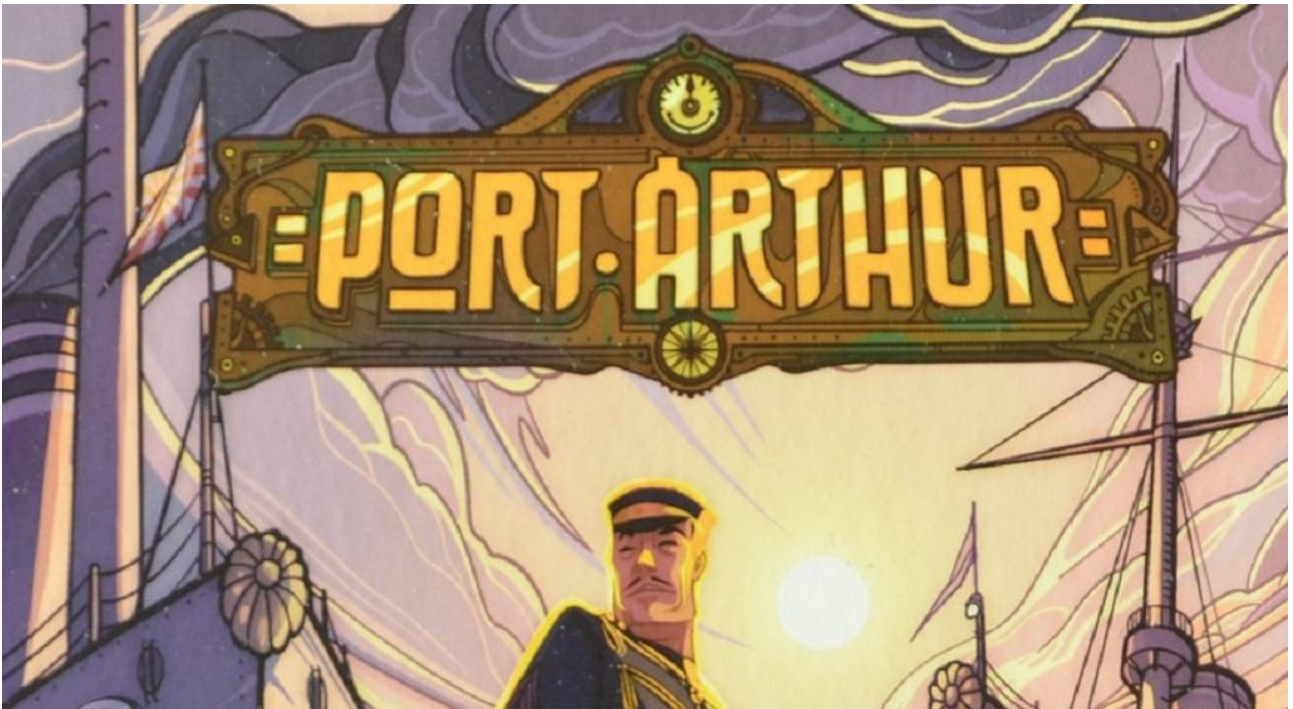


# PORT ARTHUR

## Un gioco di strategia sulla guerra Russo-Giapponese del 1904



**NOTA IMPORTANTE:** questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web [www.balenaludens.it](http://www.balenaludens.it) e che è stato pubblicato in data 31/01/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

## Introduzione

[Ergo Ludo Editions](#) ci aveva già proposto nel 2023 un gioco di strategia francese sulle Crociate: era un titolo abbastanza semplice, della durata di circa un'ora, e trattava in maniera davvero innovativa due battaglie delle Crociate: si trattava di **Saladin** e potete trovare la nostra recensione a [questo link](#).

Nel 2024 recidiva proponendoci un altro gioco dello stesso livello di difficoltà, [Port Arthur](#), rielaborato graficamente in Francia ma con un autore giapponese: l'argomento è la guerra Russo-Giapponese del 1904-1905, quando il Paese del Sol Levante, preoccupato dalla influenza sempre più pressante della Russia sulla Cina, decise di intervenire militarmente.

