

Un autore che ha iniziato con i wargames

Martin Wallace: uno di noi

di Pietro Cremona

Ogni appassionato di boardgame e/o wargame non può non conoscere il nome di Martin Wallace, un giocatore britannico divenuto da anni brillante autore di giochi da tavolo. Forse però non tutti sanno che Martin aveva iniziato la carriera di giocatore con le scatole di wargame dell'Avalon Hill e della SPI, oltre che con Dungeons & Dragons: questa passione lo condusse persino a lavorare qualche tempo per la Games Workshop, prima di intraprendere una carriera professionistica come inventore di giochi.

Naturalmente uno con questa predilezione per titoli più complessi non poteva che dedicarsi soprattutto alla creazione di giochi di strategia per esperti: e così nacquero i suoi primi successi, a metà fra wargame e gioco da tavolo, a partire da **Empires of the Ancient World** – uscito nel 2000 e basato sulla fondazione degli imperi dell'antichità, da Alessandro il Grande a Giulio Cesare – e **Liberté**, pubblicato nel 2001 e dedicato agli effetti della rivoluzione francese in tutto il Paese.

Nel 2001 uscì anche un suo gioco sulle ferrovie: **Full Steam**, il cui successo spinse Martin a insistere sull'argomento; l'anno successivo venne così pubblicato il suo primo capolavoro, **Age of Steam**, uno dei più apprezzati giochi sul trasporto ferroviario, capostipite di una lunga serie di espansioni e "spin-off". Nel 2002 giunse **Tyros**, altro gioco di strategia ambientato nell'antichità e dedicato alle guerre per la supremazia nel Mediterraneo.

Il 2003 vide la pubblicazione di un altro piccolo capolavoro: **Princes of the Renaissance**, gioco di strategia basato sulle guerre per il predominio nell'Italia rinascimentale. Non è mia intenzione fare l'elenco di tutti i giochi di Martin Wallace (una settantina), mi limiterò quindi a citare i più interessanti per i lettori di Para Bellum: **Struggle of Empires** (2004,

guerre di dominio nel 18° secolo); **Perikles** (2006, le città-stato greche in lotta fra loro); **After the Flood** (2008, per tre giocatori, ambientato nell'antica Sumeria, da conquistare

e saccheggiare); **God's Playground** (2009, altro gioco esclusivamente per tre partecipanti, sulle guerre di indipendenza della Polonia nel periodo 1400-1700).

Devo inoltre citare l'indiscusso gioiello **Brass** (uscito nel 2007 e ripubblicato recentemente in due versioni: **Lancashire** e **Birmingham**); ma la ragione per scrivere questo articolo è stata la voglia di parlare dei wargame che Martin ha creato e pubblicato negli ultimi quindici anni, naturalmente secondo il suo stile e quasi tutti con meccaniche abbastanza diverse da quelle a cui siamo abituati sui nostri campi di battaglia... di cartone.

Il primo wargame pubblicato fu **Waterloo** (uscito nel 2009 per la Tree Frog, la sua casa editrice "personale"): la mappa del gioco mostra l'intera area da Plancenoit a Mont St. Jean, con la fattoria fortificata di Hougomont e La Haye Sainte proprio al centro. Il territorio è diviso in "aree" irregolari che seguono un po' la morfologia del terreno; i due eserciti hanno a disposizione alcune decine di pedine di legno colorato con forma di Fanti, Cavalieri o Cannoni. Lo schieramento iniziale è fissato dalle regole e confermato da apposite icone sulla mappa. Le unità regolari francesi sono colorate di blu chiaro, quelle della Guardia sono blu scuro e i Generali azzurri. Wellington ha a disposizione gli Inglesi (rossi) e gli Alleati (verdi), aspettando naturalmente l'arrivo dei Prussiani di Blücher (neri).



