

Un genere interessante anche per i wargamer

Giochi di strategia o conquista

di Pietro Cremona

Vorrei iniziare questa chiacchierata spiegando che con l'espressione "strategia o conquista" mi riferisco principalmente a quei giochi da tavolo che, pur non simulando argomenti specifici o particolari eventi bellici, usano la storia militare come ambientazione, ma hanno scelto una "meccanica" che si discosta molto da quella classica dei giochi di guerra. In altre parole voglio dire che *Diplomacy* o *Risiko*, tanto per citare due nomi ultra-conosciuti (tranquilli, non parlerò di nessuno dei due), non sono *wargame* ma giochi di "conquista", così come *A Few Acres of Snow* è più un gioco di "strategia", ecc.

Ho dunque cercato di scegliere pochi titoli, ma tra i più "rappresentativi" di ogni sistema di gioco, considerando di base due gruppi: quelli con base storica e quelli fantasy.

CIVILIZATION

Cominciamo dunque con il "decano" di questi giochi: **Civilization**, dell'autore britannico Francis Tresham (sì, proprio l'inventore di *1830*), edito dalla Avalon Hill nel 1980: molti tra i lettori "diversamente giovani" (come il sottoscritto) lo giocarono

decine di volte quando fu pubblicato, e soprattutto quando divenne disponibile la riedizione (**Advanced Civilization**), riveduta e corretta. Può essere praticato da 2 a 8 giocatori, e la durata media supera tranquillamente le 2-3 ore.

Una grande mappa del bacino Mediterraneo, divisa in piccole aree, ci mostra le zone in cui si svilupparono nove grandi civiltà antiche: Assiria, Egitto, Grecia, Roma, Cartagine, ecc. Ogni giocatore inizia la partita con pochissime unità e una base (la sua capitale); poi deve cercare di sviluppare la propria civiltà sia territorialmente, conquistando nuove aree, sia con un poderoso sviluppo tecnologico.

La sequenza di gioco prevede una fase iniziale di tassazione, poi la crescita della popolazione (si aggiungono una o due unità in ciascuna area già occupata dai propri segnalini), la migrazione verso nuove aree (con eventuali conflitti) e la costruzione di nuove città. In base alla situazione sulla mappa i giocatori ottengono delle carte "risorsa" (una per ogni città che controllano), che possono scambiarsi fra loro nella successiva fase di Commercio.



Le caratteristiche principali di questo gioco sono i conflitti, il commercio e il livello di civilizzazione: i primi avvengono quando segnalini di due popoli diversi si trovano nella stessa area superando i "limiti di popolamento" in essa consentiti, e si risolvono semplicemente togliendo un segnalino a testa, in round successivi, fino a che non si rientra nei limiti di popolazione dell'area (quindi popoli rivali possono anche convivere).

La fase di commercio invece si basa sul numero di città controllate: ci sono infatti nove livelli di risorse, dal più "primitivo" (livello 1: pelli e ocra) al più nobile (livello 9: avorio e oro); il giocatore pesca una carta per ogni città controllata, partendo dal livello più basso (quindi con cinque città il giocatore pescherà cinque carte, una del livello 1, una del 2, ecc. fino al livello 5 e non oltre). Quando tutti hanno le nuove carte in mano si possono effettuare scambi fra i giocatori, rispettando però alcune restrizioni: per ogni scambio infatti devono essere offerte tre carte, dichiarandone correttamente il tipo e il valore per almeno due. In questa fase si possono inoltre trasferire agli avversari alcune carte "calamità", dagli effetti sempre poco piacevoli per chi non riesce a liberarsene...

Per vincere bisogna raggiungere un livello di Civilizzazione predeterminato, o se si gioca "a tempo" trovarsi in quello più alto al termine della partita: si usa per questo un'apposita tabella "archeologica" sulla quale si avanza in base alle carte acquisite (spendendo risorse e investendo una parte del tesoro della propria popolazione). Il gioco è davvero interessante, praticamente un "must" se avete la possibilità di radunare almeno 4-6 giocatori per passare un lungo pomeriggio insieme.

Forse non tutti sanno che il gioco è stato recentemente ripreso ed ampliato ed è disponibile nei negozi specializzati con il nome di **Mega Civilization**: come lascia capire il nome gli autori hanno "ingrandito" tutto, e ora possono partecipare dai 5 ai 18 giocatori (che siano però disposti a trascorrere insieme almeno 10-12 ore!) Che ci crediate o no la prima edizione è andata



a ruba e gli autori hanno dovuto pubblicare una ristampa, facendola seguire da un ampliamento.