Fu una guerra prevalentemente navale, ma con una invasione terrestre dei giapponesi in Manciuria, e si risolse con la sconfitta della Russia, a seguito della quale essa dovette rinunciare al suo espansionismo nella regione, mentre il Giappone ne ottenne il controllo.

Premettiamo subito che non si tratta di un wargame convenzionale, ma di un gioco di strategia per due partecipanti (da 12 anni in su) che include un modo innovativo per risolvere le battaglie navali e che ha una durata media di circa 60 minuti (o qualche minuto di più se i due avversari prendono un po' di tempo extra per riflettere meglio sulle prossime mosse).

# Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

Aperto la scatola di **Port Arthur** troviamo due fustelle con le forze navali delle due potenze (28 russe e 22 giapponesi) e qualche tessera extra per il controllo dei round e del punteggio.

Il libretto delle regole è in italiano, tutto a colori e con diversi esempi per illustrare i punti più importanti.

Completano la confezione 6 segnalini di legno giallo a forma di “soldatini” e 6 dadi “D6” per la risoluzione dei combattimenti, cosa che si esegue utilizzando un sistema che non avevamo mai visto prima e che ha ovviamente catalizzato la nostra attenzione.

Viene fornita anche una scheda “sommario” che, dopo aver letto le regole e giocato la prima partita, sarà l’unica cosa che vi servirà per eventuali dubbi.

## Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il tabellone con tutte le unità nei porti di partenza.

La preparazione di **Port Arthur** richiede al massimo 5 minuti, con tutte le navi giapponesi che vengono piazzate sulla madrepatria (oppure fuori tabellone, in corrispondenza del simbolo “porto”) mentre quelle russe devono essere divise in quattro gruppi: la flotta di Port Arthur (9 navi), quella di Vladivostok (3 navi), la flotta del Baltico (11 navi) che però entrerà in gioco al quarto turno, e gli ultimi rinforzi (4 navi) in arrivo al quinto.

Non resta che posizionare un gettone sul listello dei round (la partita ne prevede 6 in totale) e uno nella casella “zero” del tracciato dei Punti Vittoria (PV): quest’ultima è divisa in due metà di 5 caselle ciascuna, così a fine round si fa il totale dei PV ottenuti dai due giocatori e si sposta il segnalino verso il vincitore di un numero di caselle pari alla differenza dei due totali.

Infine si assegna al giocatore “giapponese” il segnalino della ”Iniziativa”, di cui parleremo più avanti, e si può iniziare a giocare.

## Il Gioco



Foto 3 – Esempio di navi giapponesi.

Prima di esaminare il sistema utilizzato dobbiamo prendere confidenza con le pedine: ognuna di esse rappresenta una nave da guerra utilizzata durante il conflitto e ci fornisce tre indicazioni:

- (1) – il nome della nave (al centro);
- (2) – la sua potenza di fuoco PF (il numero nero su sfondo giallo, a destra);
- (3) – la sua “velocità” (il numero rappresentato su un dado a sinistra).

Se colpite in battaglia le navi vengono girate sul retro, dove possono avere potenza e velocità ridotte, ma soprattutto dove appaiono dei nuovi simboli (dei piccoli rombi) che indicano quanti colpi può subire una nave prima di affondare definitivamente.



Foto 4 – Il tabellone mostra l'area del sud est asiatico, con i porti più importanti.

