

BATTLE FOR ROKUGAN

Guerra di Clan nel Giappone feudale



Introduzione

Battle for Rokugan (edito nel 2018 da FFG ed Asmodée) ci riporta ai tempi del feudalesimo giapponese, quando i Signori dei grandi Clan (i **Daimyo**) si contendevano la supremazia locale a suon di scontri armati, diplomazia e tradimenti. Il territorio di Rokugan fa gola ad almeno cinque di questi Clan ed i giocatori (da 2 a 5, di età superiore ai 12 anni) assumeranno il ruolo dei loro leader durante i 90-120 minuti circa che dura una partita.

La regione di **Rokugan** è divisa in **28 diverse Province**, le quali, dal punto di vista “amministrativo”, sono accorpate tre a tre a formare dei Territori: alcune di queste Province sono caratterizzate da una città che simboleggia la Capitale dei diversi clan (Gru, Dragone, Scorpione, Fenice, Leone e Unicorno). Solo il settimo clan (Granchio) fa eccezione perché ha quattro province, ma è un po’ decentrato rispetto agli altri territori. La regione è completata da due territori indipendenti (uno dei quali è un’isola) e da due aree speciali, chiamate “Terre dell’Ombra” (abitate da Spiriti malvagi)



Componenti.

Unboxing

La scatola di Battle for Rokugan è di formato ridotto rispetto al solito standard di FFG, e questo ci ha favorevolmente colpiti, ma è ben riempita di materiali: fra tutti spicca la grande mappa del territorio, divisa in Province e Territori. Su due bordi esterni sono indicate le postazioni su cui verranno messe le carte Territorio all'inizio della partita (una per ogni diverso territorio e due per le Terre dell'Ombra).

Ci sono poi 7 schermi di cartoncino (da ripiegare) dietro al quale verranno nascosti i segnalini di combattimento per il turno in corso (ce ne sono ben 189, ed ogni clan ne riceve 27 del suo colore): poiché il gioco può essere praticato da 2 a 5 partecipanti, all'inizio della partita sarà necessario selezionare o sorteggiare i Clan da utilizzare, scartando i due restanti.

La confezione è completata da 60 carte di diverso tipo (Territori, Obiettivi segreti, Iniziativa, Esploratori e Shugenja), da una ventina di segnalini di cartone da de-fustellare e da una plancia di "marcatori" che i Clan useranno per evidenziare il controllo (e le difese) delle province occupate.

I materiali sono solidi e perfettamente adatti allo scopo per cui sono stati realizzati, anche se la grafica non è delle migliori: i colori pastello sono infatti un po' pallidi e, se l'illuminazione non è adeguata, si possono confondere con il fondo. Ottima la traduzione in italiano, anche se i caratteri adottati sono veramente molto piccoli per i nostri occhi un po' troppo ... maturi.



Le carte “Territorio”.

Preparazione (Set-Up)

Dopo avere aperto sul tavolo il tabellone di Battle for Rokugan, la prima operazione da eseguire è la posa delle carte Territorio: ce ne sono due per ognuno di essi e, sul dorso, mostrano le Province che ne fanno parte (come si vede nella fotografia qui sopra) mentre sull'altro lato è indicato il Bonus che esse concederanno al giocatore che per primo avrà il controllo di quel territorio a fine turno. Attenzione però, tutte le carte (ad eccezione delle due Terre dell'Ombra) sono mono-uso e dopo averle giocate sono scartate per sempre.

I giocatori scelgono un Clan e prendono, oltre allo schermo con quel simbolo, i relativi segnalini di combattimento (che da ora in poi chiameremo semplicemente “segnalini”) ed i marcatori di “controllo” (che indicano quali Province sono state conquistate e che chiameremo da ora in poi “marcatori”). Ognuno riceve anche due carte “Esploratore”, una carta “Shugenia” e due carte “Obiettivo Segreto” fra le quali dovrà sceglierne una per il conteggio di fine partita, mentre l'altra sarà scartata.

