

CRY HAVOC

Potenti razze guerriere si contendono un pianeta sconosciuto ... ma non disabitato!



Introduzione

Oggetto della recensione è Cry Havoc della Portal Games, affermato e prestigioso editore polacco. Va detto subito che questo "Cry Havoc" non ha nulla a che vedere con il gioco omonimo che simula combattimenti tattici medioevali che circa 30 anni fa ha dato origine ad una collana di giochi piuttosto estesa e che ancora oggi vanta un discreto numero di appassionati ([vedi "fans-site" italiano](#)).

il Cry Havoc di questa recensione, ha vinto il premio "Goblin Magnifico" come miglior gioco per esperti del 2016, ci porta in un lontano futuro dove la necessità di sempre maggiori quantità di materie prime ha condotto varie razze ad allargare le proprie ricerche anche in settori dello spazio profondo ritenuti disabitati. In uno di questi settori, è stato scoperto un pianeta ricchissimo di risorse e tre diverse razze hanno deciso di sbarcare su di esso per appropriarsene e sfruttarlo a fondo. Mentre gli invasori già si preparano ad uno scontro aspro e mortale, scoprono che il pianeta in realtà non è disabitato e che gli autoctoni non hanno nessuna intenzione di giocare solo un ruolo di meri spettatori.

L'ambientazione di questo gioco ricorda il film Avatar o, se avete qualche anno in più, "Aliens" (il secondo film della serie): un invasore superiore per tecnologia ma inferiore per numero e per simbiosi con il territorio affronta un nemico male armato ma invisibile, feroce e incurante delle perdite subite.

Ma a noi interessa soprattutto l'aspetto ludico, che si traduce una situazione strategica molto avvincente: la cosiddetta "guerra asimmetrica", ovvero un conflitto dove ogni belligerante ha competenze e capacità ben specifiche.

In Cry Havoc questo aspetto si concretizza in una meccanica "card driven" (le azioni sono eseguite utilizzando delle carte) condita da un pizzico di "deck building" (il mazzo da usare è personalizzato ma viene arricchito con nuove carte durante la partita) e da un contorno di "wargame" (battaglie tattiche fra miniature).

Il risultato è un gioco di strategia di difficoltà medio-bassa e dalla durata abbastanza contenuta, soprattutto fra giocatori già esperti. Va segnalata anche la bella ambientazione che risulta

parecchio coinvolgente grazie anche alla manipolazione delle miniature molto ben realizzate (per un gioco di questo tipo).

Unboxing

La scatola di Cry Havoc è piuttosto fornita. Spicca su tutto il grande tabellone (560x840 mm) stampato da entrambi i lati: da una parte c'è la mappa per giocare in 2 e dall'altra quella per 3-4 giocatori.



I component.

Tutti i materiali sono più che robusti e di facile utilizzo: l'[ergonomia](#) del gioco è quindi senza problemi. Subito l'occhio cade sulle 52 miniature di plastica grigia e di taglia media (35-40 mm) da montare su basette circolari in quattro diversi colori.

Oltre alle proprie miniature, ogni razza ha a disposizione:

- un mazzetto iniziale di 8 carte "personalizzate",
- 5 carte "skill" (di taglia più piccola) con dei bonus specifici,
- 1 tessera Quartier Generale ("scheda della fazione"),
- 1 mini-plancia con il riassunto delle fasi del turno,
- 3-5 tessere "struttura" per la costruzione di manufatti vari;
- una serie di segnalini che esamineremo più in dettaglio nel corso della recensione.

Completano la dotazione del gioco:

- 4 mazzetti di carte "Tattiche Territoriali" (uno per ogni tipo di terreno rappresentato sul pianeta),
- una plancia per i combattimenti,

- alcune decine di tessere per la gestione dei Trog (gli abitanti nativi del pianeta),
- un sacchetto di gemme di plastica colorata che serviranno a calcolare i Punti Vittoria (PV) e quindi a decretare il vincitore.

Preparazione (Set-Up)

Il tabellone ha due diverse composizioni e quindi bisogna aprirlo sul lato corrispondente al numero di giocatori: notare che l'area di gioco è costituita da una serie di Zone fra loro interconnesse e sei di esse (poste in zone periferiche ed equidistanti) sono collegate fra loro due a due a rappresentare la sfericità del pianeta.