WATERLOO



In ogni turno il giocatore con l'iniziativa pesca da un sacchetto un blocchetto "Ordini" (sono otto, con numeri da 2 a 5), e dopo avere eventualmente modificato le proprie formazioni esegue un numero di azioni pari al valore stampato sul blocchetto pescato. A questo punto possiamo apprezzare il fulcro del gioco, poiché i giocatori hanno un numero limitato di "dischi azione": il Francese, per esempio, all'inizio ha un certo

vantaggio (con 8 dischi verdi, 4 rossi e 2 blu contro 5-2-0 degli Alleati), ma con l'arrivo del Prussiano le cose si mettono in pari. Ogni disco attiva le unità di una sola zona: il verde permette tutti i tipi di azione (movimento, attacco, tiri di artiglieria ecc.), il rosso si può usare solo per gli attacchi (che avvengono spostando unità in un'area occupata dal nemico), e il blu per il movimento delle riserve (che marciano a doppia velocità, senza poter attaccare).

Per sparare con l'artiglieria o combattere si usa un dado e si confronta il risultato su apposite tabelle che vanno da "zero" (con verifica del Morale) a sei colpi a segno: ogni "perdita" è rappresentata da un cubetto (dello stesso colore della formazione

colpita) da posare nell'area interessata a fianco di una o più unità.

Intervengono anche dei modificatori (terreno, tipo di formazione ecc.), e le unità danneggiate hanno minori possibilità di colpire il nemico e passare la prova di Morale; se un'unità raggiunge sei "danni" viene eliminata. Il gioco è molto fluido e le partite sono abbastanza veloci e divertenti. Naturalmente i puristi storceranno il naso vedendo tutte quelle figurine di legno, ma vi assicuro che il tutto funziona bene.

Nel 2010 giunse **Gettysburg**, che simula (a modo suo) la famosa battaglia che costituì il punto di svolta della Guerra Civile Americana. Anche in questo caso abbiamo una mappa a zone e unità di legno colorato, con regole che ricalcano abbastanza fedelmente quelle di Waterloo più l'introduzione della fase di comando: ci sono ancora i blocchi per gli ordini, ma ogni giocatore ne ha ora otto "personali" (sempre con numeri da 2 a 5) e deve sceglierne uno al proprio turno, mettendolo in posizione diritta (in modo che l'avversario non ne conosca il valore) in un'area vuota della mappa. Ogni blocco può essere usato una sola volta, ma dopo aver giocato l'ottavo pezzo il giocatore li riprende tutti in mano.

In **Gettysburg** l'assegnazione degli ordini segue una procedura diversa da **Waterloo**, perché i dischi-azione (12 per l'Unione e 22 per i Confederati) possono essere piazzati solo

Lo schieramento iniziale a Waterloo



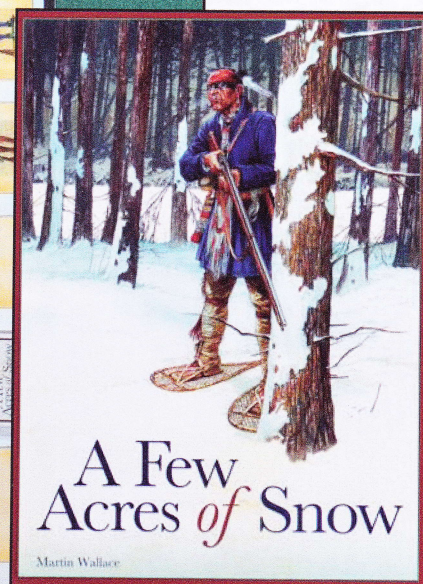
Schieramento
iniziale a
Gettysburg



in aree che contengano un blocco degli Ordini. Quindi in partita bisogna fare bene attenzione a dove posizionarli, e soprattutto sarà necessario avere una tattica ben chiara in testa. Se un giocatore decide di cambiare tattica durante la battaglia può togliere i blocchi dalla mappa, ma dovrà ritirare anche tutti i dischi che si trovano nelle stesse aree. Anche in questo caso si applicano le regole di **Waterloo** sull'uso dei dischi e per i combattimenti (a distanza con l'artiglieria o ravvicinati per fanteria e cavalleria), e si utilizzano le tabelle per determinare i colpi andati a segno (rappresentati da cubetti blu o grigi) e la necessità di svolgere una prova del Morale. Nonostante le somiglianze,

