

GRANADA

Le ultime fasi della “Reconquista” per scacciare i Mori dalla Spagna



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 05/04/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

Granada: Last Stand of the Moors è uno di quei giochi che noi definiamo “di strategia”, a cavallo fra il gioco da tavolo e il wargame: ideato dallo spagnolo José Antonio Rivero è ispirato a [Sekigahara](#) (della GMT Games) di cui ha utilizzato i meccanismi di base. Si può giocare in due, per una durata massima di 3-4 ore, e lo ha pubblicato la *Compass Games* nel 2021.



Foto 1 – Isabella di Castiglia e Ferdinando d’Aragona accettano la resa della città di Granada. La “Reconquista” ha finalmente termine.

L’ambientazione è quella della fase finale della “Reconquista”, cioè della lotta di liberazione degli spagnoli contro la dominazione musulmana, cominciata nel 722 e finita il 2 gennaio 1492 con l’ingresso dei Re di Castiglia e Aragona (Isabella e Ferdinando) nella città di Granada, ultimo baluardo del Sultanato dei Nasridi.

Il gioco utilizza dei “blocchetti” di legno per le unità combattenti e i leaders, e una mappa a “a punti” del Sud della Spagna sulla quale sono rappresentate le principali città e roccaforti, unite fra loro da una rete di strade.

Granada: Last stand of the Moors è adatto a giocatori con un po’ di esperienza, ma non necessariamente ai soli wargamers, dato che le azioni sono tutte guidate dalle carte e quindi si utilizza un parziale meccanismo di “deckbuilding” per prepararsi poi anche alle battaglie.

Unboxing

Il “peso fisico” della scatola ci fa capire che dentro troveremo parecchi componenti, e infatti ecco cosa ci viene fornito:



Foto 2 – I componenti del gioco.

Per prima cosa apriamo sul tavolo la grande mappa (560x885 mm) montata su cartone piuttosto spesso: essa ci mostra la parte Sud della Spagna (ma si intravede anche la costa nordafricana) con il Sultanato di Granada ben evidenziato, con una serie di città, paesi e torri di guardia fra loro collegati con strade e sentieri.

Poi ci sono le unità, costituite da blocchetti di legno colorato (neri e bianchi) sui quali devono essere applicati gli adesivi con le diverse formazioni (fanteria, cavalleria, balestrieri e cannoni) e con i generali delle due fazioni. Altri segnalini (sempre di legno colorato di nero e bianco) indicano invece i Castelli e le Torri di Guardia.

Infine ci sono le carte (nel formato 63x89 mm) che costituiscono l'ossatura del gioco: ce ne sono 74 per i Cristiani (unità bianche), 67 per i Musulmani (Neri), 17 per le battaglie navali e 4 speciali che offrono la "Resa" in caso di battaglia. Due sacchetti di stoffa (uno bianco e uno nero) servono a tenere le unità di rinforzo da pescare a fine turno.

Tutti i componenti di **Granada: Last Stand of the Moors** sono di ottima fattura e i disegni sulle carte (fronte e dorso) sono davvero molto belli, anche perché richiamano i dipinti dell'epoca. A parte qualche caduta accidentale delle unità, quando ci sono gruppi molto numerosi, non abbiamo avuto nessun problema nelle nostre partite.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Le unità sono schierate in campo e si attende solo l’inizio delle ostilità. Notate in alto a destra il tracciato dei turni e, al suo fianco, quello per le battaglie.

Lo schieramento iniziale di tutte le unità, dei castelli e delle torri di guardia è indicato in un’apposita tabella all’interno dei due pieghevoli “Player’s Aid” inclusi nella scatola, sui quali è stampata anche la sequenza di gioco.

Notate che i “blocchi” vengono tenuti verticali, quindi l’avversario non può vedere il tipo di unità dei gruppi nemici.