Molto meno noto è invece il gioco **Mare Nostrum**, del francese Serge Laget, pubblicato da Euro Games nel 2003: Serge era un vero ammiratore di *Civilization* ma trovava il gioco troppo lungo e non amava (come lo scrivente) le carte "calamità", che apportano una fastidiosa incertezza, soprattutto dopo un'accurata programmazione della propria mossa. Aveva quindi iniziato a provare varianti e semplificazioni per correggere i difetti da lui percepiti in *Civilization*, fino ad accorgersi di avere creato... un gioco nuovo, sempre basato sull'espansione dei popoli del Mediterraneo e lo scambio di risorse. Il suo gioco è stato recentemente ristampato col nome **Mare Nostrum Empire**, e include tutte le correzioni ed espansioni. Se vi piace il genere vi consiglio di procurarvene una copia perché, comparandolo a *Civilization*, è sicuramente più facile da insegnare e giocare, anche con dei principianti.

HISTORY OF THE WORLD

Un altro gioco di sviluppo delle civiltà, divenuto a sua volta un classico, è **History of the World**, creato nel 1991 dai "Ragnar Brothers" (i due fratelli Steve e Phil Kendall e il loro amico Gary Dickens) per la "solita" Avalon Hill. Lo scopo è ancora più ambizioso, perché il tabellone ci presenta l'intero mappamondo e la storia inizia parecchie centinaia di anni prima della nascita di Cristo, per arrivare fino ai nostri giorni...

Ogni giocatore (da 3 a 6) ha a disposizione circa novanta unità militari, divise per epoca (dalla I alla VII), sette navi e sei monumenti. Una partita dura per sette epoche e all'inizio

di ognuna di esse i giocatori, in ordine inverso rispetto al punteggio, scelgono una Carta Popolazione fra quelle disponibili quel turno, ricevendo di conseguenza un certo numero di unità, una Capitale e un'area di partenza: questi valori variano molto fra i diversi popoli e servono proprio a bilanciare il gioco, perché chi ha avuto un vantaggio nel turno appena terminato si troverà poi a guidare una nazione molto più povera, tralasciata da tutti gli altri. Ognuno riceve anche una carta-evento, che può procurare dei vantaggi alla sua popolazione o causare danni agli avversari.

La successiva fase di espansione vede le unità partire dalla loro Capitale per muoversi in un'area adiacente: se questa è vuota il giocatore, lasciati uno o più dei suoi segnalini, continuerà l'avanzata; se ci sono invece unità nemiche (della stessa Epoca o di una precedente) si è obbligati a combattere. L'attaccante lancia due dadi da 6 e il difensore uno soltanto: chi realizza il numero più alto elimina un nemico, e alla fine chi sopravvive si impossessa dell'area. Naturalmente sono previsti dei vantaggi per la difesa se l'area presenta un terreno meno agevole o contiene una fortezza.

Un popolo che controlla coppie di aree individuate da particolari simboli può inoltre costruire dei monumenti per ottenere Punti Vittoria (PV) aggiuntivi alla fine del proprio turno. Terminati movimenti e combattimenti, i giocatori sommeranno i punti dei monumenti con 2 PV per ogni Capitale, 1 per ogni altra città controllata e 1 per ogni area di mare controllata (comprese quelle che occupano con pedine di un'Epoca precedente).

Dopo il fallimento della Avalon Hill, i Ragnar Brothers hanno riacquisito i diritti sul proprio gioco, lo hanno rielaborato per semplificarlo ulteriormente e lo hanno rimesso in vendita nel 2009 con un nuovo titolo: **A Brief History of the World**. La struttura è la stessa ma la grafica è stata molto migliorata, le regole abbreviate (senza più distinzione fra le Epoche), e le pedine di cartone sono state sostituite da piccoli "busti" di plastica colorata. Anche le carte sono state semplificate e sono ora più "leggibili".

Il bilanciamento è stato migliorato, ma una partita dura ancora abbastanza a lungo (circa 30 minuti per giocatore). Il gioco resta molto partecipativo e i giocatori non devono... annoiarsi in attesa del proprio turno.

