

TROIA: UNA GUERRA DI EROI

L'intera guerra fra Achei e Troiani a livello strategico



I WARGAMES E BALENA LUDENS

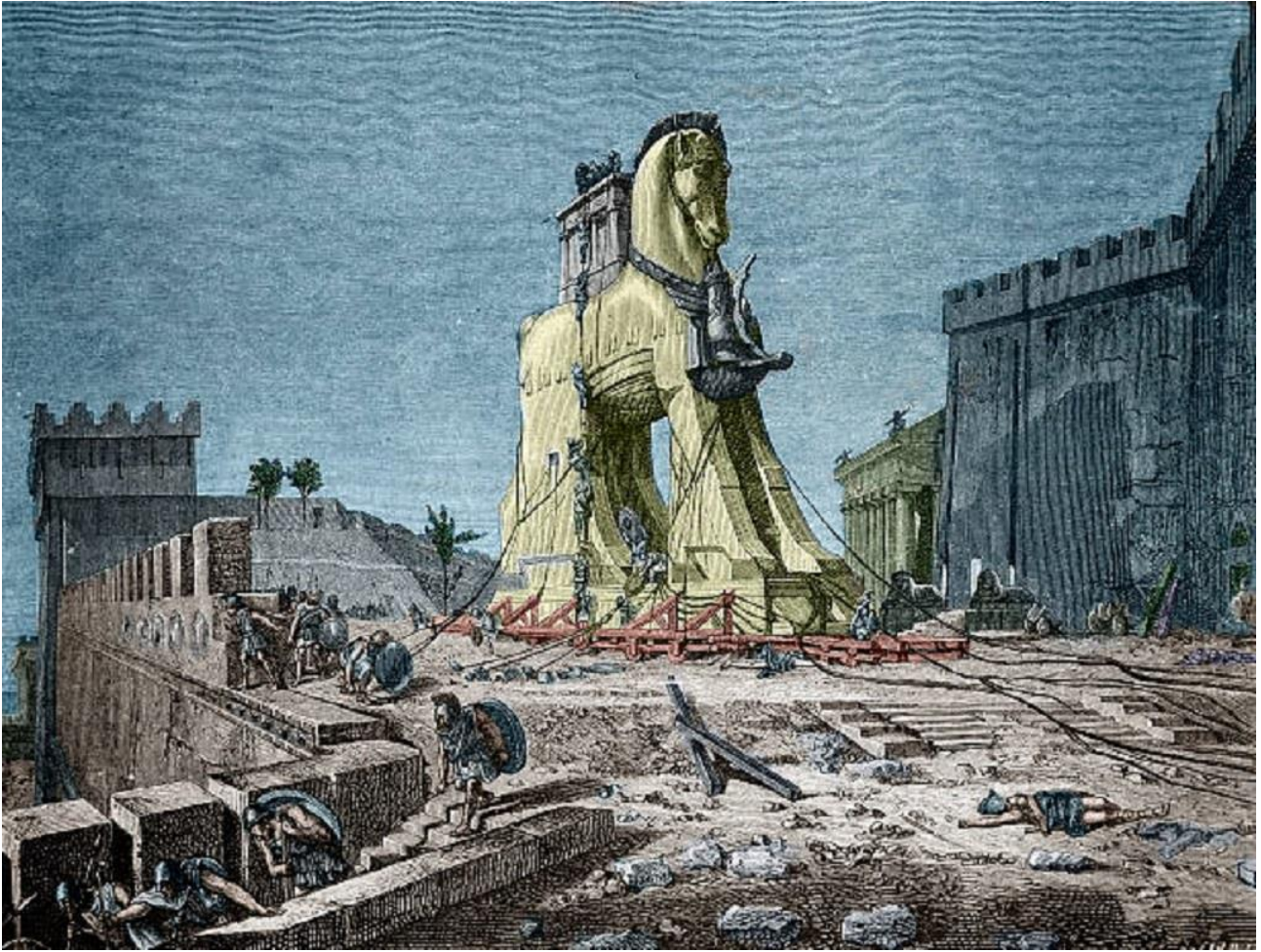


Questa pagina ha lo scopo di informare i lettori sulle impressioni avute da chi scrive nel giocare qualche wargame nuovo (dopo averlo provato per la prima volta) o... d'epoca (ritirato fuori dallo scaffale per una partita). Non seguiremo un ordine ben preciso, ma registreremo le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e cercheremo di "trasferirle" qui con qualche commento supplementare, in modo da informare i lettori sui punti più interessanti di ogni nuovo gioco.

Compatibilmente con la disponibilità ed il tempo necessario a provarli, vorremmo dare la precedenza ai wargames prodotti in Italia, oppure quelli di autori italiani o infine quei titoli che riguardano direttamente la storia del nostro Paese.

Non sempre però avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su fatti storici diversi, allargandoci ad avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti.

Introduzione



Troia: una guerra di Eroi è un wargame per 2 giocatori di difficoltà medio-bassa che la rivista ***Para Bellum*** ha inviato in omaggio a tutti i suoi abbonati: si tratta di un gioco strategico che ha come campo di battaglia tutta l'Asia Minore, isole del Mar Egeo incluse. Da una parte ci sono i Troiani ed i loro alleati, concentrati nella Troade ma in parte sparsi in tutta l'Asia Minore e nella Tracia; dall'altra c'è l'immenso esercito degli Achei schierato in un apposito box sulla mappa, in attesa di imbarcarsi per... liberare Elena, la bellissima sposa di Menelao rapita dal troiano Paride (naturalmente con lo zampino degli Dei).



Foto 2 – I componenti.

