

Variante per: Troia! Una sfida "omerica"

XII Secolo a.C.
di Pietro Cremona e Roberto Lega

Durante le nostre partite iniziali a **Troia: una guerra di Eroi** ci è sembrato che l'assedio della città da parte degli Achei fosse abbastanza problematico, anche perché proprio nelle primissime due partite ci è capitato che la malasorte negasse la riuscita dello stratagemma "Cavallo di Troia", nonostante la presenza di Ulisse (entrambe le volte l'Acheo ha tirato "6" col dado). Si è trattato ovviamente di un evento davvero straordinario, ma è successo e gli Achei hanno praticamente perso automaticamente... dopo quasi 90 minuti di manovre, sfide e battaglie. Da qui l'idea di provare a rimodulare un po' questa fase così delicata, approfittandone magari per rivedere anche un paio di altri punti delle regole: quanto segue è la sintesi delle considerazioni che abbiamo poi sottoposto all'autore.

Sappiamo tutti che un wargame non si può mai considerare "completamente finito", e che quasi sempre le case editrici aggiornano i regolamenti sul loro sito (living rules), ogni volta che hanno potuto sperimentare qualche migliona o variante oppure quando vogliono chiarire meglio frasi un



po' sibilline. Quindi, quanto segue è semplicemente il frutto di una decina di partite giocate con la forte volontà di migliorare (se possibile) un gioco su un argomento che ci interessa moltissimo, e non rappresenta una semplice critica alle regole di base.

CAVALLO DI TROIA

- ⇒ 1.1 – Il giocatore Acheo può usarlo solo se c'è Ulisse nella stessa casella;
- ⇒ 1.2 – Si possono fare diversi tentativi per la costruzione del Cavallo, uno per turno;
 - 1.2.1 – Nel primo turno la costruzione riesce con 1-2-3;
 - 1.2.2 – Nel secondo turno riesce con 1-2-3-4;
 - 1.2.3 – Nel terzo turno riesce con 1-2-3-4-5;
 - 1.2.4 – Nel quarto turno riesce automaticamente.
- ⇒ 1.3 – Il Troiano può cercare di bloccare la costruzione del Cavallo isolando l'area in cui si trova Ulisse (cioè troncando il collegamento a un porto sulla costa), oppure attaccandola e lanciando un'eventuale sfida proprio all'Eroe di Itaca (che quindi sarà bene proteggere con un altro Eroe più forte, come Achille, costringendo

il Troiano a rinnovare la sfida "omerica" con Ettore se vuole avere qualche possibilità).

Commento: con questa variante il giocatore Acheo deve sempre mantenere truppe sufficienti e un paio di Eroi più forti di Ulisse nell'area della costruzione del Cavallo, per evitare guai seri, ma anche delle guarnigioni abbastanza forti nelle città adiacenti per evitare che il Troiano interrompa i rifornimenti dalla costa.

ACHILLE



Così come è ora ci sembra davvero troppo forte e quasi imbattibile, perché anche se è stato colpito dal suo avversario gli basta non fare "9" col dado per restare tranquillamente in vita: è vero che gli Dei lo avevano reso invulnerabile (tallone escluso), ma in termini ludici questo non è molto... divertente. Proponiamo di provare a ridurre la forza:

- ⇒ 2.2 – Ridurre il suo valore di difesa a "5" se fra gli attaccanti si trova anche Paride (che nel romanzo omerico lo ha colpito a tradimento con una freccia, dietro il solito consiglio degli Dei).



Commento: questo potrebbe consigliare maggiore prudenza agli Achei nell'attaccare sempre gli Eroi avversari con Achille, e ai Troiani un più efficiente utilizzo del buon Paride (buono?

insomma, la guerra è scoppiata per causa sua e una questione di... corna).

DIFESA DI TROIA

In caso di riuscita della costruzione del Cavallo gli Achei possono attaccare Troia (secondo le regole) con ottime probabilità di successo (tra il 50 e il 66%): in quel caso vincendo, di fatto, la partita.

Abbiamo quindi provato la seguente variante:

- 3.1 – Se l'attacco Acheo riesce il Troiano, prima di alzare bandiera bianca, può effettuare un contrattacco (usando le unità a forza piena e facendo affluire eventuali rinforzi fino a un massimo di 5 unità dentro la Fortezza), così, se non ne risulta una sconfitta, si impedisce la vittoria automatica.

Commento: abbiamo provato più volte semplicemente a risolvere gli attacchi su Troia per vedere se la variante poteva funzionare (sempre in relazione ai suggerimenti per la costruzione del Cavallo), e ci sembra che il bilanciamento del gioco sia migliorato.

IL PARERE DELL'AUTORE

Come designer di giochi di simulazioni e amo le varianti. Sono un mezzo estremamente interessante per estendere gli intenti iniziali di un gioco, soprattutto se ideate da persone con esperienza, passione per il gioco e conoscenza dell'argomento come gli amici Pietro e Roberto.

Partendo da alcune giuste osservazioni sul finale del gioco, hanno ideato quello che credo possa essere di stimolo ai giocatori, per provare una simulazione più corretta. I possessori del gioco sono quindi invitati a provare questa variante e a far avere alla redazione i loro commenti: il lavoro del designer non termina mai, è raffinamento continuo. A volte l'assetto successivo di un gioco è molto diverso da quello iniziale. Così come, mi sia consentito un paragone un po' azzardato, l'aspetto finale di un'opera d'arte a volte è molto diverso da quello che aveva concepito l'artista all'ideazione. Buon gioco a tutti!

Nicola Contardi



CONSIDERAZIONI FINALI

In generale queste varianti sembrano funzionare, ma naturalmente il giocatore Acheo, che ha il peso dell'attacco sulle spalle, deve essere molto più accorto e non contare solo su Ulisse e il suo Cavallo. Occupare più città sulla costa e proteggerle con guarnigioni consistenti diventa una priorità, come quella di controllare due città adiacenti all'interno

dell'area di Troia, in modo da ridurre le possibili linee di attacco dei Troiani alla zona in cui si trova Ulisse.

I Troiani sanno che se giocano solo in difesa si ritroveranno certamente gli Achei in città entro 6-8 turni, quindi devono assolutamente cercare di ritardare la costruzione del Cavallo, anche a costo di qualche sacrificio, oppure attaccare le città costiere per cercare di tagliare i rifornimenti agli Achei o, per lo meno, per costringerli a spendere PA che avrebbero potuto impiegare meglio altrove.