La sequenza di gioco di **Port Arthur** prevede:

- (A) – l'arrivo dei rinforzi russi (solo nei round 4 e 5);
- (B) – la sortita delle flotte giapponesi: il giocatore crea uno o più gruppi di navi (flotte) e le posiziona in uno o più settori di mare (la mappa ne ha 6 in totale, cinque dei quali adiacenti al Giappone e uno adiacente a Port Arthur);
- (C) – la sortita delle navi russe (il giocatore può vedere dunque lo schieramento giapponese prima di agire a sua volta);
- (D) – la fase operativa, che è il cuore del gioco: i due avversari lanciano un dado a testa e chi vince esegue una manovra a sua scelta (spostamento della flotta, rientro in porto, attacchi al nemico) oppure "passa". Terminata una manovra si ricomincia rilanciando i dadi, ecc. Se entrambi i giocatori "passano" il round finisce;
- (E) – la fase del Punteggio: al termine del turno, e in base all'occupazione dei settori di mare, i due avversari calcolano i loro punteggi e spostano il marcatore sul tracciato PV;
- (F) – il rientro delle flotte al porto o nei bacini di carenaggio per le navi danneggiate: esse non potranno essere usate nel round successivo ma torneranno sane in quello dopo;
- (G) - l'occupazione giapponese della Manciuria con le forze terrestri.



Foto 5 – Un’apertura molto utilizzata dal giapponese.

Prima di fare uscire in mare le proprie flotte è bene sapere che:

- la flotta giapponese ha 20 navi (più 2 opzionali, come vedremo a fine articolo) per una potenza di fuoco complessiva di 47 PF;
- la flotta russa di port Arthur (9 navi) ha 34 PF;
- la flotta russa di Vladivostok (3 navi) ha 5 PF;
- le aree del Mare del Giappone, Oceano Pacifico e Mare delle Filippine non assegnano alcun PV ai Giapponesi, ma fanno guadagnare ai russi 2 PV ciascuna, in caso di controllo.
- Le altre tre aree possono dare da 1 a 6 PV a turno a chi ne ha il controllo: questa parola indica che nell’area ci sono flotte di un solo giocatore.

Infine c’è il percorso terrestre in Manciuria che prevede 7 caselle: il giocatore giapponese può posizionare in ogni turno 1-2 dei suoi “soldatini” sulle caselle esagonali verdi (con due impronte di piedi) che vedete a nord della Corea.

Ciò premesso, la foto 5 vi mostra un esempio di apertura durante una delle nostre prime partite a **Port Arthur**, con il giapponese che ha creato tre flotte: la principale è nel Mar Giallo, per ostacolare i russi e controllare uno dei due ingressi a nord della Corea, mentre altre due flotte pattugliano il Mar del Giappone e di Tsushima (con il secondo ingresso delle truppe terrestri in Corea). I due segnalini gialli della foto sono stati piazzati nelle loro posizioni di sbarco ed avanzeranno sulla terraferma soltanto se i giapponesi manterranno il controllo dell’area.