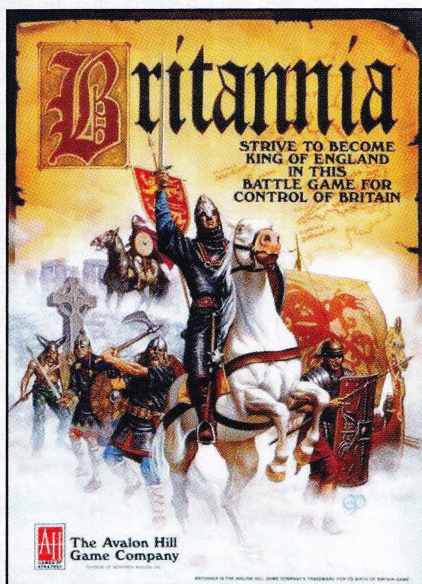
VINCI

Probabilmente ispirato a *History of the World* è il gioco **Vinci**, dell'autore belga Philippe Keyaerts: anche in questo caso abbiamo un tabellone diviso in zone di vario tipo (pianura, montagna, fiume, ecc.), e i giocatori guidano una popolazione individuata da una coppia di speciali tessere pescate all'inizio della partita e rinnovate a ogni turno.

Anche in questo caso il giocatore di turno ha a disposizione un certo numero di unità che entrano da uno dei bordi della mappa (a sua scelta), invadono le zone limitrofe e avanzano in quelle successive fino a che le unità stesse sono esaurite: nelle mosse successive i giocatori possono decidere se raggruppare di nuovo le pedine di quel popolo e continuare la sua espansione oppure se mandarlo... in decadenza, e ricominciare con un altro popolo. Anche in *Vinci* i PV si calcolano alla fine di ogni turno. Questo meccanismo, grazie alla semplicità delle regole e al ridotto tempo di gioco, è piaciuto a tal punto alla Days of Wonder (ditta specializzata in giochi da tavolo belli graficamente e molto "German", ma anche di *wargame* best-seller come *Mémoir '44*), che lo ha ripreso creando una serie di grande

**HotW,
partita in corso**





successo, con il titolo di **Small World**. La Days of Wonder ha però ambientato questi giochi e le loro espansioni in un mondo fantasy, per poter caratterizzare meglio le popolazioni (nani, giganti, fantasmi, scheletri... insomma l'intero arsenale del genere, che commercialmente "tirano" molto di più di un esercito di fanti e cavalieri).

BRITANNIA E I SUOI FRATELLI

A questo punto non possiamo non citare il mitico **Britannia**, ancora una volta edito dalla Avalon Hill (nel 1986), e a sua volta seguito da una lunga schiera di imitatori. Per quei pochissimi che non lo conoscono dirò che è ambientato nelle isole britanniche, ovviamente, e percorre la loro storia a partire dall'invasione romana del 43 a.C. sino all'invasione normanna del 1066.

Anche qui il tabellone è diviso in aree e ogni giocatore guida popolazioni diverse nel corso dei turni (tutte accumulate dallo stesso colore delle pedine). L'autore ha limitato le unità di ogni popolo per bilanciare il gioco, e i giocatori trovano in apposite schede le specifiche di ogni invasore con le rispettive aree di ingresso. Nuovamente i PV si calcolano alla fine del turno, in base ai risultati ottenuti sul campo dal proprio nuovo popolo e dalle unità sopravvissute alla fine dei turni precedenti (dello stesso colore).

Italia I, inizia l'espansione romana

I combattimenti si risolvono lanciando un dado per ogni unità presente nella zona: ogni risultato di 5 e 6 causa una perdita al nemico (con alcune eccezioni in base al tipo di unità, alla presenza di forti, ecc.) Questo gioco è diventato un classico ed è ancora reperibile sul mercato, nella sua nuova veste grafica edita dalla Fantasy Flight Games: se ancora non lo avete, correte a comprarlo!

Naturalmente, come accade per tutti i giochi davvero validi, anche **Britannia** ha avuto i suoi emulatori: qui cito solamente i migliori, a partire da **Hispania** (Azure Wish, 1994) che racconta la storia antica della penisola iberica, e **Italia** (Phalanx Games, 2006). Entrambi sono stati creati dal tedesco Andreas Steding (un vecchio amico, conosciuto proprio quando faceva ricerche su questo tema). Il secondo di essi ci trasporta nell'Italia antica, dal 330 a.C. fino all'820 d.C., ed è piuttosto interessante perché presenta due scenari ben distinti, ognuno con le sue unità, anche se si utilizza per entrambi la stessa mappa. Il primo di questi scenari ("**Italia I**") è stato ideato per il gioco a tre e rappresenta il periodo dell'espansione di Roma antica, incluse le guerre puniche e i conflitti interni. Il secondo, pensato per quattro giocatori, è dedicato invece alla decadenza dell'Impero Romano e alle invasioni barbariche.

