

HADRIAN'S WALL

Costruiamo il vallo Adriano, una lunga muraglia fra Inghilterra e Scozia



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 05/02/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

Avevamo sentito parlare (bene) di **Hadrian's Wall** da alcuni amici, quindi, contrariamente al solito, l'abbiamo acquistato senza neppure andare a leggere eventuali recensioni sul web, ma sapendo che è adatto per 1-6 giocatori (da 12 anni in su), con una durata stimata in 60 minuti al massimo, e ci sembrava quindi un'ottima scelta come secondo gioco di una delle nostre serate.

Quando la piccola scatola è finalmente arrivata e l'abbiamo "soppesata" il primo pensiero è stato: "Però, chissà quanta roba deve esserci dentro".

Poi... la delusione! Togliendo il coperchio abbiamo scoperto che il "peso" era soprattutto quello di due blocchi di carta (da 200 fogli ciascuno!!!) e che **Hadrian's Wall** aveva tutta l'aria di un "Roll and Write".

Così la scatola è finita in una scansia che noi chiamiamo "Limbo" (perché non sappiamo se e quando le scatole messe in quel posto verranno giocate): fortunatamente la curiosità ha avuto il sopravvento e dopo qualche tentennamento ecco che il gioco è arrivato infine sul tavolo e ci ha fatto cambiare idea, dando ragione a chi ce lo aveva consigliato.

Unboxing

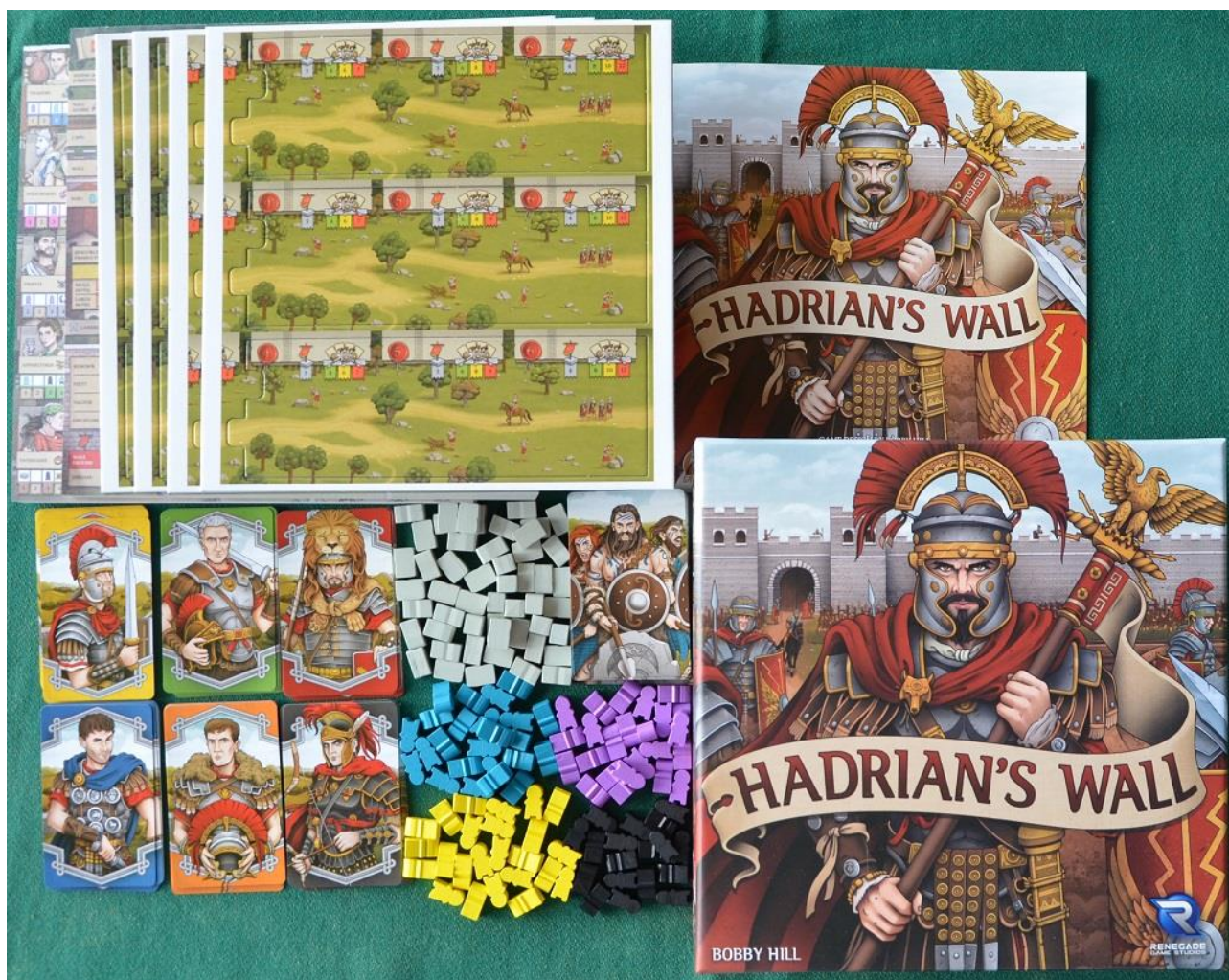


Foto 1 – I componenti di Hadrian's Wall.