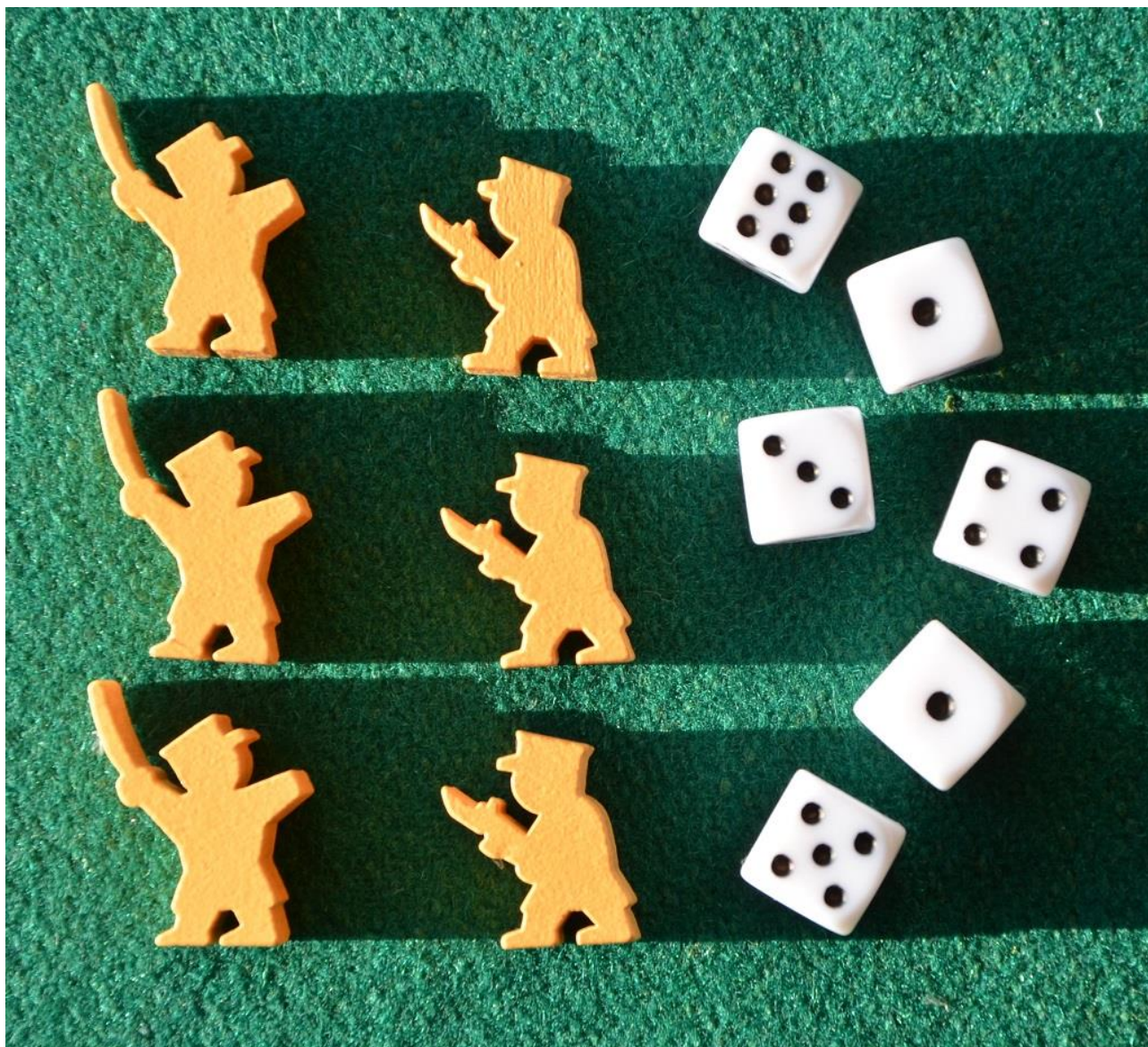


Foto 6 – I segnalini per l’esercito Giapponese e i dadi.

Le flotte che vengono spostate nella fase (B) possono anche muovere di DUE aree (come la flotta russa di Vladivostok che è andata nell’Oceano Pacifico) ma solo se le navi non sono danneggiate.

Quando due flotte avversarie si trovano nello stesso settore durante la fase operativa (D) si può generare un combattimento navale: è sufficiente che il giocatore “attivo” (quello che ha ottenuto il numero più alto col dado) decida di ingaggiare il nemico.

Nota: se i dadi hanno lo stesso valore il turno finisce immediatamente, a meno che il giocatore con il gettone dell’Iniziativa non decida di passarlo al suo avversario e rilanciarli.

Le pedine di ogni flotta normalmente sono sovrapposte in un’unica pila (lasciando visibile in alto solo quella con la velocità più bassa), ma prima del combattimento si devono schierare in tavola tutte le navi per conteggiare quale flotta ha il valore PF più alto: il giocatore che la controlla ha diritto al primo lancio di dadi (a parità di PF spara per primo il Difensore).

Se l’avversario ha il possesso del gettone “Iniziativa” può utilizzarlo per sparare per primo, indipendentemente dal valore PF della sua flotta: in tal caso il gettone passa al nemico che potrà utilizzarlo però solo dal turno successivo.