Per chiudere questo capitolo citerò rapidamente altri due giochi derivati da **Britannia**, cioè **Chariots Lords** (Clash of Arms e Tilsit, 1999), che ci riporta al 1500 a.C. nel regno dei Faraoni e dei loro avversari (Assiri, Ittiti, Popoli del Mare, Caldei, ecc.), e **Maharaja** (Avalon Hill, 1994), con cui ci trasferiamo nel subcontinente indiano per rivivere un lunghissimo periodo della sua storia (dal 1500 a.C. sino all'invasione britannica del 1800 d.C.)

WALLENSTEIN

Si cambia decisamente sistema di gioco con **Wallenstein** (ideato da Dirk Henn per la Queen Games, 2002), ed è un vero peccato che sia poco conosciuto dalle nostre parti perché comprende numerose idee interessanti (che, ne sono convinto, piacerebbero a molti dei lettori di *Para Bellum*). L'ambientazione è quella della Guerra dei Trent'anni (1618-



1648): i giocatori interpretano i più celebri generali dell'epoca. Per i Protestanti ci sono Gustavo Adolfo ed Ernst Mansfeld, per i Cattolici troviamo Johann Tilly, Gottfried Pappenheim e, appunto, Albrecht Wallenstein.

Ogni giocatore riceve una plancia sulla quale, oltre al nome del comandante, sono elencate le truppe a sua disposizione (in gruppi di 2-5 "cubetti"), con dieci diverse caselle per programmare le azioni (combattimento, reclutamento, raccolta cibo, tasse e costruzioni) da svolgere nelle varie province indicate dalle carte da inserire nelle singole caselle. In questo modo ogni giocatore-generale può decidere come e quando procurarsi nuove risorse, dove formare i suoi eserciti, quali aree già controllate rinforzare, chi attaccare, ecc.

Sulla mappa compaiono dieci spazi di "pianificazione", in cui vengono posate delle carte "azione" dello stesso tipo di quelle dei giocatori: cinque carte restano scoperte (così i giocatori conoscono la successione iniziale delle azioni), e altre cinque sono coperte e verranno girate una per volta nelle fasi successive. Si estraggono anche quattro carte-evento che servono ad attribuire (a caso) bonus e malus in varie province.

I combattimenti vengono effettuati in modo molto originale: si prendono tutti i cubetti colorati presenti in un'area (che rappresentano le truppe in conflitto) e li si gettano in una speciale torre di cartone con dei ripiani interni. La maggioranza dei cubetti uscirà dalla parte bassa della torre (finendo in un'apposita vaschetta), ma alcuni di essi resteranno al suo interno trattenuti dai ripiani. Lo scontro è vinto dalla fazione di cui sarà uscito dalla torre il maggior numero di cubetti. Il perdente dovrà eliminare dalla vaschetta tutti i cubetti del proprio colore; il vincitore ne eliminerà un numero uguale, e quelli superstiti torneranno nell'area in cui si è combattuto. Può succedere – ma di rado, perché di solito si attacca solo con un maggior numero di cubetti rispetto al difensore – che l'attaccante perda nel combattimento tutte le sue unità, lasciando così il controllo dell'area contesa al difensore.

Alla fine di ogni stagione i giocatori

calcolano i loro PV in base alle province conquistate e agli edifici costruiti. La cosa più interessante del gioco è la programmazione delle azioni sulla propria plancia, conoscendo solo parzialmente l'ordine in cui verranno eseguite: riuscirò a rinforzare un'area prima che venga attaccata (o prima di effettuare un'invasione)? Avrò abbastanza oro per pagare nuove truppe? E così via...

Wallestein è la versione riveduta e corretta di un precedente gioco dello stesso tipo, ambientato nel Medioevo dal 1095 in poi, anch'esso caratterizzato dalla torre dei combattimenti: **Im Zeichen des Kreuzes** ("Nel segno della Croce", di Ronald Hofstatter e Philipp Hugmann). La Queen Games ne ha poi pubblicato una terza variante (ancora firmata da Dirk Henn) dal titolo **Shogun** e ambientata nel Giappone feudale (dal 1500 in poi). Ho utilizzato questa serie più volte con i miei amici come introduzione ai wargame, ed è stata molto apprezzata!