Troia: una guerra di Eroi ci arriva all'interno di una busta trasparente ("zip lock") che contiene una mappa "a punti" (di 420x595 mm, dove con "punti" intendiamo le città dell'epoca e qualche isola), una fustella con 108 counters (unità militari, stratagemmi e marcatori vari) ed un regolamento in italiano e inglese di 10 pagine (A4).

Le unità sono di due tipi: i "comandanti" (con i nomi degli Eroi omerici) si usano per i combattimenti individuali e sono contraddistinti da un valore di "Attacco" (chiamato "Forza" nel testo) ed uno di "Difesa" (chiamato "Corazza"). Sulle unità ai loro ordini sono invece stampati tre numeri: Valore di Attacco, Valore di Difesa e Forza in Carri da Guerra. Molte unità hanno due "step": se vengono colpite devono essere girate sul dorso dove hanno valori ridotti. Le altre unità invece sono eliminate appena subiscono una perdita. Tutte rappresentano "genericamente" formazioni contenenti unità pesanti, leggere e carri.

Si tratta di componenti “standard” per un wargame, di buona fattura, e non abbiamo avuto alcun problema durante le nostre partite.

Preparazione del tavolo.

Dopo aver steso sul tavolo la mappa di **Troia: una guerra di Eroi** i giocatori devono separare le unità achee da quelle troiane e dei loro alleati: i primi vengono collocati tutti in un'apposita area della mappa (una casella chiamata “Armata Achea”), mentre i loro avversari sono concentrati soprattutto nella “Troade”, la regione che contiene la città/fortezza di Troia: per facilitare le battaglie che si svolgeranno in quest'area sulla mappa è stato aggiunto un riquadro che riproduce quella zona fortemente ingrandita, con la fortezza al centro, collegata da alcune strade a tutti i villaggi vicini.

Gli alleati dei troiani sono collocato invece nelle loro città di appartenenza oppure fuori mappa se devono entrare come rinforzi.



Foto 4 – La mappa del gioco.