In ogni caso il primo a lanciare deve decidere quanti dadi utilizzare (fino a un massimo di 6) sapendo che:

- se il valore dei suoi dadi è INFERIORE ai PF della sua flotta ogni dado diventa un colpo a segno e fa un danno al nemico. Inoltre se ci sono dadi doppi (con lo stesso numero) permettono di ottenere dei “colpi critici” (per danneggiare una nave o affondarne una se sono già tutte girate);
- se il valore dei suoi dadi è SUPERIORE ai PF della sua flotta otterrà meno colpi a segno (vedere esempio qui sotto) e nessun colpo critico.



Foto 7 – Un esempio di combattimento: il giapponese è il primo a lanciare e sceglie di usare tutti e sei i dadi, con il risultato che vedete nella foto.

Come abbiamo anticipato questo sistema di risoluzione dei combattimenti non lo avevamo mai visto prima e ci è piaciuto molto: per spiegarlo meglio proviamo allora a seguire un combattimento avvenuto all’inizio di una partita a **Port Arthur** con la flotta giapponese forte di 37 PF che permettono quindi di lanciare tutti e sei i dadi, ottenendo (come si vede nella foto 7 qui sopra) 1-2-2-3-6-6.

Hanno dunque realizzato DUE colpi critici (con i “2” e i “6”) e possono girare due navi russe (a scelta del giocatore attaccante) sul lato danneggiato: poi il giocatore russo dovrà assegnare altri 6 danni alla sua flotta (uno per ogni dado) girando altre flotte e/o eliminandone qualcuna;

Notate che i tiri non sono contemporanei, quindi le navi affondate dal primo giocatore non saranno disponibili per la risposta.

Anticipiamo anche che le navi danneggiate potranno essere riparate rientrando a fine round posizionandole in un bacino di carenaggio di Port Arthur e Vladivostok (russi) o in Giappone (giapponesi) dove spenderanno l'intero round successivo prima di ritornare operative.



Foto 8 – La flotta Russa, danneggiata dalla prima salva giapponese, risponde al fuoco.

Continuiamo il nostro esempio con la risposta dei russi: il giocatore decide di lanciare solo 5 dadi perché i PF della sua flotta sono scesi a 24 e se li usasse tutti e sei ci sarebbe il rischio di passare questa soglia e fare meno danni al nemico. Il risultato (1-1-2-3-4) permette di mettere a segno un colpo critico (con i due “1”) e dare altri 5 danni al giapponese (la foto 8 mostra la situazione dopo che il giapponese ha assegnato tutti i danni).

Potete anche vedere che sulle navi danneggiate sono apparsi da 1 a 4 piccoli rombi gialli: essi indicano la loro resistenza al fuoco nemico: per esempio la nave russa Sevastopol (in basso al centro) per affondare deve subire 3 danni, la giapponese Azuma (in alto a destra) cola a picco con 2 danni, ecc.

Naturalmente nella fase operativa di **Port Arthur** è possibile anche spostare una flotta dal settore in cui è minacciata dal nemico a un altro adiacente, ma per farlo non basta dare l'ordine di

spostamento, bisogna anche lanciare un dado e ottenere un valore uguale o inferiore alla velocità della nave più lenta (ricordate? è il numero che appare in basso a sinistra sul segnalino in cima alla pila).

Quando entrambi i giocatori “passano” durante un turno il round finisce e si passa al conteggio dei PV:

- se il russo controlla i settori Mare del Giappone, Oceano Pacifico e Mare delle Filippine guadagna 2 PV per ognuno di essi (il giapponese non ottiene punti in questi tre settori);
- chi controlla invece uno degli altri tre settori riceve 1 PV; se ne controlla due sono 3 PV e se li controlla tutti sono 6 PV.

Si fa la differenza fra i due punteggi e si sposta il segnapunti sul tracciato in direzione del giocatore che ha vinto.



Foto 9 – L'avanzata dell'esercito giapponese in Manciuria.

I giapponesi deve avere il controllo dei settori Tsushima o/e Mar Giallo per sbarcare truppe terrestri in Manciuria: qui è indicato un “percorso” di 7 caselle che parte dal Nord della Corea e arriva sia a Port Arthur che a Vladivostok.