Il tabellone per giocare in quattro.

Ognuno sceglie una razza fra quelle disponibili e raccoglie il materiale relativo: le miniature, le carte, le tessere, ecc. Poi piazza il suo Quartier Generale (QG) sull'apposito spazio della mappa e vi pone sopra 4 unità, pronte ad iniziare l'esplorazione del pianeta. Da notare che Umani, Pellegrini e Macchine (le tre fazioni di invasori) iniziano il gioco su uno dei bordi esterni della mappa mentre i Trog partono dal centro ma dispongono di alcune tessere "Tunnel" che collegano il loro QG alle zone più periferiche. Quando non si gioca in quattro, i Trog non hanno un "gestore" umano" né un QG ma il loro piazzamento in campo viene eseguito in automatico durante la partita: in pratica sono un ostacolo passivo per rallentare l'avanzata degli invasori. Già dal set-up è quindi possibile intuire di come il gioco dia il meglio di sé a tavolo completo (4 giocatori).

Il resto della mappa viene completato posando nelle zone appositamente contrassegnate una serie di tessere "Esplorazione" e "Trog" coperte. I mazzetti delle carte tattiche sono divisi per tipo e messi nelle rispettive caselle: giungla, deserto, montagna ed oceano. Infine si piazzano le quattro tessere "Evento" nelle apposite posizioni sulla scala dei punteggi e si mettono le gemme colorate (risorse) sul pianeta come indicato all'interno di alcune delle zone: queste ultime hanno quindi un diverso

valore strategico iniziale in base al numero di gemme che ospitano. La foto che segue mostra la situazione all'inizio dell'invasione.



Il tabellone dopo il set-up.

Il gioco dura al massimo cinque turni, ma spesso, come vedremo più avanti, termina prima se si raggiungono certe condizioni: ogni turno è diviso in tre round ed in ogni round tutti i giocatori possono eseguire un'azione.

Il Gioco

La meccanica di Cry Havoc è veramente semplice e lineare perché ad ogni turno:

1. Viene girato e letto il nuovo EVENTO per quel turno e tutti lo risolvono contemporaneamente.
2. Si verifica il nuovo "ordine di gioco" (iniziativa) se è stato cambiato nel turno precedente e si spostano di conseguenza gli appositi marcatori.
3. Si riattivano tutte le carte "skill" usate nel turno precedente.
4. Tutti i giocatori pescano quattro carte dal loro mazzo (e scartano eventuali eccedenze perché se ne possono tenere in mano solo sette).
5. In ordine di iniziativa i giocatori effettuano UNA azione per ognuno dei tre round previsti per ogni turno.
6. Si risolvono eventuali battaglie nell'ordine con cui sono state provocate sulla mappa.
7. Si conteggiano i PV per i prigionieri e si riscattano le unità.
8. Se è stata giocata l'azione "Score" si effettua un conteggio intermedio dei PV.
9. Se è stato attivato il conteggio finale la partita si chiude e chi ha più punti vince.



Carte tattiche: in questo esempio vediamo nella fila in alto quelle delle Macchine ed in basso quelle dei Trog).

Il cuore del gioco è ovviamente la fase delle azioni: per effettuarle il giocatore deve giocare una o più carte tattiche. Queste ultime (come si vede anche nella foto qui sopra) sono identificate da:

- un colore di base,
- un titolo,
- 1-3 file di simboli sul lato in alto a sinistra
- eventualmente, un testo nella parte bassa.

Nel nostro esempio la prima carta in alto a sinistra (Pneumatic tube) ha due simboli "movimento" (le frecce), due "reclutamento" (gli "omini") ed una icona "costruzione" (la chiave inglese); in basso c'è una scritta intitolata "battle" che potrebbe essere usata in combattimento (ma lo vedremo più avanti). La prima carta verde in basso a sinistra invece, oltre alle icone viste sopra, ha anche un simbolo a forma di "punto esclamativo" che indica una abilità speciale (quella descritta in basso nel riquadro che, nel nostro esempio, dice che il giocatore può cambiare la posizione del suo marcatore di iniziativa per il prossimo turno).



Le miniature degli Umani.