In realtà nella scatola di **Hadrian's Wall** non ci sono solo i fogli su cui scrivere, ma anche 4 fustelle con le plance dei giocatori, 7 mazzi di carte (uno per giocatore e uno speciale, chiamato mazzo del “Fato”), 50 blocchetti di legno grigio (le risorse per le costruzioni) e 90 meeple colorati: 18 “Soldati” (neri), 24 “Costruttori” (azzurri), 24 “Civili” (gialli) e 24 “Servi” (viola). Date le nuove tendenze l'autore si è subito affrettato a spiegare che, storicamente, il 30% della popolazione dell'Impero romano era costituito da “schiavi”, che lui deplora questa parte della storia, anche se ovviamente non si può cancellare la realtà, per cui ha deciso di chiamarli semplicemente “servi”.

Il “cuore” del gioco sono i due fogli prestampati (delle dimensioni di 215x215 mm) fittamente riempiti con icone e “tracciati” e di cui dovremo spuntare le caselle man mano che procederemo con la partita. L'impatto visivo iniziale è veramente arduo: il “fondo” beige e marrone e i colori più o meno simili non aiutano certamente ad apprezzare il lavoro fatto per inserire tutte le “piste” in maniera abbastanza logica.

Fortunatamente dopo la prima partita (assolutamente necessaria per capire il funzionamento del gioco e... dove mettere le mani) questa sensazione si attenua di molto e i giocatori possono (e devono) concentrarsi al massimo sulla meccanica, lasciando da parte ogni sensazione “artistica”.

Preparazione (Set-Up)

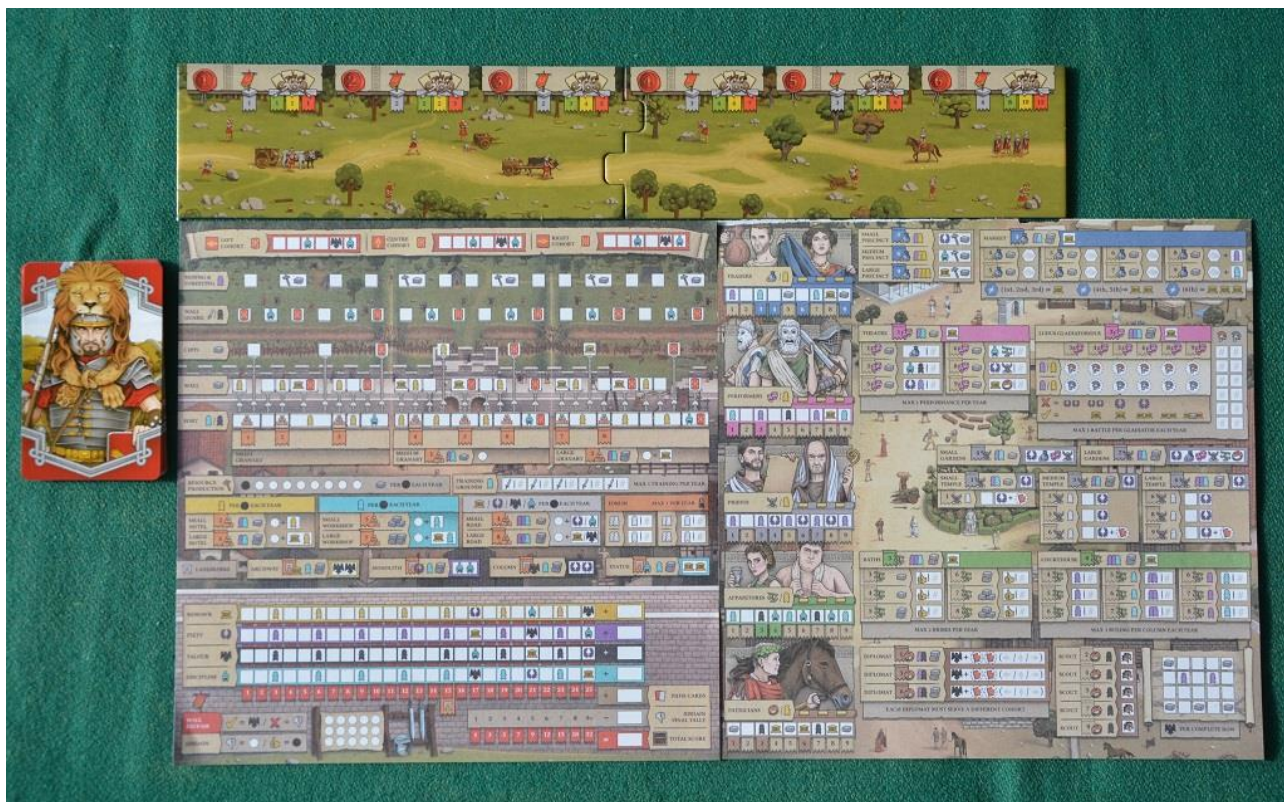


Foto 2 – La postazione dei giocatori al setup. Non è possibile fare a meno di notare quanto fittamente siano riempiti i due fogli.