Gettysburg va però giocato con maggiore attenzione per applicare le nuove regole sugli ordini e sui rinforzi (la battaglia cresce di intensità al passare delle ore e dei giorni), oltre che sulle trincee, la maggiore portata dei cannoni ecc.

Nel 2011 Martin fu contagiato dalla moda del "deck building" e pubblicò **A Few Acres of Snow**, ambientato all'epoca delle guerre Franco-Britanniche nel Nord America. Aprendo la scatola si viene attirati dalla bellissima mappa a zone che si estende a cavallo dei grandi laghi al confine del Canada, da Norfolk (a Sud) a Louisburg, piazzaforte francese sull'estuario del fiume San Lorenzo.



Ai lati della mappa sono collocate le postazioni dei due giocatori, composte da caselle sulle quali verranno giocate le carte; ognuno ne riceve alcune all'inizio e dovrà procurarsene altre nel corso della partita per attuare la propria strategia. Ciascun giocatore ha infatti a disposizione due mazzi di carte (di colore rosso o blu), e le carte sono di due tipi: "territoriali" (col nome di una delle città o villaggi stampati sulla mappa) e "imperiali" (con personaggi, truppe e mezzi di vario tipo). Un quinto mazzo di carte (di colore verde) include i coloni, le fortezze e i nativi (indiani) della zona.

Al loro turno i giocatori eseguono le azioni previste mettendo in gioco delle sequenze di carte, ad esempio una con la città di destinazione, una col mezzo appropriato per arrivarci (a piedi, in canoa o per nave), e un'eventuale carta di Coloni (quando si vuole fondare un nuovo villaggio nella località di arrivo). Si può anche costruire un forte in una città, per evitare il rischio di razzie da parte di indiani o di ranger e trapper della fazione avversaria.

Quando un giocatore ordina una sequenza di spostamento verso una città occupata dal nemico, ha inizio un assedio: a ogni turno i due avversari possono incrementare le proprie forze (con soldati, milizie, navi da battaglia ecc.), cercando a vicenda di superarsi sino a che il giocatore di turno non trova il marcatore degli assedi dalla propria parte all'inizio del turno. A quel punto

l'assedio ha fine con la vittoria del giocatore di turno, i due avversari riprendono in mano tutte le carte giocate ma il perdente dovrà scartarne una.

La partita viene vinta da chi controlla alla fine la maggioranza della città sulla mappa, quando tutti i segnalini-città di un giocatore saranno stati messi in campo o quando uno dei due contendenti avrà raggiunto dodici Punti Vittoria. Una partita può terminare anche con una vittoria anticipata, se l'Inglese conquista Quebec o il Francese conquista Boston oppure New York.

Nel 2011 fu pubblicato un wargame di tipo più classico: **Test of Fire** (edito da Mayfair Games, primo volume di una mini-serie di battaglie della Guerra Civile Americana), basato sul primo scontro fra i due schieramenti, avvenuto nei pressi del fiume Bull Run il 21 luglio 1861. In questo caso si torna alle normali pedine in cartoncino (counter di forma inconsueta, 14x35 mm.), restando comunque presente la mappa a zone.

Cambia però la meccanica, rispetto ai primi wargame pubblicati: ogni giocatore ha infatti a disposizione un certo numero di dadi (fino a sei) e una placchetta che indica quali azioni può eseguire in base ai numeri usciti: pescare una carta (dado 1), far fuoco con l'artiglieria (2-3), muovere unità e attaccare (4-5), oppure scegliere una delle tre opzioni precedenti (6). Considerata la scala e la meccanica del gioco, ho sostituito

Test of fire con i soldatini di plastica al posto dei counter



i counter con soldatini di plastica (presi da un'altra scatola): il piacere della battaglia è senz'altro migliorato, come vedrete dalla Foto.