Il giocatore deve decidere innanzitutto che tipo di azione fare, scegliendo fra:

- a. Muovere le miniature che ha già in campo.
- b. Reclutare nuove unità piazzandole sul suo QG.
- c. Costruire o attivare nuovi edifici o armi.
- d. Pescare due carte tattiche territoriali (tenendone però una sola, a scelta).
- e. Giocare la carta ENABLE SCORING che farà effettuare un conteggio parziale a fine turno.

L'azione (a) ovviamente permette di muovere sul campo tante unità quante sono le icone movimento giocate (è infatti possibile usare più di una carta per round). Ogni icona permette di spostare una miniatura da una zona ad una adiacente. Con tre icone dunque sarebbe possibile spostare tre unità di una zona, oppure una unità di tre zone, oppure una unità di due zone e l'ultima solo di una.

Il movimento deve comunque arrestarsi ogni volta che si entra in una zona con miniature nemiche o con delle tessere Trog ancora da scoprire. In entrambi casi la zona viene "bloccata" per quel turno e riceve un gettone "battaglia" numerato: la prima avrà il numero 1, la seconda il 2, ecc. Tutte le battaglie verranno risolte a fine turno, ma le zone con questi gettoni non sono più utilizzabili durante il movimento.

L'azione (b) viene invece utilizzata per piazzare sul proprio QG (in campo) tante miniature prese dalla riserva quante sono le icone sulla/e carte giocate.

L'azione (c) è un po' più complessa: ogni giocatore possiede tre strutture (ad esclusione del giocatore rosso che ne ha cinque) ed un certo numero di segnalini "edificio": nella foto che segue, per esempio, vediamo che il giocatore BLU possiede "Power Orb", "Extractor" e "Harvester". Pagando 2 punti "costruzione" è possibile attivare la struttura e costruire il relativo edificio (da posare su una zona con miniature del giocatore). Continuando nel nostro esempio, il giocatore Blu potrebbe pagare 2 punti per costruire uno dei suoi tre edifici "Extractor" (li vedete in alto a sinistra nella foto, sotto il disco con la stella) per posizionarlo in una regione occupata dalle sue unità. In seguito (o anche subito, se ha giocato abbastanza punti costruzione) potrà attivare quell'edificio (una volta per round) pagando 1 Punto Costruzione ed aggiungendo un cristallo in quella regione



Le tessere struttura, edifici ed i marcatori occupazione per il giocatore blu e giallo.

Invece di agire sul campo è possibile attivare l'azione (d) e scegliere uno dei quattro mazzetti di carte Tattiche territoriali, pescando le prime due carte, scegliendone una (da aggiungere alla propria mano), e rimettendo la seconda sotto al mazzo.

Queste carte servono principalmente ad aumentare la scelta delle azioni (ogni terreno ha delle caratteristiche ben chiare) e a dare dei vantaggi più sensibili in battaglia (rispetto alle carte di base) purché il combattimento avvenga in quel terreno:

- Montagna: ogni carta ha tre icone "costruzione"
- Oceano: ogni carta ha due icone "movimento"
- Giungla (vedi la fila in alto nella foto sottostante): due icone "reclutamento"
- Deserto (vedi la fila in basso nella foto): una sola icona per tipo ma con la possibilità di pescare subito una carta extra dal proprio mazzo.



Alcuni esempi di carte Tattiche Territoriali.

Infine è possibile utilizzare l'opzione (e) per effettuare un conteggio dei PV alla fine del turno: questa azione permette di conteggiare 1 PV per ogni regione controllata da chi l'ha fatta scattare, mentre tutti i giocatori fanno comunque 1 PV per ogni cristallo nelle regioni da loro controllate. Normalmente sono i Trog che la sfruttano di più all'inizio della partita perché potrebbero avere sotto controllo 3-4 regioni contenenti 7-11 cristalli: più tardi gli altri giocatori porteranno via sempre più zone al controllo Trog e quindi questi ultimi è bene che si facciano un buon gruzzoletto iniziale di PV.



Le carte dei giocatori Blu e Giallo: in alto, al centro la carta TEMPLE del Blu che permette di far scattare il calcolo intermedio (con la scritta Action: Enable Scoring).