Ogni nuovo Esercito che sbarca avanza fino alla prima casella libera. Avrete notato che ci sono 7 caselle sul percorso, mentre i segnalini sono solo 6, quindi il giapponese dovrà decidere se occupare Port Arthur o arrivare a Vladivostok, sapendo che:

- (a) – se non mette un segnalino su Mudken (la casella gialla che vedete sulla foto 9) perde automaticamente la partita;
- (b) – se arriva sulla casella HILL 203 (accanto al bacino di carenaggio di Port Arthur) il russo non potrà più riparare le sue navi in questo porto;
- (c) – se arriva sulla casella Port Arthur tutte le navi russe nel porto vengono affondate;
- (d) – se arriva sulla casella Siping (a Vladivostok) lancia un dado ad ogni turno e ottiene 1 PV con un risultato di 1-2-3.



Foto 10 – Il contrattacco della Russia con la flotta del Baltico.

All'inizio del round 4 di **Port Arthur** il giocatore russo riceve 11 nuove navi (per una potenza complessiva della Flotta del Baltico pari a 29 PF) e le cose cambiano: se il giapponese non è riuscito ad affondare un numero di navi russe sufficiente a mantenere lo scontro equilibrato dovrà giocare in difesa e pensare ad occupare soprattutto il settore di Tsushima per continuare a sbarcare truppe in Manciuria con l'obiettivo di raggiungere Mudken rapidamente per poi attaccare Port Arthur.

Lo sbarco di queste truppe però non è automatico: se infatti il russo controlla uno (o entrambi) i settori di mare con le caselle di sbarco (a Nord della Corea) le unità terrestri vengono eliminate e la Russia riceve 1 PV per ogni segnalino neutralizzato.

All'inizio del round 5 arriva anche una seconda flotta dal Baltico (4 navi per un totale di appena 4 PF) ed è proprio a questo punto che le sorti della guerra vengono decise.

La partita termina alla fine del sesto round e la vittoria viene assegnata a chi ha il segnalino PV dalla sua parte del tracciato. I Russi vincono automaticamente anche se i giapponesi non hanno occupato Mudken con un loro esercito.

## Qualche considerazione e suggerimento

È chiaro che la strategia giapponese a **Port Arthur** deve essere inizialmente piuttosto aggressiva, non solo per cercare di affondare il maggior numero di navi russe limitando i danni sulle proprie navi, ma anche per invadere rapidamente la Manciuria e sbarcare il maggior numero di truppe nei primi due turni (4 segnalini) in modo da assicurarsi Mudken e impedire la vittoria automatica dell'avversario.