L'INVERNO STA ARRIVANDO?

Chiudiamo con un gioco fantasy ispirato ai famosi libri di George R.R. Martin, dai quali è stata tratta la nota serie televisiva che ha battuto tutti i record di ascolto: parlo evidentemente di **A Game of Thrones**, pubblicato nel 2003 dalla Fantasy Flight Games, ditta americana specializzata in *boardgame* di alto livello qualitativo (recentemente acquisita dalla Asmodee). La novità di questo gioco consiste soprattutto nel sistema degli ordini: ogni giocatore veste i panni del capo di una delle Casate del romanzo (Stark, Lannister, Tyrrel, Baratheon e Greyjoy nel gioco base), e deve cercare di accordarsi con gli altri per realizzare una strategia di alleanze ed espansioni, conquistando nuove città e aree importanti per incrementare potere, ricchezze ed esercito.

Dopo la fase diplomatica si passa ai fatti: tutti devono mettere in tavola (coperti) i gettoni



**Torre dei
combattimenti di
Wallenstein**

Ordine a loro disposizione (il numero varia da un turno all'altro, in base alla situazione strategica sul campo e al nuovo "potere" della Casata), permettendo alle proprie unità di eseguire una delle seguenti azioni: Muovere / Difendersi / Appoggiare un attacco / Effettuare un raid / Consolidare il proprio "Potere". Quando tutti i giocatori hanno terminato di disporre i gettoni questi vengono scoperti e si verifica se i patti sono stati rispettati, o se qualcuno ha deciso di fare una cattiva sorpresa ai suoi "potenziali" alleati (questo è molto nello spirito della serie!)

Le azioni vengono risolte in un ordine preciso, dando la precedenza alle Casate i cui segnalini sono più avanti in tre speciali tracciati: il "Trono di Ferro" (in cui si decidono tutti i pareggi del gioco, a esclusione delle battaglie); la "Spada di Valyria" (che determina la vittoria in battaglia quando i due avversari hanno lo stesso numero di "Punti di Forza"), e il "Corvo Messaggero" (che permette a chi lo possiede di cambiare un Ordine dopo che i gettoni sono stati rivelati ma prima di risolvere le azioni).

Vengono effettuati per primi i raid (eliminando un gettone nemico di Raid, Supporto o Corona), ed eventualmente guadagnando un punto Potere; poi si procede con gli Ordini di Movimento, spostando le unità che li hanno ricevuti (anche via mare) in un'area adiacente e causando una battaglia se essa è occupata

da unità nemiche; infine si verifica chi ha conquistato aree in cui è stampata una Corona, che fa accrescere il Potere della Casata mediante spostamento dell'apposito segnalino sul relativo tracciato.

Le battaglie sono combattute sommando il valore delle unità coinvolte a quello stampato sul gettone dell'Ordine ricevuto e agli eventuali sostegni di unità amiche adiacenti. Si aggiungono poi gli eventuali modificatori ottenuti dal gioco di una delle carte "Casata" ricevute a inizio partita. Il perdente dello scontro deve ritirarsi dall'area, applicando le perdite eventualmente subite. La partita termina dopo il decimo turno e la vittoria verrà assegnata a chi avrà conquistato il maggior numero di città e di roccaforti sulla mappa.

Il successo del gioco ha spinto l'editore a fare uscire il più rapidamente possibile la sua prima espansione (**A Clash of Kings**, del 2004), che ha aggiunto una sesta Casata (Martell) e una plancia che modifica la parte meridionale dei sette Regni, introducendo anche le regole sui Porti. I giocatori dispongono inoltre di un nuovo strumento bellico, le Torri d'assedio, mentre per la difesa possono contare su delle pedine Fortezza.

La seconda espansione si chiama **A Storm of Swords** (edita nel 2006) ed è importante perché fornisce una serie di nuove carte (in sostituzione di quelle base), che migliorano senz'altro il gioco. Inoltre è stata inclusa una

Componenti di Game of Thrones



speciale mappa ridotta per poter giocare in quattro in maniera più equilibrata. Nel 2011 è stata pubblicata una seconda edizione dell'intero gioco, che includeva le due espansioni sopra citate e la seconda edizione è stata seguita a sua volta da ulteriori espansioni (immagino per approfittare del successo della serie televisiva, che ha ampliato a dismisura anche l'interesse per il gioco).