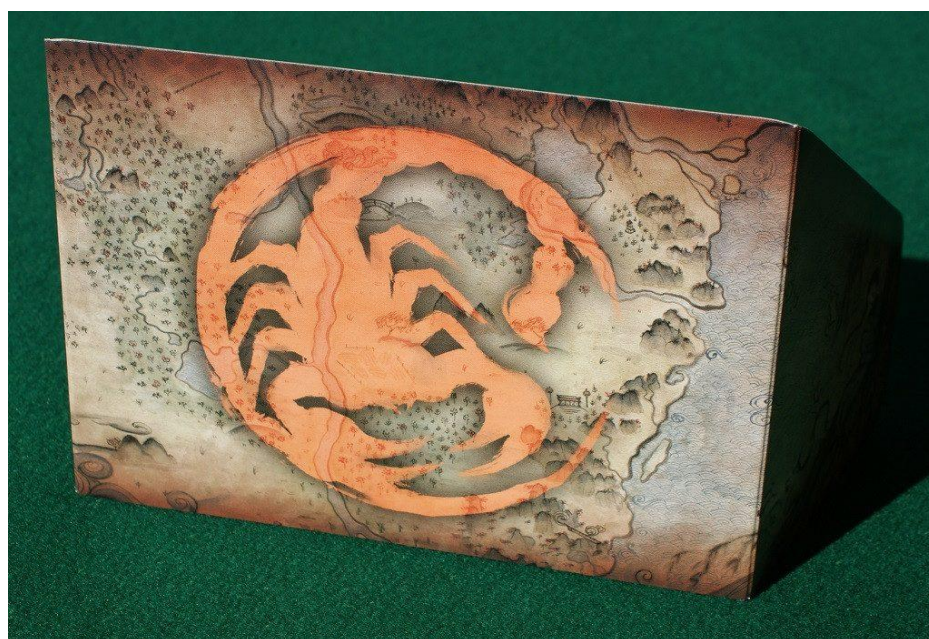
A questo punto tutti piazzano un “marcatore” sulla Capitale del loro Clan (a faccia in giù) e mettono da parte un certo numero di marcatori (che dipende dal numero dei partecipanti) prima di pescare una carta a caso dal mazzetto “Iniziativa” e determinare così chi sarà il primo a giocare.



Ecco come si presenta il tavolo dopo il set-up.

In ordine di turno ognuno prende uno dei marcatori messi precedentemente da parte e lo posa all'interno di una Provincia di sua scelta, a simboleggiarne il controllo provvisorio: si procede in questo modo finché tutti i marcatori non sono in campo, facendo sempre attenzione che ogni Provincia contenga un solo "controllo".

Tutto ormai è pronto ed il Daimyo di ogni Clan comincia ad arringare i suoi guerrieri per prepararli alla conquista.



Uno schermo protettivo: si tratta di quello per il Clan "Scorpione".

Il Gioco

All'inizio di ogni turno di Battle for Rokugan i giocatori devono pescare a caso dei segnalini dalla loro riserva per averne in totale SEI (uno dei quali sarà sempre il "bluff") da tenere dietro lo schermo per impedire agli avversari di vederli. Consigliamo caldamente di mettere a disposizione 4-5 sacchetti di stoffa da usare per la "pesca" ad evitare il rischio che qualcuno ... sbirci nella riserva per trovare il pezzo giusto.

Poi, partendo sempre dal Primo giocatore e procedendo in senso orario, tutti mettono in campo (a faccia coperta) cinque segnalini (uno a giro) secondo le disposizioni che seguono:

- su qualunque confine di una provincia può essere posizionato un solo segnalino;
- non c'è limite ai segnalini "difesa" che un giocatore può collocare all'interno di una provincia;

Nella foto sottostante vediamo come esempio tutti i segnalini del Clan Fenice (arancione) ma è bene precisare subito che gli "schieramenti" dei vari Clan sono uguali al 98% (16 eserciti di forza 1-5; 3 flotte (1-1-2); 2 Shinobi (1-2), 1 diplomazia, 1 razzia, e 2 benedizioni) ma ogni clan ha un segnalino specifico che lo differenzia dagli altri:

- Granchio (grigio): una "Flotta" da 3
- Gru (azzurro): una "Diplomazia" extra
- Dragone (verde): una "Benedizione" da 3 in più
- Fenice (arancione): una "Benedizione" da 3 in più
- Scorpione (rosso): uno "Shinobi" da 3 in più
- Unicorno (viola): una "Razzia" extra
- Leone (Giallo): ha una sola Benedizione ma possiede un esercito da "2" ed uno da "6" extra



I segnalini da "Combattimento" del giocatore arancione (Fenice). A sinistra si vedono gli "eserciti", in alto a destra il segnalino "bluff" (con il cerchio chiaro) e quello "Diplomazia" (la teiera). Sotto ci sono le tre flotte, i due shinobi, la razzia e, in basso, le Benedizioni", compresa una da "3" che è il bonus specifico di questo Clan.