Quando una o più miniature entrano in una zona inesplorata devono per prima cosa girare la tessera "Esplorazione" e seguirne le istruzioni: per esempio piazzare 2 cristalli in una qualsiasi zona; prendere 1 carta Tattica Territoriale da un mazzo a scelta; spostare 2 unità dalla riserva alla regione interessata; ecc. Si tratta sempre di eventi positivi per il giocatore.

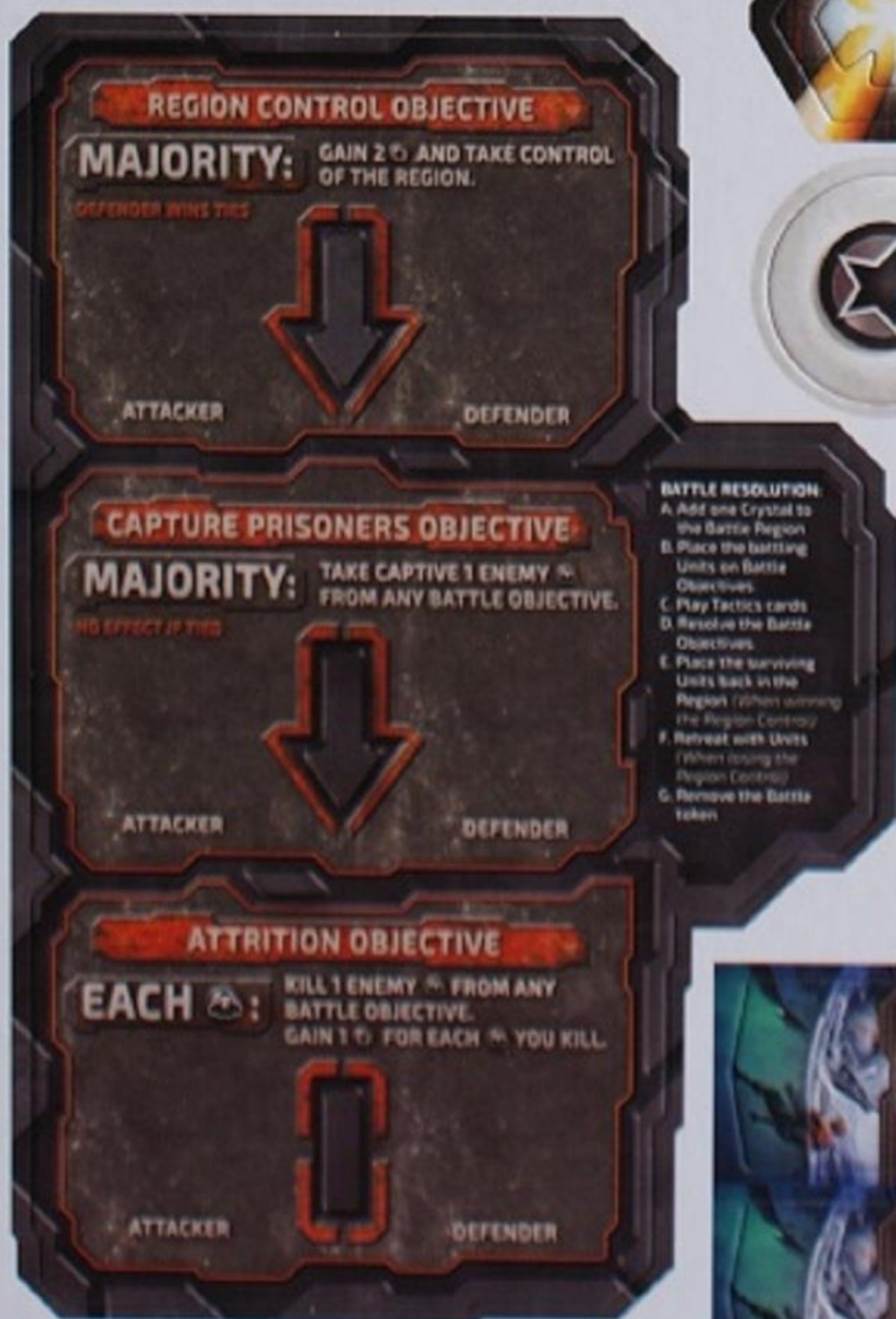
Le cose cambiano se nella regione è presente anche una tessera "Trog" perché essa indica che in quella zona esiste un insediamento di indigeni e quindi sarà necessario combattere per averne il controllo. Queste tessere sono di tre colori: verdi (Piazzare 1 Trog ed 1 cristallo in questa regione), gialle (2 Trog e 2 cristalli) e rosse (3 Trog e 3 cristalli).