A fianco del tabellone vengono poste le carte “Battaglia Navale” e la plancia “Resources” che serve a censire le località controllate dalle due fazioni (e dare dei bonus a chi ne ha di più di ogni tipo: centri di reclutamento, torri e castelli).

I giocatori ricevono un mazzo di carte specifico per la loro fazione, dal quale prelevano le prime 6, e poiché tutto il gioco è “guidato” dalle carte è meglio fare ora la loro... conoscenza.



Foto 4 – Le carte delle Unità Cristiane: la fila in alto mostra quelle “standard”, mentre in basso una “trombetta” indica che sono possibili mosse speciali.

Come vedete i disegni ricalcano lo stile degli arazzi e dei dipinti dell’epoca e ogni “regno” all’interno della coalizione ha un suo “stemma” ben preciso, cosa molto importante ai fini del combattimento, come vedremo fra poco.

In basso a destra c’è un numero che indica il “valore” di quella carta quando si dovrà verificare chi ha l’iniziativa in quel turno: in basso a sinistra c’è un altro numero che indica la “forza” nelle battaglie navali.



Foto 5 – Le carte “speciali” dei Musulmani.

Ogni mazzo contiene anche alcune carte speciali da usare anch'esse nei combattimenti secondo modalità che vedremo quando spiegheremo le battaglie: qui sopra vedete quelle Musulmane, ma le Cristiane sono uguali o molto simili (disegni a parte).

Il Gioco

Ogni turno di **Granada: Last Stand of the Moors** è diviso in due “Fasi” (escluso il primo turno che ha una sola fase) e la sequenza di gioco è la seguente:

- (1) i due avversari utilizzano una delle carte della loro mano per determinare l'iniziativa: chi gioca quella col valore più alto decide a chi tocca la prima “mossa”;
- (2) nella Fase I il primo Giocatore muove le sue unità e le fa combattere se sono entrate in una o più località dove sono presenti truppe nemiche;
- (3) poi tocca al suo avversario fare altrettanto;
- (4) si ripete il tutto per la Fase II.
- (5) alla fine del turno i giocatori scartano metà delle carte rimaste in mano e ne pescano sei nuove dal mazzo (sette se un giocatore possiede più castelli dell'avversario);
- (6) poi entrambi pescano dai rispettivi sacchetti le unità di rinforzo previste per quel turno;

(7) si sposta il segna-turni di una posizione e si ricomincia tutto da capo.



Foto 6 – Le unità combattenti Cristiane.

La fase del “movimento” è quella in cui cercheremo di mettere in atto la nostra strategia: il numero di unità che potremo spostare ad ogni turno dipende da quante carte saremo disposti a scartare dalla nostra mano:

- nessuna: allora potremo muovere tutte le unità di una sola località, ma esse possono anche prendere strade diverse. In alternativa il giocatore può fare entrare in gioco nuove unità, con un’azione chiamata “Mustering”, spostandole dalla casella “Rinforzi” ad una località di combattimento o un’area di reclutamento sulla mappa. Come seconda alternativa il giocatore può scartare tutte le carte che vuole dalla sua mano e pescarne altrettante dal mazzo;
- una carta: il giocatore può attivare tre gruppi diversi (oppure due soltanto più un Mustering);
- due carte: il giocatore attiva tutte le sue unità in campo.



Foto 7 – Le unità Musulmane.

Le regole per i combattimenti di **Granada: Last stand of the Moors** sono un po' più complicate, non tanto nella loro risoluzione, quanto nel riuscire a portare le truppe giuste nel posto giusto e al momento giusto (ovvero quando si hanno in mano le carte necessarie).