Tutti i segnalini hanno una forma ovale, come si vede nella foto, in modo che sia sempre molto chiaro in che direzione stanno “puntando”: questo è importante perché nella fase degli ordini i segnalini sono posati in campo “coperti” (per non fare vedere agli avversari di cosa si tratta) ma è indispensabile che sia chiaro a tutti se viene giocata un’azione offensiva verso una certa Provincia oppure una difensiva a protezione della Provincia.

Quando i segnalini da schierare sono finiti (ma ne resta uno dietro agli schermi perché se ne possono giocare solo 5 a turno) si procede alla risoluzione delle azioni: tutti vengono girati e si procede in questo modo:

- per prima cosa si tolgono eventuali segnalini “bluff” e tutti quelli piazzati illegalmente (volontariamente o meno)
- poi si passa alle “Razzie”: si scartano tutti i segnalini all’interno o al confine con la Provincia razziata e tutti i marcatori, sostituendoli con una tessera “Terra Bruciata”. In quella provincia non si potrà più né passare né combattere
- in seguito si considerano eventuali segnalini “Diplomazia”: anche in questo caso si scartano tutti i segnalini all’interno o al confine di quella Provincia, mantenendo i marcatori esistenti, poi si posa una tessera “Pace”. In quella provincia non si potrà più né passare né combattere
- finalmente si passa ai combattimenti veri e propri, eseguiti comparando i Punti di Forza (PF) dei diversi giocatori per vedere chi ha il valore più alto che gli permetta di vincere la battaglia. Tutti i combattimenti si considerano “contemporanei” anche se vengono eseguiti in successione per pura comodità.



Esempio di combattimenti nella zona centrale del tabellone.

Per meglio chiarire come si svolge un combattimento prendiamo l’esempio della foto qui sopra:

- Il giocatore Grigio cerca di espandersi nel Territorio “rosso” ed attacca da due confini con un esercito da 3 PF ed uno da 2 PF.
- Il giocatore Viola difende la Provincia rossa con un esercito da 2 PF ed un marcatore, mentre attacca con un esercito da 3PF la seconda provincia rossa.
- L’Azzurro cerca di difendere la terza provincia rossa con un’armata da 1 PF e contemporaneamente attacca la seconda con 2 PF
- L’Arancione infine attacca la provincia gialla con 1 PF e la seconda rossa con 2 PF