Le miniature dei Trogs.

Dopo tre round il turno ha termine e si procede alla risoluzione delle battaglie seguendo l'ordine progressivo indicato sul campo dai gettoni "battaglia" che sono stati posizionati durante la fase delle azioni ed aggiungendo 1 cristallo in ognuna di queste zone.

Tutte le miniature sono ritirate dalla zona con il gettone n° 1 e piazzate sull'apposita plancia dei combattimenti che, come si vede nella foto sottostante, è divisa in tre zone: Region Control (per ottenere il controllo della zona in cui si sta svolgendo la battaglia); Capture Prisoners (per cercare di catturare una delle unità nemiche e fare PV); Attrition (per distruggere una o più delle miniature nemiche).



La plancia per la risoluzione dei combattimenti.

Per prima cosa, il giocatore attaccante schiera le sue unità in una o più delle tre zone di battaglia, poi il difensore fa altrettanto con le sue miniature. A questo punto si possono giocare carte Tattiche per spostare unità proprie o nemiche da una zona all'altra della plancia dei combattimenti o aggiungere altre unità. Quando anche questi movimenti sono terminati si risolve la battaglia partendo dalla casella più in alto: chi ha più unità in questa zona prende il controllo della regione ed il suo avversario dovrà quindi ritirarsi. Chi ha più unità nella seconda casella prende prigioniera una (e non più di una, indipendentemente dal vantaggio) delle miniature dell'avversario. Infine ogni unità presente nella terza casella fa eliminare una delle miniature dell'avversario (che ritornano nelle rispettive riserve).

A questo punto le unità sconfitte devono ritirarsi in una regione adiacente (senza gettoni battaglia) ed eventualmente inizieranno un'altra battaglia se essa contiene una tessera Trog ancora da attivare. Se non ci sono zone libere le unità sconfitte vengono eliminate e ritornano nella riserva.



Le miniature dei "Pellegrini".

Terminate tutte le battaglie viene assegnato 1 PV per ogni "prigioniero" posseduto dai giocatori, compresi quelli fatti nei turni precedenti. E' possibile tuttavia "riscattare" i propri prigionieri (dopo aver effettuato questo conteggio) perdendo 2 PV per ogni miniatura. Normalmente è conveniente effettuare il riscatto solo nei primi turni per evitare che il giocatore "carceriere" accumuli troppi punti da un turno all'altro. Verso la fine della partita il riscatto non serve più e quindi si può evitare.



I cristalli: i verdi valgono 1 PV, i gialli 3 PV ed i rossi 5 PV.

A fine turno, come abbiamo visto, è anche possibile che sia stato attivato un calcolo intermedio dei PV. Il giocatore che ha attivato lo score fa 1 PV per ogni regione sotto il suo controllo, mentre tutti fanno PV in base ai cristalli presenti nelle regioni possedute. I segnalini del punteggio vengono mossi nell'apposita pista (sulla destra del tabellone). Se, alla fine di un turno, uno di questi segnalini supera la casella 50 oppure se si è alla fine del quinto turno la partita ha termine e si effettua un ultimo conteggio, ma senza tener conto delle regioni controllate.



Ecco la situazione al termina di una delle nostre partite.

La razza con il maggior numero di PV vince la competizione ed ottiene il dominio sul pianeta.

Bottom Line

Cry Havoc si gioca e si impara senza mai incontrare particolari difficoltà: dopo la prima partita di prova raramente si superano i 90 minuti per completarlo. Essendo un gioco "asimmetrico" serve un po' di tempo per conoscere i punti di forza e di debolezza di ogni razza, ma una volta capito questo i giocatori possono pensare a come effettuare l'invasione e su quali aree puntare per massimizzare i punti.



Le miniature delle "Macchine".