Vediamone il funzionamento:

- (a) il giocatore attaccante, per primo, scopre eventuali Leaders e sposta il segnalino dei combattimenti del suo colore di uno spazio per ogni “scudetto” che appare su quelle unità;
- (b) il difensore fa la stessa cosa, spostando il suo segnalino: il turno passa ora a chi è rimasto più indietro nel tracciato dei combattimenti e, a parità, toccherà all’attaccante;
- (c) il giocatore “più indietro” gioca una carta e scopre un’unità combattente che abbia uno o più stemmi uguali: se il segnalino supera quello dell’avversario sul tracciato dei combattimenti il turno passa all’altro, altrimenti gioca un’altra carta;

(d) si procede in questo modo finché entrambi i giocatori non decidono di fermarsi (quindi può accadere che uno dei due giochi più carte anche se l'altro si è fermato, e questo allo scopo di dare maggiori perdite al nemico);

(e) chi perde lo scontro deve eliminare una sua unità. Poi entrambi eliminano altre unità in base alla posizione dei loro segnalini sul tracciato dei combattimenti: 1 unità se il nemico è arrivato a "7"; 2 unità se è a "14", ecc.



Foto 8 – Esempio di combattimento.

Per meglio capirci usiamo la Foto 8 qui sopra come esempio, ricordando però che le carte e le unità si scoprono una alla volta: noi le abbiamo messe sul tavolo tutte per farci capire meglio (la sigla SC indica la posizione del Segnalino dei Combattimenti sul relativo tracciato: B= bianco, N=Nero).

(1) il giocatore Cristiano è l'attaccante e scopre tre leaders portando SCB a 4: il Musulmano fa altrettanto col suo leader (SCN a 2);

- (2) essendo in svantaggio il Musulmano gioca per primo e posa una carta “Zegries” che gli consente di scoprire un’unità da 3 punti (SCN a 5);
- (3) il Cristiano gioca una carta Aragona per posare un’unità da 3: il giocatore fa però 4 punti perché ai 3 giocati aggiunge +1 per avere già un leader di quel regno già scoperto (SCB a 6);
- (4) Il Musulmano reagisce giocando una carta Andalusia con cui aggiunge due punti al suo totale (SCN a 7, soglia minima per dare una perdita al nemico);
- (5) Il Cristiano gioca una seconda carta Aragona per scoprire un’unità da due scudetti che gli permette di fare 4 punti perché si aggiungono le due unità precedenti (SCB a 10);
- (6) Il Musulmano di nuovo gioca una carta Andalusia per ottenere 3 punti (unità da due scudi +1 per quella precedente) e quindi andare in parità (SCN a 10);
- (7) Il Cristiano però ha ancora una carta da giocare ed aggiunge 3 punti al suo totale (SCB a 13), vincendo la battaglia perché il suo avversario, pur avendo ancora un blocchetto a disposizione, non ha la carta corrispondente;
- (8) Il Cristiano avrebbe potuto giocare almeno un altro blocco per raggiungere la soglia dei 14 punti e quindi dare DUE perdite, ma non ha carte che possano attivare uno dei due blocchi rimasti e quindi la fase termina;
- (9) Il Musulmano deve eliminare due unità (una per la sconfitta e una per SCB a 13) ed è costretto a ritirarsi in una località adiacente. I due giocatori ripescano in mano tante carte quante ne hanno giocate per la battaglia.