Hadrian's Wall è praticamente un gioco “in solitario” per più partecipanti, nel senso che all’inizio di ogni turno ci sarà una fase comune, ma poi ognuno deciderà per conto suo come procedere sul suo “tabellone”, senza alcuna interferenza da parte degli avversari.

Ad inizio partita ogni giocatore sceglie un pacchetto di carte (colore e personaggio sono diversi ma le azioni sono uguali per tutti), assembla la sua plancetta (formata da due pezzi da de-fustellare e incastrare) e mette i foglietti uno accanto all’altro, come mostra la Foto 2 qui sopra.

Per maggiore chiarezza da ora in poi faremo riferimento al “Territorio” quando opereremo sul foglio di sinistra e alla “Città” quando invece utilizzeremo quello di destra.



Foto 3 – Il foglio del Territorio”.

Vediamo allora cosa contiene ognuno di essi, cominciando dal “Territorio” che, come vedete, è sostanzialmente diviso in tre sezioni:

(a) quella in alto contiene le truppe, i cantieri e le costruzioni del vallo:

- riga 1: qui spunteremo le caselle per arruolare nuove coorti (quadretti) in una delle tre diverse Legioni (sinistra, centro e destra);
- riga 2: qui manderemo invece i nostri ”servi” a tagliare gli alberi ed estrarre le pietre (chiamate “risorse” in maniera più generica) per le costruzioni;
- riga 3: qui piazieremo le nostre pattuglie a protezione del vallo;
- riga 4: qui costruiremo le palizzate difensive (cippi);

- riga 5: questa è la riga del vero e proprio “vallo” che ha dato il nome a questa opera;
- riga 6: qui invece costruiremo i “forti” per le truppe e le armi. Notate le “freccine bianche” perché solo avanzando su questo tracciato potremo poi allungare anche il muro.

(b) la zona intermedia (sotto i Forti e fino alla riga bianca) ci permette di seguire i “progressi” della nostra guarnigione:

- riga 7: qui costruiremo i granai necessari a sostentare le guarnigioni (per costruire il secondo e terzo forte dovremo avere “prima” costruito il granaio intermedio e quello grande);
- riga 8: qui aggiorneremo le nostre capacità di estrazione delle risorse (martelli) e l’addestramento (spade) raggiunto dalle truppe;
- nei quattro riquadri subito sotto potremo guadagnare qualche lavoratore o spuntare caselle extra sui tracciati del punteggio;
- infine l’ultima riga ci permette ulteriori avanzamenti in base alle opere “straordinarie” costruite (colonne, statue, ecc.).

(c) infine in basso ci sono i tracciati dei Punti Vittoria (PV) e le eventuali penalità, ma ci torneremo sopra più avanti.



Foto 4 – Il Foglio “Città”.

I fogli del secondo blocco di **Hadrian's Wall** riportano invece “scene” di vita cittadina e sono divisi in cinque fasce: a sinistra ci sono i “mestieri” che potranno essere esercitati e a destra le diverse sfaccettature collegate ad essi.

- (1) Commercianti (colore azzurro): avanzando su questo tracciato si potranno ottenere costruttori e servi e utilizzare le aree dei Distretti e dei Mercati;
- (2) Artisti (rosa): qui invece si potranno organizzare opere teatrali e combattimenti di gladiatori;
- (3) Preti (viola): grazie a questo tracciato potremo realizzare giardini e templi;
- (4) Politici (verde): per chi si vuole cimentare nella costruzione di bagni pubblici e Tribunali;
- (5) Patrizi (beige): per gestire Diplomatici e spie.

Il Gioco



Foto 5 – Esempio di carte Fato.

La sequenza di gioco di **Hadrian's Wall** è molto lineare:

(1) – Inizio Anno: si gira la prima carta del mazzo “Fato” per determinare quali risorse e lavoratori riceveranno TUTTI i giocatori: basta guardare la parte bassa della carta e rifornirsi dalla riserva. Così la prima carta in alto a sinistra nella Foto 5 ci dice che dobbiamo prendere 2 soldati (neri), 3 costruttori (blu), 1 servo (viola) e un civile (giallo), oltre ad una risorsa (pietra). I giocatori poi prendono le prime due carte del loro mazzo personale, ne scelgono una da mettere sopra la loro plancetta ed utilizzano la seconda per ottenere qualche risorsa extra.

(2) – Fase delle Azioni: a turno (e a giro) i giocatori decidono quali azioni utilizzare, pagano quanto richiesto e “spuntano” la o le caselle interessate.

(3) - Fine Anno: Arrivano gli attacchi dei Pitti che cercano di invadere le aree colonizzate superando le difese dei Romani: a questo scopo si girano “X” carte “Fato e si guarda solo la parte in alto per sapere quale area verrà attaccata. Ogni freccia rossa indica un attacco nella sezione indicata (destra, centro, sinistra). I giocatori verificano se hanno “parato” l’attacco (in base alle coorti già costruite) o se subiranno delle penalità.