In **Test of Fire** il lancio dei dadi per gli ordini comporta ovviamente risultati casuali, ma nel complesso il wargame funziona bene e – fra giocatori di esperienza simile – si risolve quasi sempre all'ultimo turno. Aiuta anche il fatto che all'inizio del gioco ognuno riceve una carta-tattica, e i lanci più "sfortunati" (da 1) permettono di aggiungerne altre nel corso della partita: queste carte consentono alle truppe di compiere manovre aggiuntive, riducono i danni subiti e possono ritardare le manovre del nemico, anche riducendo il numero di dadi disponibili all'avversario.

A chi potrà trovare una copia di questo gioco consiglio di fare qualche prova, e sono certo che non resterà deluso: si tratta in particolare di un ottimo strumento per introdurre ai wargame nuove generazioni.

Il primo volume della serie sulla Guerra Civile Americana ottenne un discreto successo, e la Mayfair nel 2012 ne pubblicò un secondo: **Clash of Wills**, creato da Wallace in collaborazione con Charlton Coleman e dedicato alla battaglia di Shiloh (6-7 aprile 1862). La grafica è notevolmente migliorata, pur mantenendo i counter (prontamente sostituiti sul mio tavolo da altri soldatini, questa volta però con colori diversi per evidenziare le unità dei veterani: in questo gioco infatti entrano in campo la cavalleria

e i veterani, più resistenti della normale fanteria). Restano inoltre la plancetta per gli ordini, i sei dadi e le carte tattiche. Questo gioco risulta molto più "aperto" del fratello maggiore (**Test of Fire**), con partite in equilibrio fino alla fine.

Ci si poteva aspettare la pubblicazione di altre battaglie in questa serie, ma sia Martin che la Mayfair Games considerarono più remunerativo dedicare le energie ai giochi da tavolo; poi l'editore si trovò in crisi economica e i progetti in corso furono abbandonati.

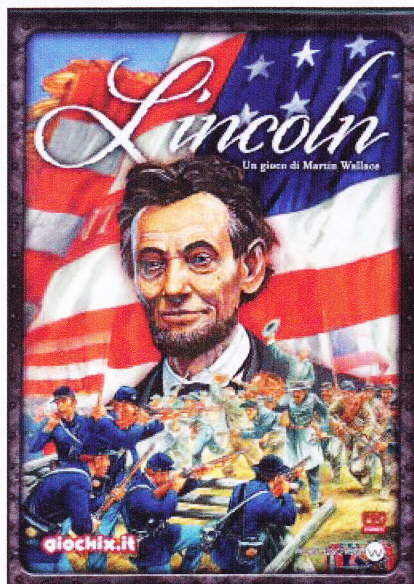
In quel periodo incontrai Martin e la moglie a Modena (in occasione di PLAY): mi disse che meditava di chiudere la sua piccola azienda (*Warfrog*, poi divenuta *Treefrog*) e di trasferirsi dall'Inghilterra alla Nuova Zelanda, per continuare la sua attività di autore lavorando come indipendente per vari editori. E così fece, in effetti, anche se i giochi usciti dal 2012 ad oggi non hanno raggiunto la qualità dei primi, forse perché creati su commissione e per temi più graditi al grande pubblico (soprattutto americano). Furono così pubblicati giochi di fantascienza (**Discworld: Ankh-Morpork**, **Doctor Who: The Card Game**, **Onward to Venus**, **AuZstralia**) e fantasy (**A Study in Emerald**, con tanto di – aargghh – zombie, ecc.)