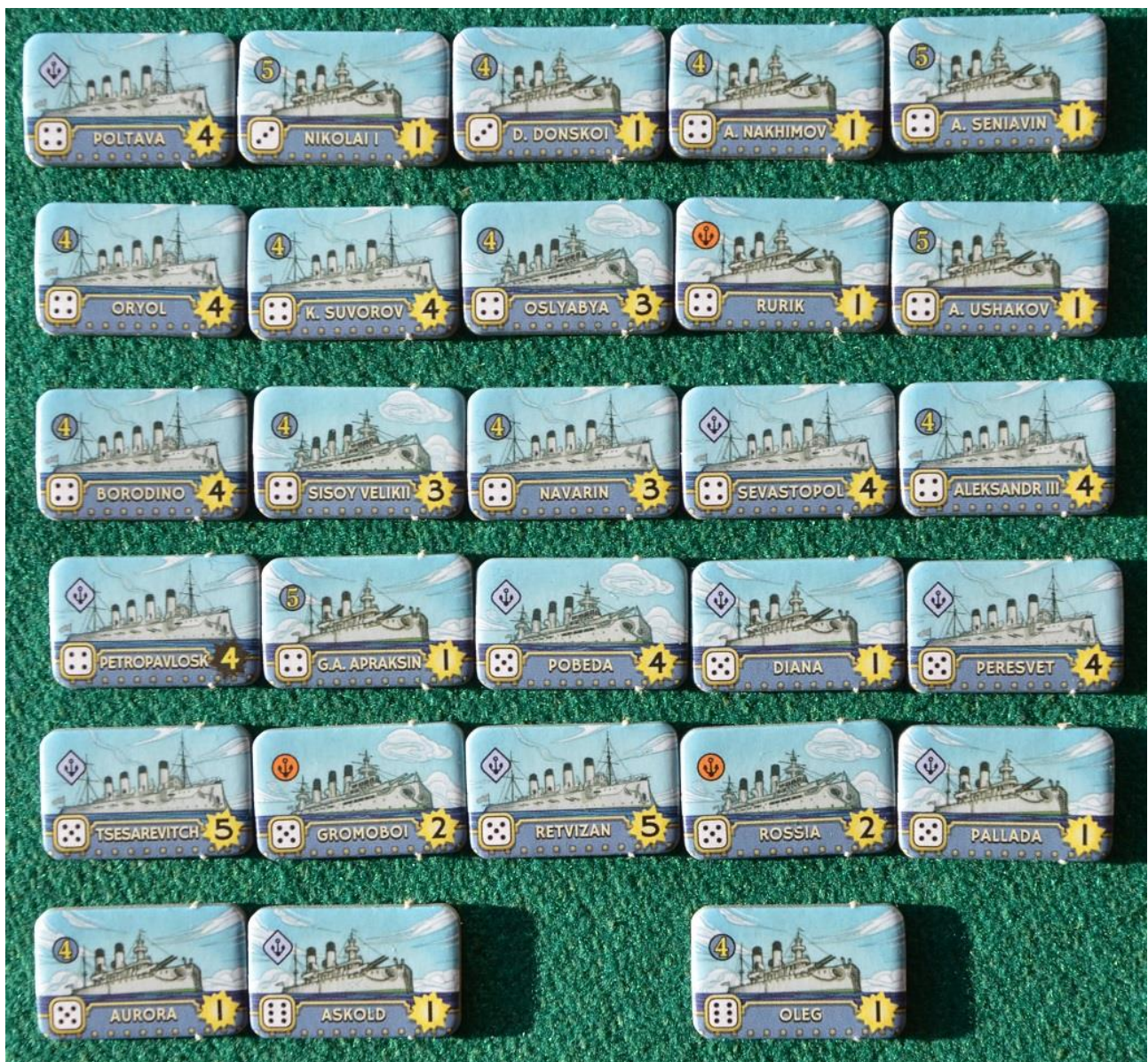


Foto 11 – Tutte le navi russe.

In seguito dovrà decidere se puntare ai cantieri di Port Arthur (e questa è la nostra strategia abituale) in modo da bloccare le riparazioni delle navi danneggiate russe e, in seguito, continuare fino al porto, con il risultato di affondare tutte le navi russe che fossero rimaste intrappolate nel Mar Giallo.

Una regola importante, nei primi 3 turni è quella del “blocco di Port Arthur”, possibile solo se il giapponese controlla il settore del Mar Giallo: questo blocco impedisce alla flotta russa di uscire dal Mar Giallo, limitando di fatto la strategia russa, ma costa al giapponese 1 PV ad ogni round.

Avevamo accennato all’inizio della recensione che ci sono alcune navi opzionali (2 giapponesi e 1 russa): nella realtà quelle navi affondarono a causa delle mine che proprio i giapponesi avevano piazzato nel Mar Giallo. Se volete provare a salvarle dovrete applicare la regola opzionale delle Mine, con il rischio però di danneggiare una o più navi quando rientrano in porto dal Mar Giallo.

## Commento finale

Ribadiamo che **Port Arthur** non è un wargame nel senso più stretto del termine: è vero che ha un’ambientazione storica e che si lanciano dei dadi per colpire il nemico, ma noi lo classifichiamo fra i giochi di strategia (ed avrebbe potuto essere ambientato fra le formiche o in cento altri modi, risultando comunque divertente).