La partita termina alla fine del sesto turno (anno), quando si valuteranno i PV raccolti da ognuno.



Foto 6 – Tutte le carte di ogni “Fazione”.

I giocatori di **Hadrian's Wall** hanno tutti un set di carte uguali e ogni carta ha un obiettivo (la scritta in alto), una composizione di 4 quadrati (da utilizzare nell’area Patrizi del foglio “Città”), un

bonus (in basso a sinistra) e la possibilità di acquistare una “Merce” (in basso a destra, ma solo se è già stato costruito il Mercato).

La prima carta in alto a sinistra, per esempio, se giocata sopra alla plancetta permetterà al giocatore di fare 1-2-3 PV se al termine della partita avrà costruito 1-2-3 sezioni del “Muro”, mentre gli darà 1 Costruttore e 1 Risorsa se l’avrà giocata per le risorse extra. E così per tutte le altre.

Non vogliamo annoiare i lettori con un lungo elenco delle azioni possibili, per cui ci limiteremo a qualche esempio che ci permetta di illustrare il “funzionamento” del gioco.

Partiamo naturalmente dalle costruzioni del Vallo Adriano.

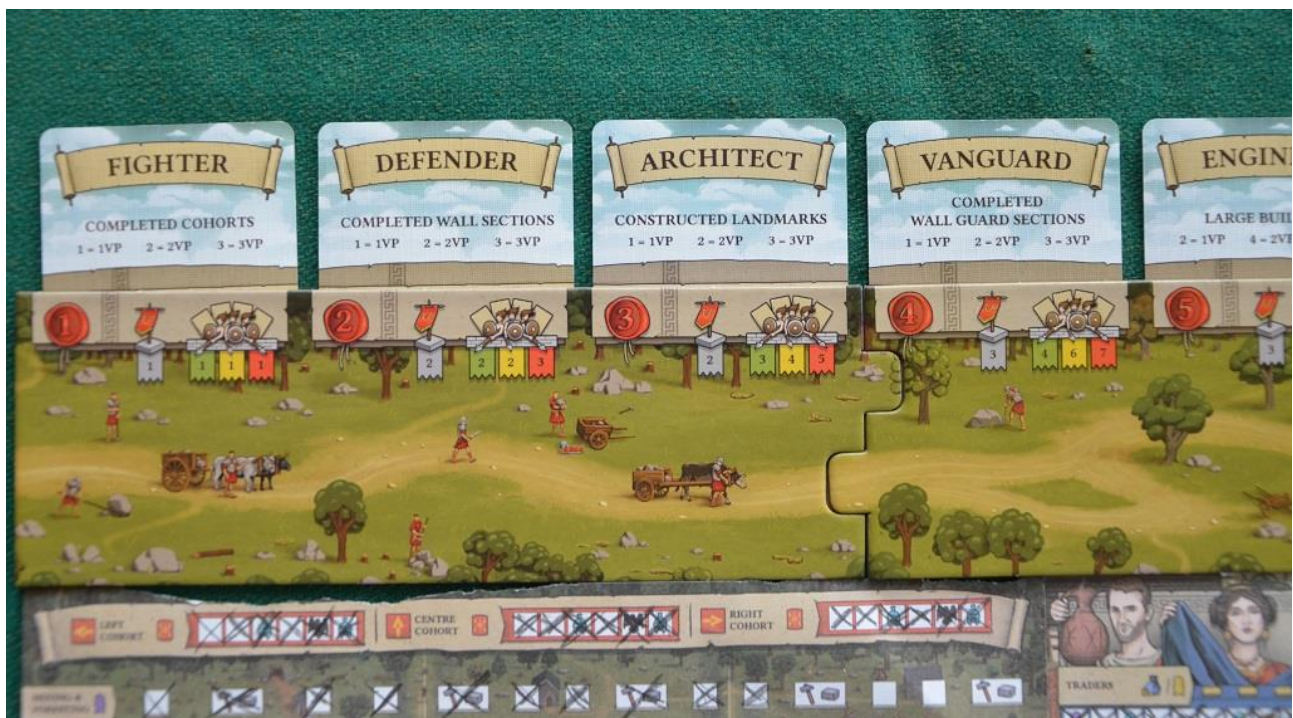


Foto 7 – Le carte già giocate sulla plancetta di un giocatore: notate le bandierine verde, gialla e rossa che indicano la difficoltà scelta. Lo stendardo della Legione, a sinistra delle bandiere, indica quanti PV si guadagnano respingendo l’attacco.

Qui è molto importante ricordare che i raid dei Pitti si faranno sempre più pericolosi man mano che passeranno i turni: sta ai giocatori scegliere il grado di difficoltà del gioco, decidendo quale colore utilizzare per stabilire il numero di carte “Fato” da girare alla fine di ogni turno. Noi (e le stesse regole di **Hadrian’s Wall**) vi consigliamo di partire con il “verde” (facile) che vi permetterà di girare 1 sola carta sola primo anno (e 2-3-4-5-6 in quelli successivi), e quindi avrete sicuramente il tempo di preparare difese adeguate.