Il Gioco

Una partita a **Troia: una guerra di Eroi** si compone di due fasi ben distinte: nella prima gli Achei si imbarcano per attraversare l'Egeo ed invadere l'Asia Minore, con un lancio del dado che decide la loro rotta e la spiaggia sulla quale sbarcheranno:

- Con un risultato di 1 o 2 la flotta prende la rotta più diretta verso la Troade;
- Con 3 o 4 se ne va invece verso Misia;
- Con 5 la flotta finirà a Larissa, ma una delle unità perde uno step;
- Con 6 il mare è in tempesta e la flotta non può partire. Si deve allora ripetere la procedura nel turno seguente.

Determinata la rotta il giocatore Acheo lancia di nuovo 1D6 per vedere se la traversata sarà compiuta senza problemi, guardando un'apposita tabella con dei numeri stampati su un fondo colorato:

- Colore verde: la spedizione arriva a destinazione senza problemi;
- Colore viola: la flotta arriva a destinazione ma perde uno step;
- Colore rosso: le navi non possono muovere in quel turno;
- Colore nero: la flotta non muove e perde uno step.

Una volta avvenuto lo sbarco inizia la seconda fase, quella della guerra vera e propria: ogni esercito ha a disposizione un certo numero di Punti Attivazione (PA) da consumare interamente durante il turno: 10 PA per l'Acheo e 7 PA per il Troiano.

The image shows a section of the game board. On the left, there's a vertical track for activation points (PA) with boxes for 'PA EXTRA', 'PA EXTRA', and 'PUNTI ATTIV.'. Below this is a 'TURNI DI GIOCO' (Game Turns) track with numbers 1 through 10. To the right of the track is a 'PUNTI ATTIV.' (Activation Points) track. Below the track is a 'Tabella del Combattimento / Combat Table' with columns for dice rolls (1:3, 1:2, 1:1, 2:1, 3:1, 4:1) and rows for outcomes (1, 2, 3, 4, 5, 6). To the left of the table is a section titled 'Come attraversare un Percorso via Mare (Esempio) / How to cross a sea route (example):' which includes instructions on rolling a d6 and the consequences of 'Transito consentito' (Crossing allowed) or 'Transito NON consentito' (Crossing NOT allowed).

BOX

PA EXTRA

PA EXTRA

PUNTI ATTIV.

TURNI DI GIOCO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PUNTI ATTIV.

numerica / Track

Come attraversare un Percorso via Mare (Esempio) / How to cross a sea route (example):

1 2 3 4 5 6 Tirare un dado da 6 / Roll a d6

Transito consentito / Crossing allowed

Transito consentito, la Forza perde un livello in tutto / Crossing allowed, Force loses a step in all

Transito NON consentito / Crossing NOT allowed

Transito NON consentito, la Forza perde un livello in tutto / Crossing NOT allowed, Force loses a step in all

Tabella del Combattimento / Combat Table

	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	
1	3/0	2/0	2/0	1/0	1/1	2/2	Modifiche di combattimento: 1 S / 1 D: Eroe/i propria Sfida precedente nella sua
2	2/0	2/0	1/0	1/1	2/2	1/1	3 S / 3 D: Eroe/i propria Sfida precedente nella sua
3	2/0	2/1	1/1	2/2	1/1	1/2	1 D / 1 S: Eroe/i propria (senza Eroe/i nemici/pro
4	2/1	1/1	2/2	1/1	1/2	0/2	1 S: attacco Ach. alla co
5	1/1	2/2	1/1	1/2	0/2	0/3	tratto di Fiume (entro Tr
6	1/1	1/1	0/1	0/2	0/3	0/4	Stratagemmi ed Eroi: ve

Foto 5 – Il tracciato dei Punti Attivazione, stampato sulla mappa.

Con i PA si eseguono tutte le azioni del gioco: movimento (pari a metà del numero di unità che intendiamo spostare, arrotondando per eccesso), combattimento (idem), sfide fra Eroi (1 PA), utilizzo di uno Stratagemma (1 PA), spostamento degli Eroi (1 PA).