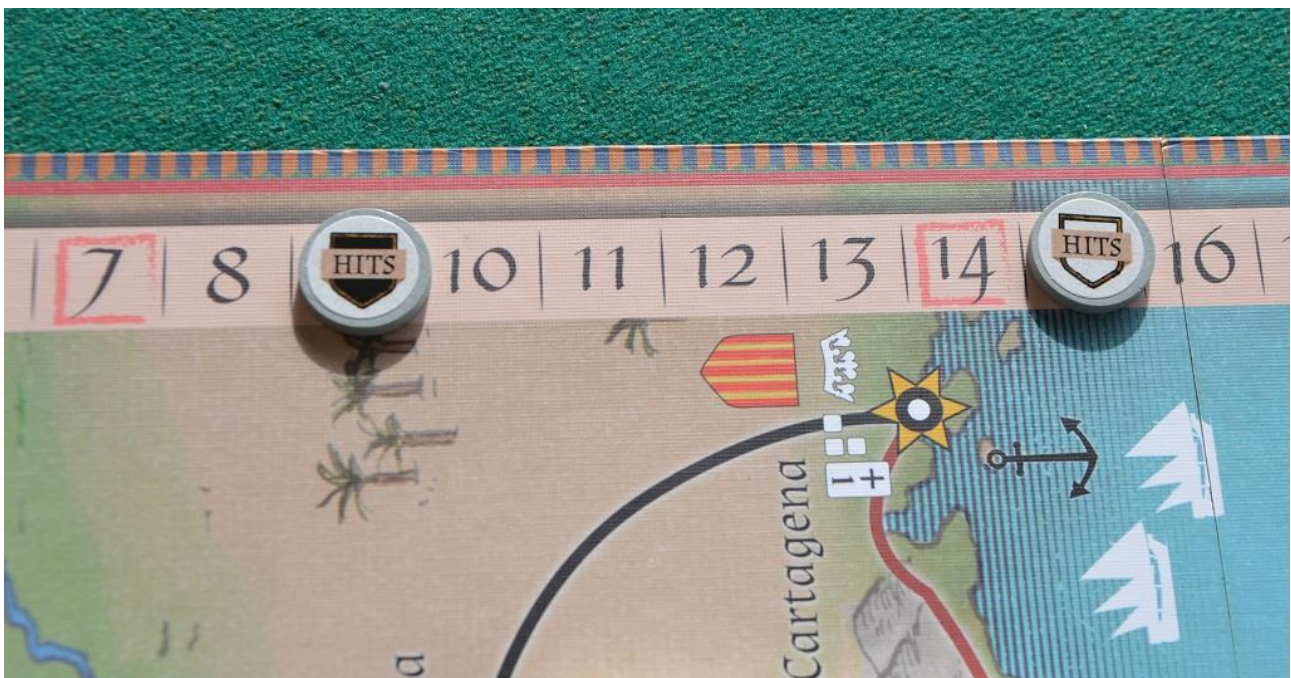


Foto 9 – Esempio di punteggio sul tracciato dei combattimenti alla fine di una battaglia.

La partita a **Granada: Last stand of the Moors** termina immediatamente se:

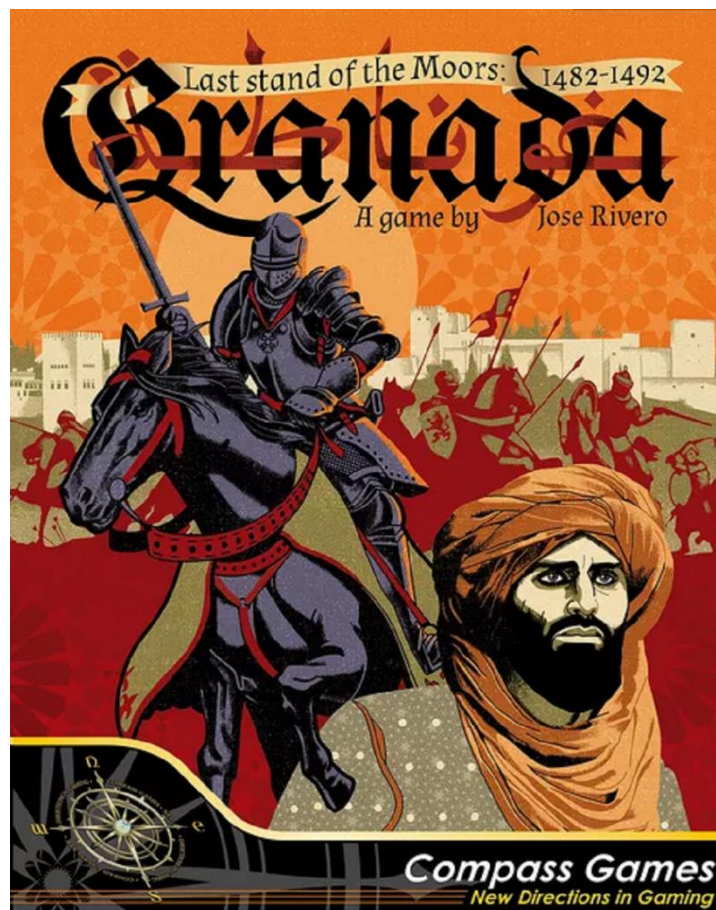
- (a) I Cristiani catturano Granada.