In ogni caso le cose funzionano in questo modo: si girano “x” carte Fato e si guardano le frecce “rosse” che indicano (come abbiamo già visto nella Foto 5) quali zone del vallo verranno attaccate dai Pitti e quante volte (una per freccia): se i giocatori hanno abbastanza Coorti da pareggiare o superare il totale delle frecce rosse allora il Vallo è salvo e l’attacco è respinto, facendo guadagnare il numero di PV indicato nello stendardo grigio di quel turno. Se invece le “frecce” sono in numero maggiore delle coorti (cioè dei quadratini già “spuntati” in quella sezione) avremo delle penalità.

Con il grado di difficoltà “medio” si guardano i numeri sulle bandierine gialle (si devono girare 1-2-4-6-8-10 carte), mentre se vogliamo salire al livello più “difficile” dovremo usare quelli rossi (1-3-5-7-9-12) ma possiamo assicurarvi che diventa davvero improbabile cavarsela senza subire danni!

Ma come potenziare allora le nostre legioni per limitare i danni?

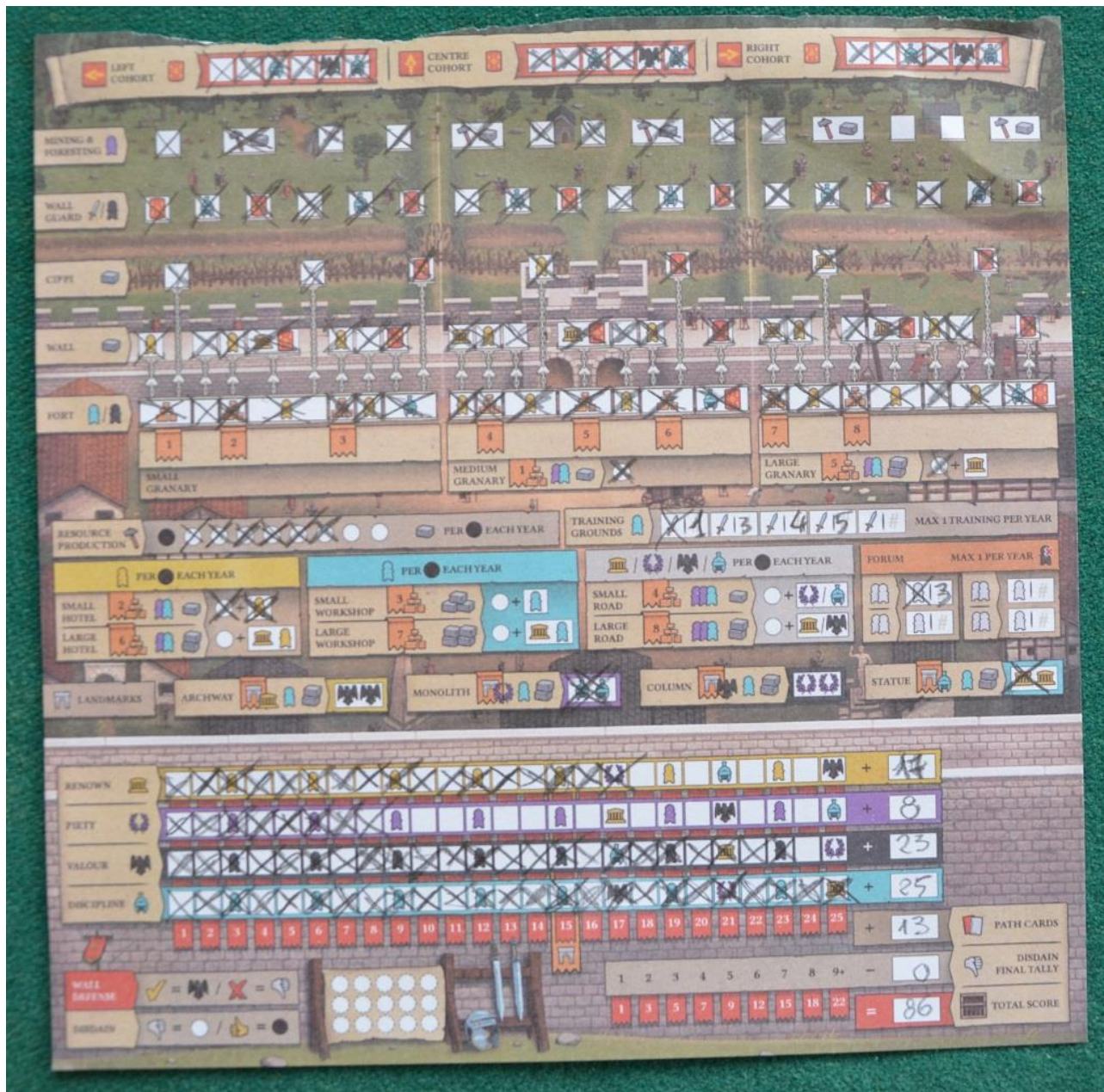


Foto 8 – Il foglio “Territorio” (e i PV) come si presenta a fine partita.