Le “sfide fra Eroi” costituiscono la parte più innovativa di **Troia: una guerra di Eroi**: se forze nemiche si trovano nella stessa località uno dei giocatori può lanciare una sfida a “singolar tenzone” che l’avversario non può rifiutare. Si lancia 1 D10 a testa e si confronta il risultato con il valore di “Forza” del proprio Eroe più forte: se è inferiore o uguale a quel valore il colpo è andato a segno e la vittima deve tirare di nuovo 1 D10 sul suo valore di difesa (corazza), venendo eliminata se il risultato è superiore a quel numero (altrimenti l’Eroe è ferito e la sua pedina viene capovolta). Tutti i combattimenti che si svolgono dopo una sfida hanno un bonus di 1 colonna in proprio favore (se l’Eroe nemico è stato ferito) o di 3 colonne se è morto. Se entrambi gli Eroi sono feriti o morti i valori si compensano.

Per i combattimenti si sommano i PF dell’attaccante e si dividono per quelli del difensore per ottenere un “rapporto di forze” che può variare da un minimo di 1:3 fino a un massimo di 4:1. Si lancia il dado e un’apposita tabella indica gli eventuali step persi dalle due forze, indicando anche se il combattimento è stato vinto dal difensore (caselle rosse) o dall’attaccante (verdi).