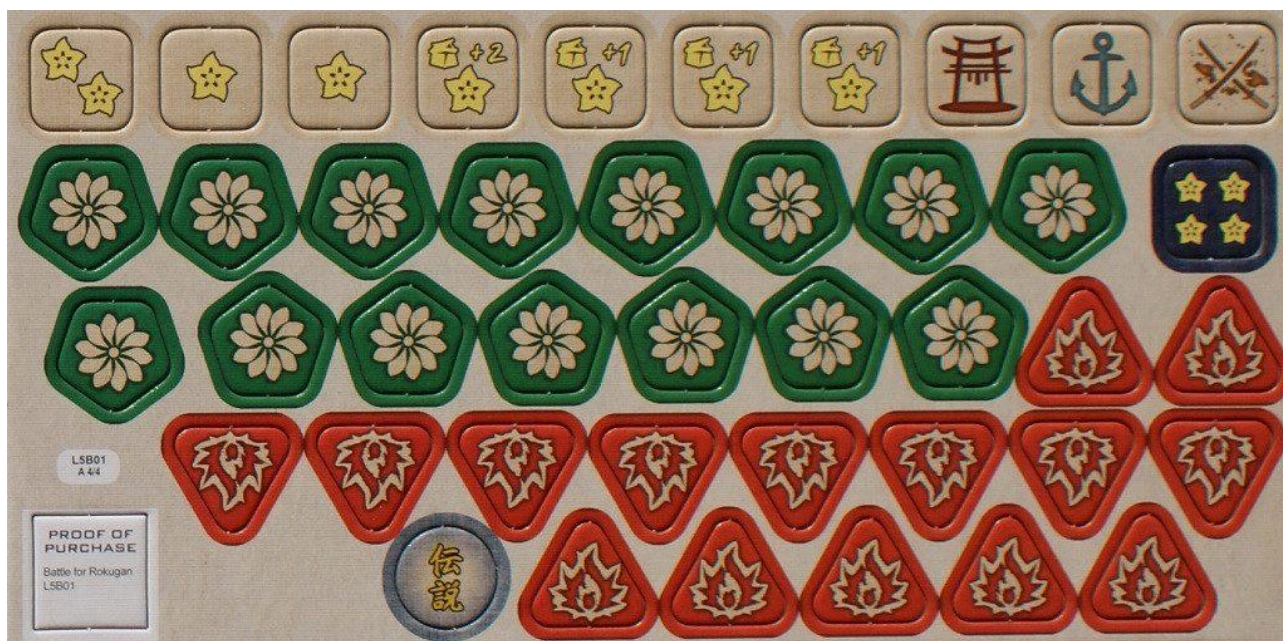
Alla fine dei combattimenti il giocatore Viola conserva la sua provincia rossa (la cui difesa è di 2+1 PF, mentre l’attaccante grigio ha solo 2 PF) e dopo la battaglia potrà aggiungere un marcatore (a faccia in su). Il Viola vince anche l’attacco nella seconda provincia rossa (3 PF contro i 2 PF di Arancione e Azzurro) e vi metterà un marcatore a faccia in giù, mentre il Grigio conquista la terza provincia rossa (3 PF contro 1 +1 PF dell’Azzurro) eliminando il marcatore azzurro e sostituendolo con uno dei suoi. All’Arancione va la provincia gialla che, essendo vuota ed attaccata solo da lui, si arrende ... senza combattere: viene subito aggiunto un marcatore arancione a faccia in giù.



Alcuni marcatori per il controllo delle Province.

Un punto inizialmente un po’ “nebuloso” è quello della posa dei marcatori, ed in effetti ci sono alcuni punti da tenere presente:

- Ad inizio partita essi vengono messi nella capitale e nelle province “a faccia in giù” (a mostrare il simbolo, come si vede nella foto): ognuno di essi serve non solo a controllare quell’area, ma anche a fornire appoggio “difensivo” contro eventuali attacchi.
- Dopo un combattimento vinto dall’Attaccante si eliminano tutti i marcatori nemici e si sostituiscono con uno suo “a faccia in giù”. Se invece vince il Difensore aggiunge un marcatore del suo colore “a faccia in su”.
- Se un giocatore mette un esercito (o una flotta lungo la costa) per difendere una Provincia da lui controllata e se essa non viene attaccata si considera che il Difensore abbia avuto successo e quindi si aggiunge un marcatore “a faccia in su”.
- Ogni marcatore aggiunge 1 punto difensivo alla provincia (2 punti per il Grigio) ma quelli “a faccia in su”, a fine partita, garantiscono anche 1 Punto Onore in più al giocatore che la controlla: ecco perché talvolta è conveniente cercare di giocare in difesa e vincere le battaglie, soprattutto se non ci sono attacchi in vista.



Le tessere speciali da inserire nelle Province: in basso, in rosso, la “Terra Bruciata” ed al centro, in verde, la “Pace. Quelle in alto invece vengono prese solo a seguito dei bonus delle carte “Territorio”.

A fine turno se uno o più giocatori hanno il controllo completo di un Territorio possono reclamare la carta relativa ed aggiungerla alla propria mano: queste carte, se e quando vengono giocate, forniscono al giocatore dei bonus (immediati o permanenti) oppure modificano lo status della Provincia in cui sono posati. Attenzione però, se queste carte non sono state ancora giocate ed un nemico ha preso una delle province di quel territorio esse devono essere rimesse al loro posto, sul bordo del tabellone.

La partita finisce dopo cinque turni: i giocatori contano i Punti Onore (PO) stampati sulle province da loro controllate (dei fiori gialli) ed aggiungono 1 PO per ogni marcatore “a faccia in su”, 5 PO per ogni loro territorio completo e “X” PO in base all’Obiettivo segreto. Chi ha il totale più alto vince.