Il modo più sicuro è quello di riempire il più rapidamente possibile la 3°, 4° e 5° riga del foglio delle costruzioni, partendo sempre dalla prima casella a sinistra (e senza saltare alcuna casella): ogni volta che raggiungeremo una icona con lo scudo romano potremo barrare una casella di una “legione a nostra scelta (sinistra, centro o destra) aumentando così la sua forza in coorti.

Purtroppo però la riga delle palizzate (cippi) e quella del muro possono essere riempite solo se abbiamo già costruito le rispettive sezioni di “forte” (guardate le frecce bianche): così quando avremo barrato la prima casella del Forte potremo costruire anche il primo “cippo” e la prima

sezione di muro; arrivando alla quinta casella potremo costruire il secondo “cippo” e le prime cinque del vallo; ecc.

Manco a dirlo, per costruire cippi e mura servono le “risorse” (pietre) che si reperiscono in due modi: nella seconda riga (foresta e miniera), se paghiamo un servo, oppure migliorando la “Produzione” (riga 2 e 8) per avere da 1 a 9 pietre all’inizio di ogni turno.

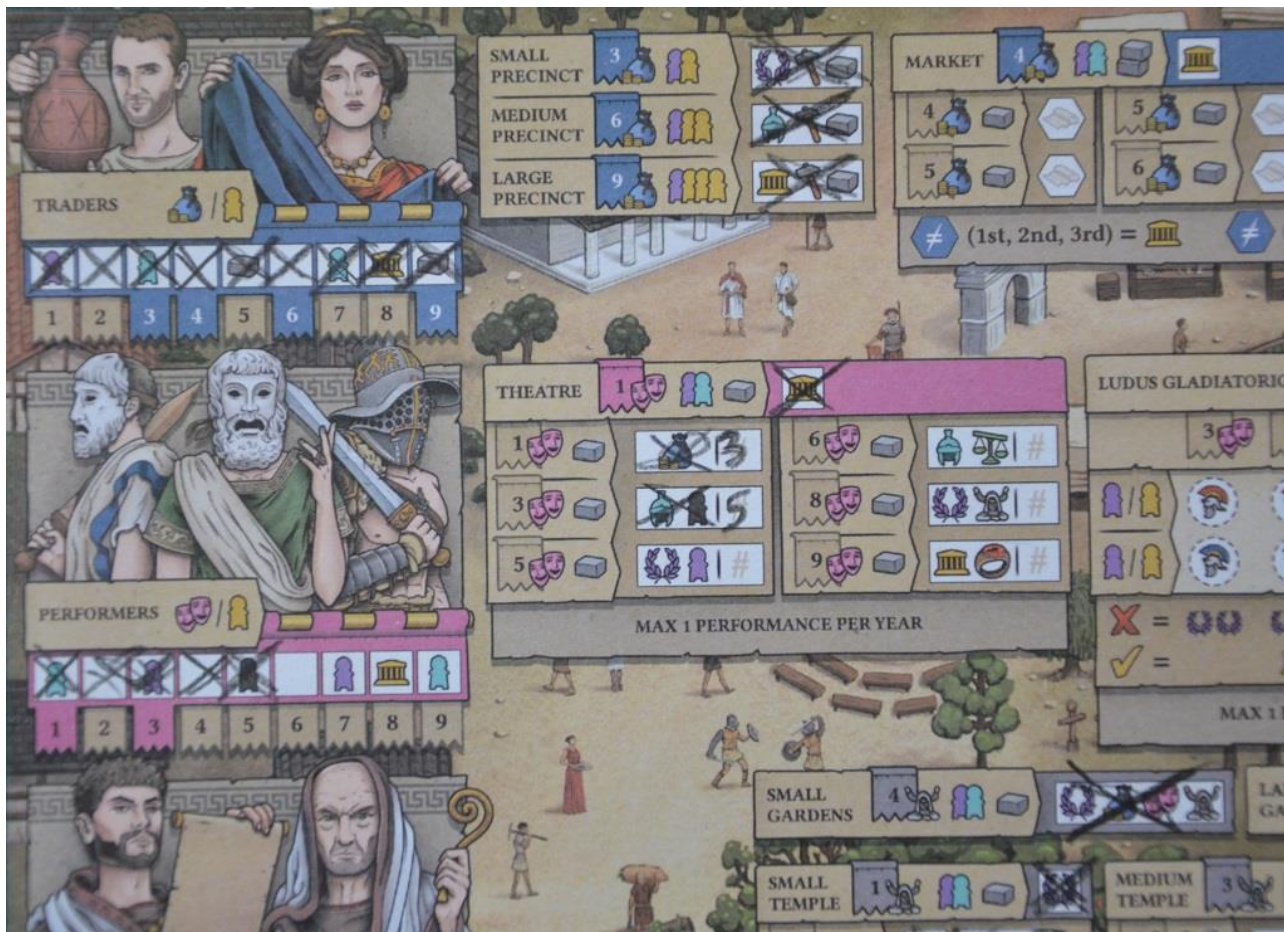


Foto 9 – Dettaglio del foglio “Città” con le righe dei commercianti e degli artisti.

