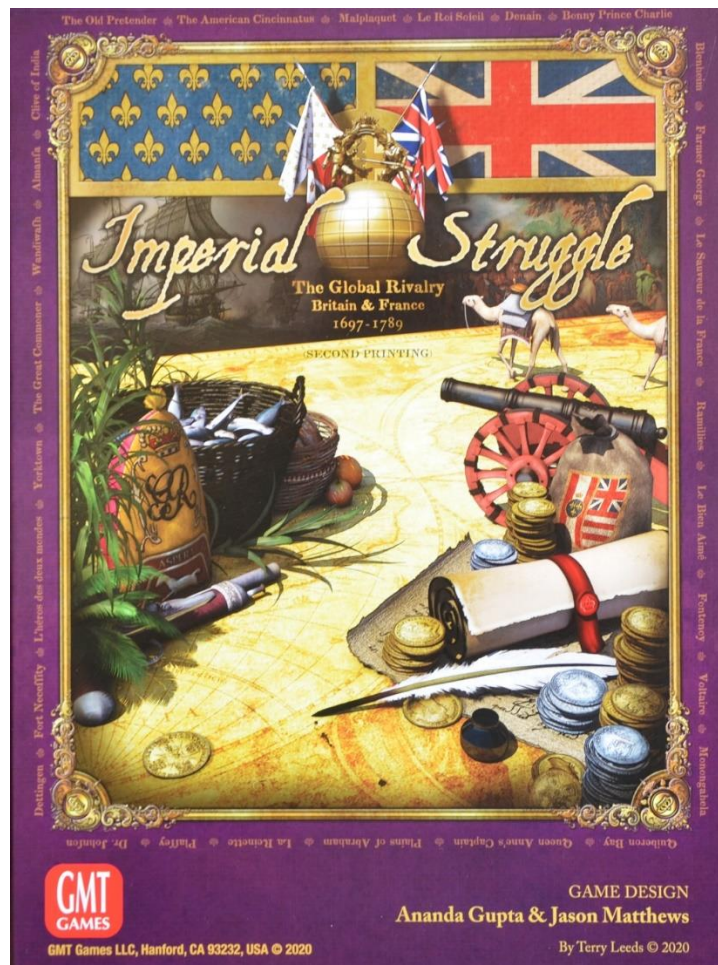
A questo punto si verifica se un giocatore ottiene una vittoria automatica, facendo terminare la partita, o se si deve continuare. In quest’ultimo caso i giocatori riprendono le loro tessere “Guerra”, si mette in tavola la scheda del successivo conflitto ed ognuno posa nuovamente, e segretamente, una delle sue tessere in ogni “Teatro”. Poi si riparte con il successivo round di Pace.

Imperial Struggle finisce automaticamente se al termine di un Conflitto il Giocatore Francese raggiunge o supera i 30 PV: se invece il punteggio scende a “0” la vittoria è del Britannico. Un giocatore vince automaticamente anche se ha battuto con un buon margine l’avversario in tutti i

teatri del conflitto appena terminato o ha vinto dappertutto ed ha conquistato quattro “Regional Awards” (sono tessere speciali distribuite in tutte le regioni all’inizio di ogni turno).

Se nessuna di queste condizioni viene raggiunta si attende la fine della partita per calcolare il punteggio finale delle due fazioni e si verificano le condizioni indicate sul regolamento per ottenere dei PV in base agli spazi “prestigio” o ai “mercati” controllati, bandiere in territorio nemico, ecc.

Come ho anticipato nella introduzione una o due partite non bastano a “entrare” davvero nel gioco, anche se le sensazioni sono sicuramente positive: torneremo quindi a parlare di **Imperial Struggle** più in dettaglio non appena avremo effettuato un sufficiente numero di test.



La scatola.

Autori: Ananda Gupta e Jason Matthews

Grafica e illustrazioni: Terry Leeds

Editore: GMT Games

Tipo: Gioco di Strategia

Anno: 2020