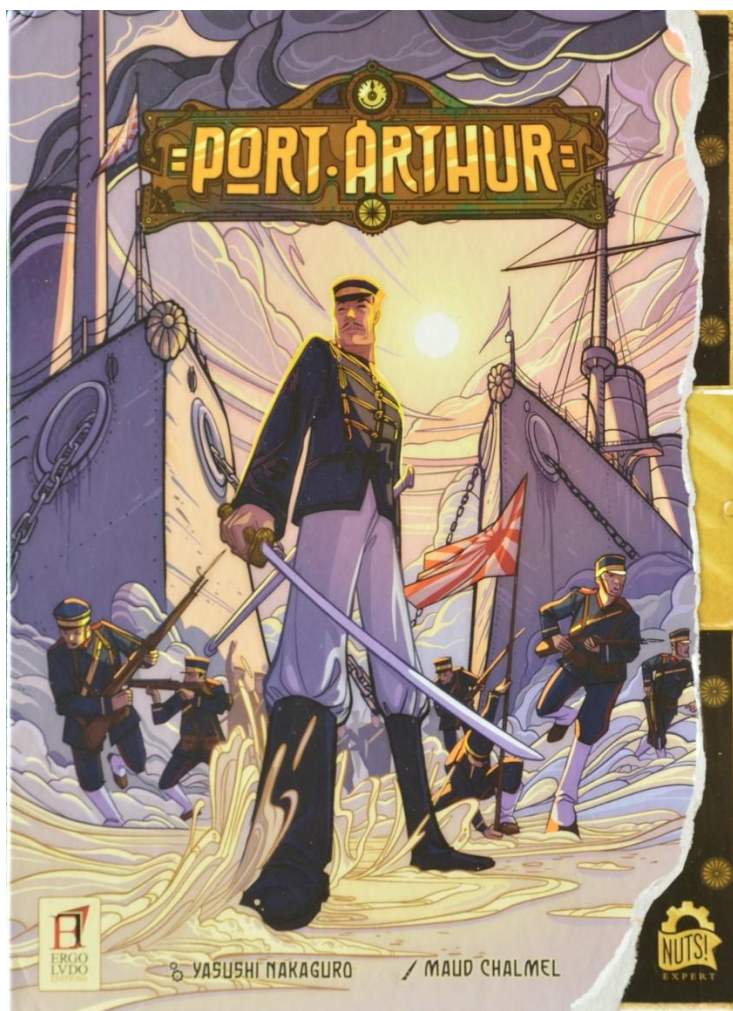


Foto 12 – La scatola di Port Arthur.

Qualsiasi giocatore con un minimo di esperienza di giochi da tavolo può quindi praticarlo ma, nonostante l’apparente semplicità della sua meccanica, non deve essere sottovalutato: ci sono solo 6 round (e in una partita è facile che almeno uno “salti” perché i giocatori hanno ottenuto lo stesso numero sul dado) quindi ogni mossa va ponderata attentamente, creando le flotte giuste al momento giusto e mandandole sull’obiettivo più importante.

Il sistema di risoluzione dei combattimenti navali è davvero originale e ci ha colpiti molto, riuscendo ad essere anche piuttosto “equo”, nonostante l’utilizzo dei dadi.

Il maggiore “stress” cade ovviamente sul giapponese che deve ottenere risultati concreti nei primi tre turni, indebolendo il più possibile l’avversario, prima di mettersi sulla difensiva all’arrivo dei rinforzi.

Le partite che abbiamo effettuato (dopo le prime di prova) sono state tutte “tirate” fino all’ultimo round e spesso il vincitore aveva soltanto 1-2 PV di vantaggio sull’avversario. La durata limitata (60 minuti circa fra giocatori un po’ esperti del gioco) lo rende ideale per qualche sfida fra amici o per iniziare bene una lunga serata.

-----  
*"Si ringrazia la ditta [ERGO LUDO EDITIONS](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*