Dopo aver protetto l’area di nostra competenza dagli attacchi dei Pitti dobbiamo ora cercare di far prosperare la città: ad **Hadrian’s Wall** il grosso dei PV si ottiene, come vedremo, sui tracciati Fama (renown), Devozione (pietas), Valore (valour) e Disciplina (discipline), ma per avanzare su di essi dovremo darci da fare in città.

Per capirci meglio prendiamo la Foto 9 qui sopra che ci mostra l’area cittadina riservata a commercianti e artisti: per “spuntare” le caselle di queste sezioni (il tracciato è quello sotto alle immagini) bisogna utilizzare dei “Cittadini” (meeple gialli) e molte delle caselle marcate forniscono subito “qualcosa” (lavoratori, risorse, PV) ma soprattutto quelle colorate sbloccheranno anche le aree a destra.

Se, per esempio, avete barrato la terza casella dei Commercianti (drappo blu con il numero 3), da quel momento potrete utilizzare anche l’azione “Small Precinct”, pagando 1 servo e 1 cittadino, per ottenere un avanzamento sul tracciato della “devozione” (corona di alloro), uno su quello della produzione (martello) e 1 risorsa (pietra). Arrivando alla casella quattro potrete anche costruire il Mercato (1 costruttore, 1 servo e 2 pietre) per guadagnare subito una casella “Fama” (tempio) e poi farne altre in seguito.

Discorso simile per gli “Artisti”: basta marcare la prima casella per poter costruire un Teatro (1 costruttore, 1 servo e 1 pietra) e successivamente barrare le caselle sottostanti (in base a quelle raggiunte sotto alle figure) per ottenere disciplina (elmo), devozione (alloro) e fama (tempio).

Ormai avete capito come funziona il gioco: avanzo da qualche parte per ottenere i bonus che mi permettono di avanzare da un'altra parte o di liberare certi edifici che poi mi faranno avere PV e altri bonus, ecc.



Foto 10: I tracciati dei PV e, in basso quelli con le eventuali penalità.

Al termine del sesto anno (turno) la partita ad **Hadrian's Wall** finisce e possiamo contare i Punti Vittoria (PV). La Foto 10 qui sopra ci fa vedere il dettaglio del foglio “Territorio” di un giocatore, a partita in corso, con le caselle già “spuntate” sui diversi tracciati: sotto alla crocetta più avanzata si trova il punteggio guadagnato. Nel nostro esempio il giocatore al momento avrebbe totalizzato 13 PV di “fama”, 2 PV di “dedizione”, 16 PV di “valore” e 16 PV di “disciplina” che dovranno essere riportati sulla colonna di destra, dove si faranno poi i conteggi definitivi. Chi ottiene il totale più elevato vince.

Qualche considerazione e suggerimento

È davvero difficile dare dei suggerimenti “strategici” su questo gioco, soprattutto perché i materiali che si ricevono ad inizio turno sono abbastanza variabili: si ricevono sempre di “8 cose”, ma come siano suddivise (fra meeples colorati e pietre) dipende dalla carta.

Questo non significa che **Hadrian's Wall** sia un gioco guidato dalla Dea Fortuna, ma semplicemente che bisogna sapersi adattare e magari lasciarsi guidare dall'istinto per ottimizzare ad ogni turno le proprie azioni.

Ovviamente è buona regola dare la precedenza alla difesa, e quindi cerchiamo di rinforzare in fretta le nostre Legioni per stare un po' più tranquilli almeno per i primi tre anni: costruite però le nuove coorti in maniera bilanciata sui tre settori (destra, centro e sinistra) perché non si sa quali “freccie” usciranno a fine turno.



Foto 11 – I nostri meeples stanno costruendo il Vallo...

Come abbiamo anticipato aumentare le coorti significa lavorare molto nel foglio di sinistra (Territorio), e questo è fondamentale nei primi due turni, quindi date pure la caccia alle caselle con gli scudi romani e con i “martelli” (che aumentano la produzione di pietre di inizio turno).



Foto 12 – ... ed ecco come si presenta una sezione da loro costruita, forse incluso, dopo 1900 anni dall'inizio dei lavori. Oggi il Vallo Adriano è patrimonio dell'Unesco.

Una volta sistemato l'esercito (ma dobbiamo comunque continuare a rinforzarlo ad ogni turno, sebbene in maniera meno pressante) possiamo passare al miglioramento della vita nelle città, privilegiando naturalmente quelle azioni che ci faranno ottenere più PV.

Con i "mercanti", come abbiamo visto, si ottengono piccoli avanzamenti in tutte le categorie, ma si possono anche scambiare le "Merci" possedute (ricordate? le icone con un rotolo di tessuto in basso a destra nelle carte dei giocatori e sotto le frecce rosse in quelle del "Fato") per ottenere punti "Fama".

Con gli "artisti" si ottengono avanzamenti in vari tracciati, ma se avremo costruito l'arena dei gladiatori ed organizzato dei giochi potremo avanzare in fretta nel tracciato della "Fama" o della "Dedizione". Discorsi simili si applicano ai "Preti" (costruendo giardini e templi per ottenere soprattutto "Dedizione"), ai "Politici" (per cancellare eventuali penalità dovute a un attacco dei Pitti,) e ai "Patrizi" (con varie possibilità per guadagnare bonus di diverso tipo).