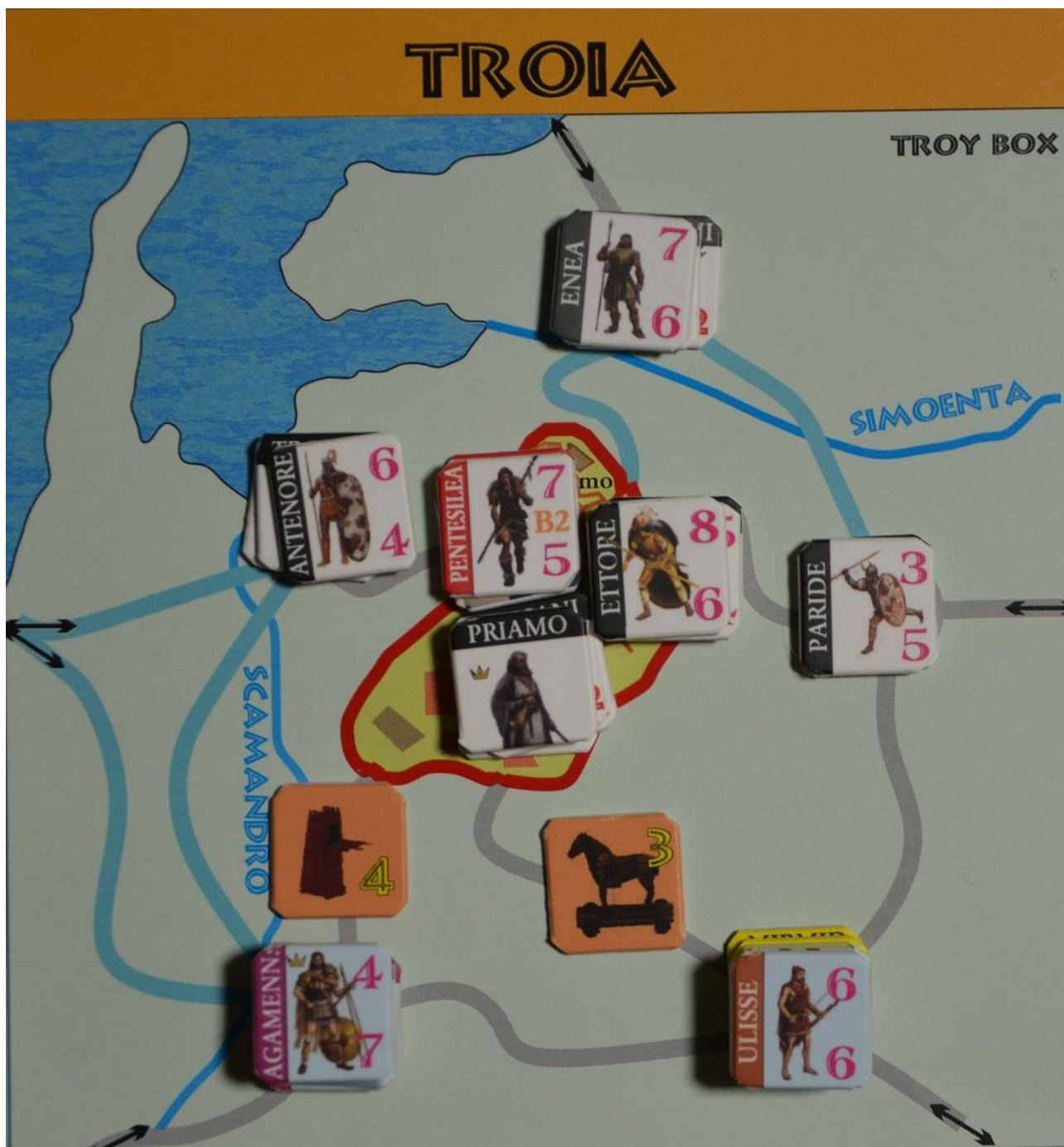


Foto 6 – L’assedio di Troia: sono ben visibili la Torre d’Assedio ed il Cavallo di Troia.

La guerra di Troia è famosa per il lungo assedio alla città, e questo si può simulare utilizzando la mini-mappa che rappresenta la fortezza e i villaggi vicini. Gli Achei devono per prima cosa conquistare un paio di questi villaggi e mantenere una via libera (per la logistica) fino ad un porto sotto il loro controllo. Poi potranno concentrarsi sull’assedio vero ed è qui che potranno sfruttare gli appositi “Stratagemmi”: Il Cavallo di Troia e la Torre d’Assedio.

In effetti prima di iniziare una partita a **Troia: una guerra di Eroi** ogni giocatore sceglie due stratagemmi e ne pesca altri tre casualmente: essi possono essere giocati nel proprio turno pagando per ognuno di essi 1 PA e lanciando un dado per capire se l’evento si verifica. Ogni stratagemma ha infatti un numero ed il giocatore, per realizzarlo deve ottenere un valore del dado inferiore o uguale a quel numero.

Si possono così avere dei vantaggi in combattimento (per esempio +4 al dado), fare delle imboscate (il difensore può usare una sola unità), scaramucce (il giocatore colpito può usare solo tre unità), movimenti extra, ecc.