Qualche considerazione finale

In questa sezione commenteremo un po’ più a fondo alcuni dettagli di Battle for Rokugan per coloro che sono interessati a conoscere meglio il gioco.



Una partita in corso: come si vede dalla foto segnalini e marcatori si “mimetizzano” un po’ troppo con lo sfondo del territorio, quindi è importante giocare dove c’è una buona illuminazione.

Premesso che giocando molto bene “militarmente” si possono ottenere mediamente dai 15 ai 20 PO dalle province controllate, la vera differenza la fanno i Territori completi e le carte Obiettivo.

Quindi i giocatori, in base alla loro posizione iniziale sulla mappa ed alle carte obiettivo ricevute, devono decider fin da subito, per lo meno in linea di massima, che strategia adottare. Normalmente tutti cercheranno di usare il piazzamento iniziale dei marcatori per assicurarsi il controllo della Provincia di cui hanno la Capitale e mettere successivamente 1-2 marcatori in province che potranno aiutarli in seguito, soprattutto per soddisfare l’Obiettivo ricevuto.

In base poi ai segnalini pescati al primo turno si dovrà prendere la prima importante decisione: consolidare le proprie province (mettendo degli eserciti di basso valore in difesa al solo scopo di aggiungere marcatori) oppure attaccare qualche provincia adiacente (soprattutto quando la “pesca” ha portato dei segnalini potenti). Nel caso (poco fortunato) in cui si ottengano subito troppi segnalini Razzia, Diplomazia o Benedizione è inutile perdersi d’animo: usateli per proteggere una provincia a rischio (Diplomazia) oppure per coprirvi le spalle razziando una provincia adiacente da cui potrebbe arrivare un attacco pericoloso.

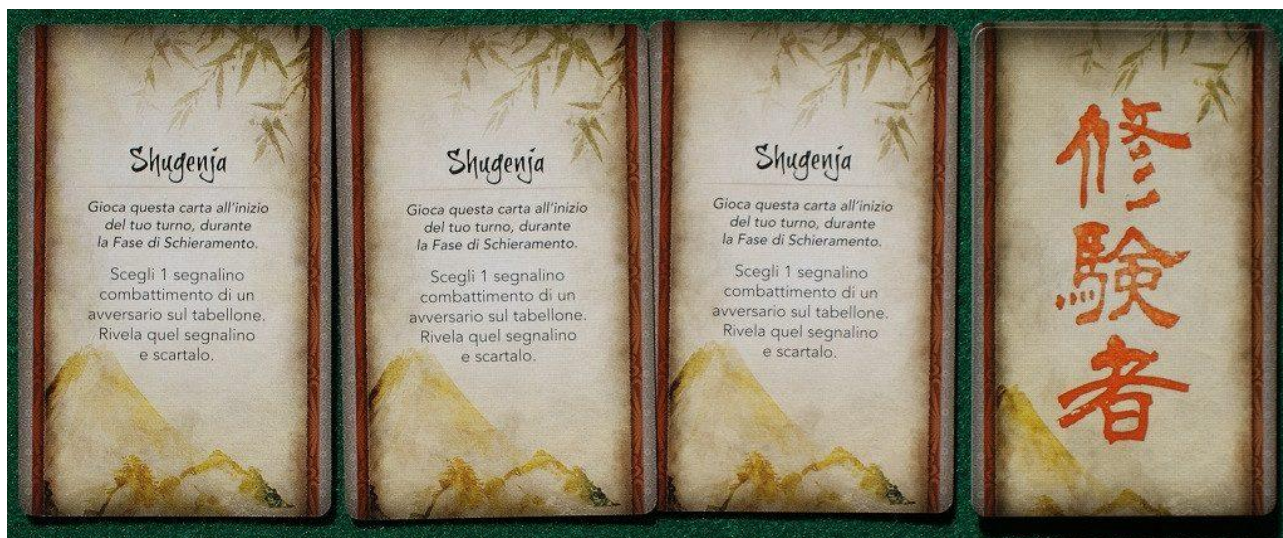
Se siete sotto attacco non dimenticate che i segnalini “Benedizione” si possono sovrapporre ad un esercito per aumentarne il valore: quindi usateli bene, soprattutto per vincere una battaglia difensiva ed aggiungere così un marcatore a faccia in su che, oltre ad aumentare le difese militari, vi darà 1 PO extra a fine partita.