Nei primi turni raramente le tre razze degli invasori entreranno in conflitto fra loro: lo spazio a disposizione è ancora tanto e bisogna combattere i Trog in ogni nuova area in cui ci si sposta. Poi, inevitabilmente, si arriva a contatto e si rende necessario l'uso di un po' di diplomazia per cercare di concordare percorsi paralleli verso il centro del pianeta che diano a tutti gloria e cristalli, naturalmente a spese dei Trog. Naturalmente queste fasi diplomatiche devono essere enfatizzate da costruzioni difensive e da rafforzamenti dell'esercito portando in campo nuove unità perché, come diceva Sun Tzu, dove la diplomazia non arriva allora occorre il pugno di ferro.



Le carte Skill.

Non bisogna inoltre dimenticare che ogni razza ha disposizione alcuni assi nella manica e quello più frequentemente dimenticato è proprio l'uso delle carte Skill: nel gioco base tutti hanno a disposizione una sola carta (quella con la scritta "Default") ma nel gioco normale a quella carta se ne aggiungono 1 o 2 extra. Il loro ruolo è quello di fornire qualche bonus specifico: per esempio rinforzare una battaglia con unità dalle zone vicine (come la carta azzurra al centro della foto) oppure spostare degli edifici da una zona all'altra (come la carta rossa a destra nella foto), ecc. A volte queste piccole sorprese possono cambiare la situazione tattica sul terreno o addirittura permettere di influire sull'esito di una battaglia.

Alcune carte inoltre devono essere preziosamente conservate per utilizzarle al meglio: una di esse, per esempio, permette di invertire la risoluzione di una battaglia, partendo dalla casella tre (attrito) e risalendo verso il controllo territoriale. Immaginate che i due contendenti abbiano piazzato tutte le unità sulla plancia e che il giocatore attaccante si senta ormai padrone della situazione perché ha una maggioranza schiacciante sul controllo ed è disposto a perdere qualche unità in cambio della conquista: l'uso della carta speciale fa iniziare la risoluzione dal basso ed il difensore ne approfitta per far fuori le unità della casella 1 riuscendo di fatto non solo a mantenere in suo possesso la zona contestata, ma anche a infliggere serie perdite al suo avversario.



Partita in corso.

Come in tutti i giochi di deck-building bisogna stare attenti a quali e quante carte aggiungere al mazzo originale per evitare di diluirlo troppo e quindi di non poter usare le carte più potenti al momento opportuno perché ancora non sono tornate in mano. Inoltre è bene cercare di non sprecare tutte le carte della propria mano per operazioni non necessarie: avere 1-2 carte extra nel turno successivo potrebbe infatti fare la differenza, soprattutto se si progetta un attacco contro un giocatore con una mano più debole.

Infine ricordate che qui i "Maramaldi" si sprecano: se avete in programma di attaccare un giocatore cercate di farlo "dopo" che un'altra razza gli ha già dichiarato guerra a sua volta. Infatti al momento della risoluzione dei combattimenti che, come ricorderete, avvengono tutti a fine turno, i giocatori avranno poche carte Battle in mano (a volte nessuna!) ed è molto probabile che il vostro futuro avversario le usi per proteggersi dal primo attacco, restando con una mano debole o addirittura sguarnita quando arriverà il vostro turno.

Il gioco merita, a nostro avviso, di far parte della ludoteca di tutti coloro a cui piacciono le maniere forti in un gioco di strategia e merita anche il titolo di MAGNIFICO con cui i giudici del concorso hanno deciso di premiarlo.



La scatola del gioco

Attenzione: a seguito delle frequenti richieste di chiarimenti su alcune regole del gioco la Portal Games ha messo online tre pagine di FAQ ed ERRATA che è quasi indispensabile scaricare e stampare. Le risposte date dall'autore infatti servono a sciogliere ogni dubbio su alcune delle regole e sulle caratteristiche delle varie razze, oltre a integrare alcuni punti che erano stati dimenticati sul regolamento.

Si ringrazia [Portal Games](#) per aver reso disponibile una copia di valutazione del gioco.

- Titolo originale: Cry Havoc
- Tipo: Gioco guidato dalle carte con battaglie fra miniature
- Editore: Portal Games (Polonia)
- Giocatori: 2-4
- Età: 10+
- Durata: 70-100 minuti