Qualche anno dopo però arrivò una sorpresa, segno che Wallace non aveva dimenticato le sue origini: nel 2018 uscì infatti **Lincoln**, un wargame nuovamente basato



Preparazione della battaglia utilizzando i soldatini





sulla Guerra Civile Americana, con mappa raffigurante la parte est degli Stati Uniti in cui sono evidenziate le maggiori città dell'epoca, collegate fra loro da strade e ferrovie. Le unità sono rappresentate da counter quadrati (19x19 mm.) di forza 1, 2 o 3 e grande spessore, quindi facilmente manipolabili.

Il sistema di gioco utilizza le carte per gli ordini e per determinare le azioni: si tratta di due mazzi separati (uno per l'Unione e uno per la Confederazione) che, pur molto simili, si differenziano per qualche carta speciale. Ogni mazzo si divide in tre parti, la dotazione iniziale (più consistente) e due serie di rinforzi, chiamate I e II. Il Confederato riceve cinque carte mentre l'Unione ne avrà sei durante l'intera partita.

Inizialmente i Sudisti hanno un leggero vantaggio tattico, e dovranno sfruttarlo a fondo perché i rinforzi del Nord saranno sempre più numerosi, rappresentandone la più forte industria bellica. Quando un mazzo si esaurisce vengono aggiunte nuove carte (più potenti per l'Unione e meno per i Confederati). Dopo aver rimescolato per la seconda volta il suo mazzo l'Unionista dovrà cercare di vincere rapidamente, perché quando non avrà più carte disponibili da aggiungere alla propria mano la partita finirà automaticamente. I Confederati possono invece mescolare il mazzo

quante volte vogliono, ma dopo la seconda volta non aggiungeranno più carte.

Ogni carta di **Lincoln** è multi-uso, e può essere giocata per portare nuove forze in campo (fanteria, cavalleria, fortificazioni, navi, uomini politici ecc.), che devono però essere "pagate" scartando il numero di carte indicato in alto. A turno i giocatori possono poi compiere due azioni (più gli eventuali bonus indicati dalle carte): schierare unità, muovere eserciti, dichiarare un attacco, scartare carte, utilizzare il bonus di una di esse e così via.

Per il combattimento l'attaccante gioca una carta coperta, e il difensore deve decidere se accettare lo scontro (giocando a sua volta una carta) oppure ritirarsi. Se il difensore ha accettato, si rivelano entrambe le carte (sommando i Punti di Forza delle unità ingaggiate a quelli di Leadership indicati sulle carte giocate), e chi ha il totale più alto vince; in questo caso il vincitore scarterà metà delle sue unità (non Punti di Forza), arrotondando per difetto, e lo sconfitto farà altrettanto, ma arrotondando per eccesso, oltre a doversi ritirare.

La partita può terminare in varie circostanze:

- 1) quando l'Unione non è riuscita a conquistare almeno due Punti Vittoria ("PV") prima di esaurire il proprio primo mazzo di carte (sconfitta automatica);
- 2) quando l'Unione non è riuscita a conquistare almeno cinque PV prima di esaurire il proprio secondo mazzo;
- 3) quando l'Unione non è riuscita a conquistare almeno dodici PV prima di esaurire le carte da pescare (sconfitta automatica: se invece ha raggiunto almeno dodici PV, la vittoria è dell'Unione);
- 4) quando il Confederato riesce a controllare Washington alla fine del turno unionista (vittoria automatica);
- 5) quando il segnalino "Sostegno dell'Europa" completa il suo tracciato e raggiunge il bordo Confederato della mappa (vittoria sudista).

Con questo titolo termina la carrellata di wargame creati da un autore poliedrico, che non ha mai rinnegato le sue origini: spero che abbiate trovato qualche curiosità interessante (e se avete voglia di approfondire, troverete un elenco di giochi di Martin Wallace – con qualche dettaglio in più – sul mio sito, all'indirizzo www.bigcream.it/it/Giochi/?aut=Wallace%20Martin).

Set up Lincoln