Dedicate allora un paio di mosse, se possibile, per spostare qualche blocco da un gruppo all'altro per avere al massimo due tipi diversi in ogni formazione sul campo: averne uno solo infatti sarebbe molto pericoloso, se venisse attaccato quando non avete le carte per attivare le unità.

Solitamente nei primi turni entrambi gli avversari scarteranno una carta per eseguire un Mustering (spostando unità vicine al loro leader) e iniziare la loro avanzata sul campo con due formazioni, agendo sia in modo aggressivo (soprattutto i Cristiani) che difensivo (rinforzando le località più deboli). In questa fase non esitate a scartare due carte per muovere tutte le vostre formazioni, se il nemico non è ancora troppo minaccioso, e cercare così di amalgamare i vari gruppi (unendone alcuni più piccoli, ecc.). Non dimenticate che in battaglia le unità dello stesso tipo si sommano a quelle che scopriamo più tardi, come abbiamo visto nell'esempio.

Lasciate una guarnigione abbastanza forte nelle località di reclutamento per non perderle a fronte di un raid nemico. Il giocatore Musulmano poi deve proteggere adeguatamente Granada perché la sua perdita significherebbe la sconfitta immediata.

Attaccate nei primi turni (e con forze superiori) le piccole guarnigioni del nemico per eliminarle prima che lui riesca a rinforzarle (o a ritirarle): i pezzi eliminati non ritornano più in gioco, quindi più ne togliamo dai piedi all'inizio e meglio è.



Altro momento critico è quello del fine turno, quando si dovrà scartare la metà delle carte in mano per ripescarne altre sei dal mazzo: quali scartare dipende esclusivamente dalla strategia che vorrete adottare nel turno seguente e dalle unità che vorrete portare all'attacco. Tenete allora da conto le carte di quella fazione e quelle speciali che possono aiutarvi sia in attacco che in difesa.

Commento finale

Granada: Last Stand of the Moors è un gioco che richiede una certa “applicazione”, soprattutto per quanto riguarda la gestione delle truppe in campo (da organizzare al meglio per non avere troppe fazioni nello stesso gruppo) e la scelta delle carte da tenere in mano. È molto difficile riuscire ad avanzare contemporaneamente da molte direzioni perché sarà poi ancora più complicato schierare tutte le truppe in battaglia senza una scorta adeguata di carte, e si rischia la sconfitta anche con forze superiori.

I Cristiani hanno l'onere dell'attacco e devono farlo da subito per impedire ai Musulmani di mandare rinforzi nella zona centrale della mappa, quindi serviranno pochi attacchi mirati nei primi turni e il successivo raggruppamento delle diverse guarnigioni per formare gruppi più forti.

Il gioco è molto interessante e non ci si annoia mai, anche nel turno dell'avversario, perché si è coinvolti nei combattimenti oppure si può cominciare a studiare in anticipo cosa fare quando il turno tornerà a noi.

Come dicevamo all'inizio, si tratta di un gioco soprattutto di strategia e gestione carte, quindi perfettamente adatto a giocatori abituali che vogliano provare qualcosa di nuovo, di bello da vedere (sappiamo tutti che i wargames, mappe a parte, hanno una grafica inferiore a quella dei boardgames e dei loro componenti di legno o plastica, ma questo è un'altra cosa), ma che richiede soprattutto un po' di sano utilizzo dei nostri neuroni.