Usate le flotte per colpire a sorpresa dal mare, soprattutto quando potrete giocare “dopo” il giocatore che volete attaccare, quando lui non potrà più “parare” la minaccia.



Le carte “Esploratore”.

Infine non dimenticate che avete anche qualche altra “freccia” al vostro arco per potervi districare quando la situazione è un po’ incerta: innanzitutto ci sono le carte “Esploratore” (ognuno ne ha ricevute due ad inizio partita) che, se giocate, permettono di “sbirciare” un segnalino avversario. Se uno avversario vi minaccia e non sapete come comportarvi (potrebbe essere solo un bluff) potete dunque scartare un Esploratore per vedere che segnalino ha giocato e prendere le opportune contromisure



Le carte “Shugenja”.

Ancora più effettiva è l’azione delle carte Shugenja: il giocatore la scarta, sceglie un segnalino avversario, lo gira e poi lo toglie dal campo per metterlo negli scarti del suo nemico. Anche queste carte, come gli esploratori, sono mono uso e devono essere scartate dopo averle giocate

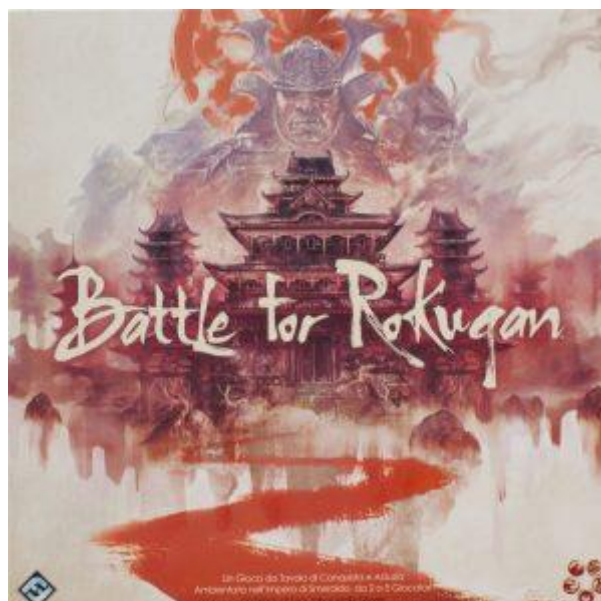
Sempre parlando di “spiriti” chi controlla le due province dell’Ombra a fine turno riceve le carte relative, le quali normalmente richiedono un “sacrificio” (eliminare un segnalino ancora dietro allo schermo, eliminare un marcatore, ecc.) per ottenere una magia a proprio favore (eliminare due segnalini avversari dal campo, guarda X segnalini nemici ed eliminarne uno, ecc.).



I segnalini “speciali” di ogni Clan.

Infine ci sono le carte “Territorio” che regalano tutte qualche bonus:

- Aggiungere dei marcatori a faccia in su
- Punti Onore extra (con tessere speciali)
- Riprendere dei Segnalini dagli scarti al posto di quelli nella mano
- Guardare i segnalini di un altro giocatore
- Aggiungere la tessera “Porto” ad una provincia controllata (che da quel momento funziona come una costa)
- Aggiungere la tessera “Campo di Battaglia” ad una provincia controllata (da quel momento nessuno potrà metterci razzie o diplomazia)
- Aggiungere la tessera “Santuario” ad una provincia controllata (nessuno può più attaccarla ma il proprietario può effettuare attacchi da quella provincia)
- Ecc.



La scatola del gioco

Concludendo possiamo dire che Battle for Rokugan è un buon esempio di gioco di conquista all'americana, con molta interazione ed un pizzico di "alea" in più (pesca dei segnalini, carte Territorio, ecc.), ideale per una serata fra "veri amici", cioè quelli che non se la prendono per un attacco proditorio ed inaspettato, soprattutto se preceduto da "sincere" proposte di alleanza, ma che rendono subito pan per focaccia al loro aggressore.

Come tanti altri giochi di questo tipo si presta un po', verso la fine, alla pratica del "King Maker", quando cioè uno o più giocatori si mettono d'accordo per aiutare a vincere o penalizzare uno degli altri. A maggior ragione quindi è importante saper usare una certa Diplomazia e soprattutto non cercare di guadagnare troppo in un singolo turno per non suscitare l'invidia (e le ritorsioni) dei vicini.

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