Infine non dimentichiamo che ogni carta messa sotto la plancetta personale può dare un certo numero di PV in base alle prestazioni ottenute dai giocatori: completando le Legioni, costruendo sezioni del Vallo, Forti o altri Edifici, raggiungendo un certo livello di Produzione, ecc.

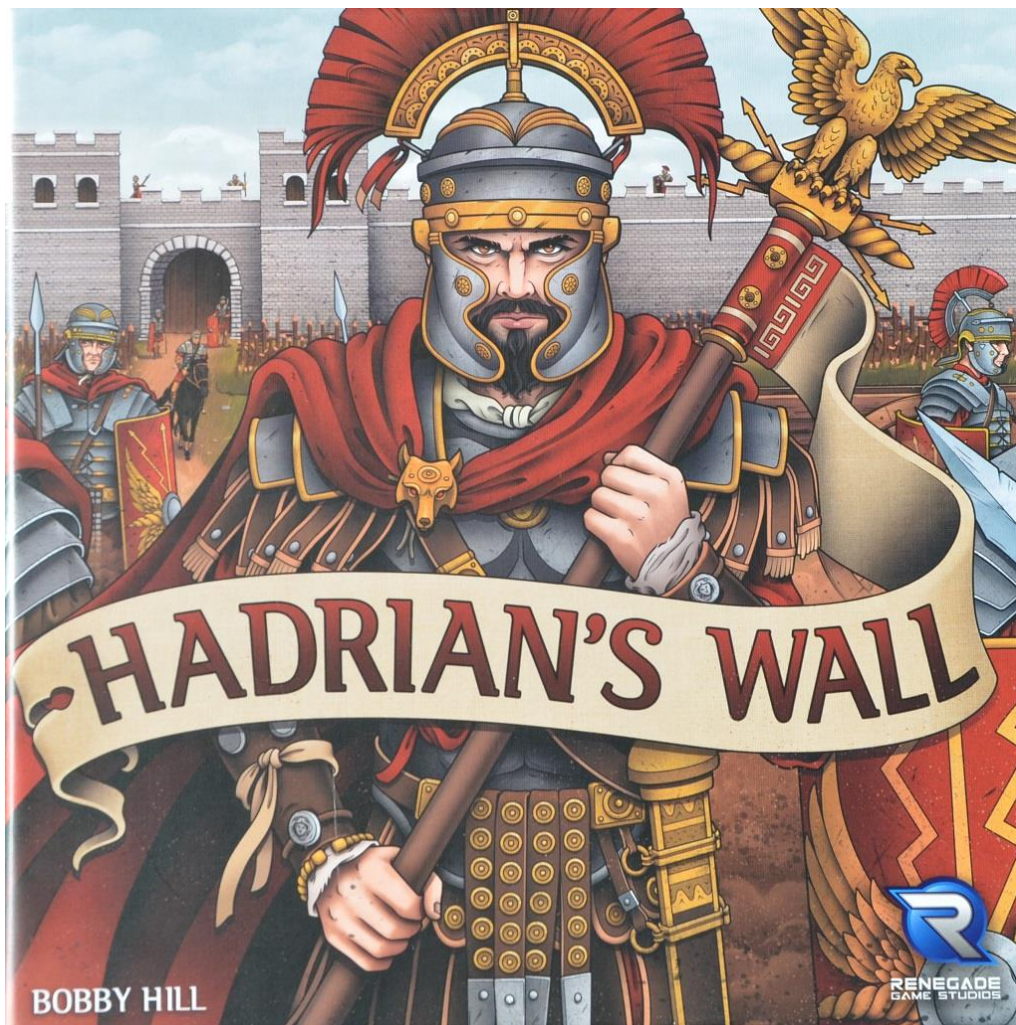


Foto 13 – La scatola di Hadrian's Wall.

Commento finale

Raramente i titoli della Garphill Games avevano deluso le nostre attese e anche questo ha sovvertito tutte le perplessità regalandoci alcune serate di gioco impegnative ma divertenti. Quindi: mai fidarsi della prima impressione! A volte anche due blocchetti di carta possono sorprendere...

Avrete anche capito che bisogna “farci un po’ la mano” e quindi prendete le prime due partite come un “banco di prova” per familiarizzarvi con le icone e per capire da che parte orientarsi per riuscire non solo a marcare il maggior numero di caselle con i PV, ma anche a sopravvivere agli attacchi dei Pitti, a scegliere le carte “obiettivo” giuste da mettere sotto la plancetta, ecc.

Scoprirete così che **Hadrian’s Wall** è un gioco piuttosto interessante e diverso dalla maggior parte di quelli che passano sotto la dizione “roll & write” (o simili): qui la dea bendata ha un ruolo davvero minore e contano soprattutto la capacità dei partecipanti a sapersi rapidamente adattare alle risorse ricevute per ottenere il massimo da esse.