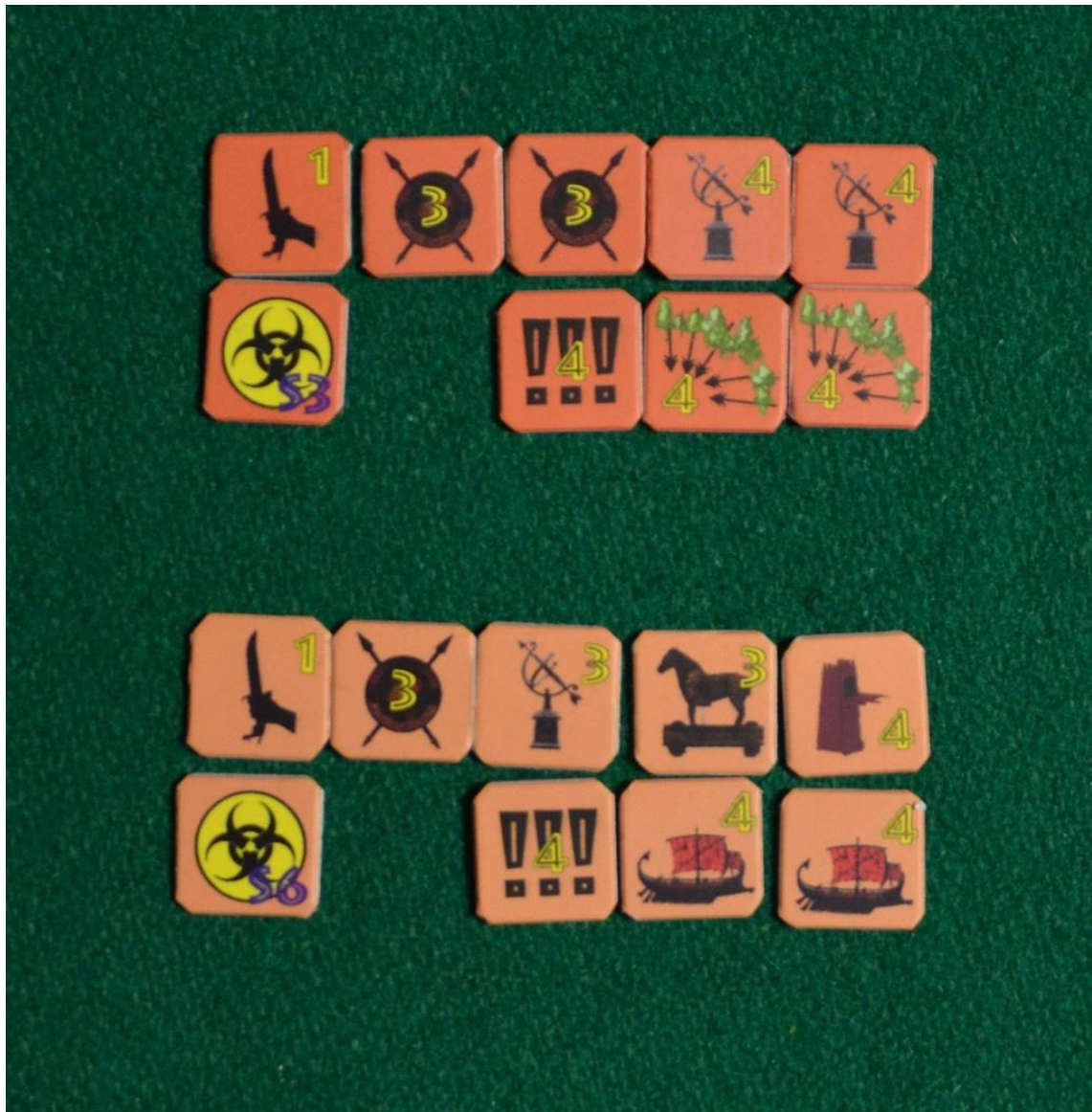


Foto 7 – Gli Stratagemmi delle due fazioni.

Per l'Acheo quelli veramente importanti sono la “Torre d’assedio” (perché permette agli Achei di attaccare le unità all’interno di Troia, seppure con lo svantaggio di una colonna a sinistra nei combattimenti) ed il... famoso “Cavallo di Troia” (con un lancio di 1-3 il giocatore Acheo può entrare in Troia e tutte le unità del difensore hanno valore “1” nel primo turno...). La presenza di Ulisse nella pila degli Achei permette di riuscire a costruire il cavallo con un lancio 1-5, quindi ... quasi sempre.



Foto 8 – La copertina del gioco.

Le partite a **Troia: una guerra di Eroi** finiscono dopo 10 turni al massimo: vincono gli Achei se entrano in Troia e conquistano la Fortezza (vincendo la battaglia iniziale o eliminando tutte le unità presenti), altrimenti la vittoria va ai troiani.

Il gioco è interessante e non dura più di due ore, una volta imparate le regole: permette quindi di sperimentare varie strategie, anche in base a dove sbarcheranno inizialmente gli Achei e, tutto sommato, rende bene l'ambientazione. Su Para Bellum XI troverete inoltre una variante per ridurre un po' l'aleatorietà del lancio per il Cavallo durante l'assedio e qualche altra piccola modifica alle regole.