

HISPANIA

I Romani vogliono soggiogare la penisola Iberica



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 24/03/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

[Hispania](#) è un gioco collaborativo di strategia per 1-4 giocatori (da 12 anni in su) che ci riporta indietro nel tempo all'epoca in cui la Repubblica Romana decise di conquistare l'intera penisola Iberica, subito dopo la sconfitta di Annibale nella Seconda Guerra Punica, per sfruttarne le immense risorse.

[Giochix.it](#) ha curato la versione in italiano del gioco, che ci permette di rivivere in 45-60 minuti quella guerra (durata comunque quasi 180 anni, dal 198 al 178 A.C.) comodamente seduti attorno al nostro tavolo.

Però non si tratta di un wargame vero e proprio, ma di un Eurogame che ha, come ambientazione, un soggetto storico: e poiché ci sono 5 parametri "regolabili" (per un totale di ben 243 combinazioni) ognuno può usare **Hispania** con un diverso grado di difficoltà, ed è questo il motivo per cui lo riteniamo adatto anche ai ragazzini di 12 anni.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Hispania.

Come era già successo per altri giochi dell’editore spagnolo “Draco Ideas”, anche **Hispania** viene proposto in una scatolina di dimensioni ridotte, ben riempita con componenti robusti e adatti al loro scopo e senza nessuna fustella, anche se dal punto di vista “grafico” si poteva fare un po’ meglio.

Troviamo dunque un tabellone, con la mappa della penisola iberica, una decina di segnalini colorati di varie forme, una quarantina di dischetti di legno, due dadi e, ciliegina sulla torta, 8 monete di metallo che sembrano proprio coniate con il sistema “antico”.

Diamo subito un’occhiata alla mappa perché il suo corretto utilizzo è alla base del gioco, per cui, facendo riferimento alla Foto 2 qui sotto, annotiamo che:

(1) il territorio è stato suddiviso in 8 “Province”, due delle quali (gialla e rossa) sono già sotto il controllo di Roma, mentre le altre dovranno essere conquistate. Ogni Provincia Ispanica contiene sei città (numerata da 1 a 6 con uno scudetto nero su ognuna di esse) una delle quali è designata come “Capitale”, mentre quelle Romane ne hanno solo quattro (numerata da 2 a 4);

(2) le città sono collegate fra loro da strade o sentieri (di colore giallo) che possono essere composte da 1-2-3 tratti, a seconda del territorio attraversato: pianure, fiumi o montagne;



Foto 2 – Il tabellone di Hispania.

(3) ci sono anche cinque caselle rotonde che rappresentano il mare, anch'esse collegate fra loro e con la terraferma da tratti di colore bianco;

(4) in basso a destra, ad angolo, c'è il tracciato degli 11 turni di gioco, ognuno dei quali simboleggia il passaggio di 18 anni;

(5) subito accanto vediamo la “rondella” dei round, che indica la successione dei turni.

Preparazione (Set-Up)

Per prima cosa bisogna decidere che grado di difficoltà dare al gioco (e vi consigliamo di partire con quello più facile per prendere “la mano” con il sistema): ci sono 5 parametri di base, ognuno dei quali ha tre diversi livelli (facile, colore verde, medio, giallo e difficile, rosso):

- (I) Monete per turno (rispettivamente 7-6-5);
- (II) Guarnigioni per Generale (5-4-3);
- (III) Flotte Romane (4-3-2);
- (IV) Strade Romane (5-4-3);
- (V) Leaders Ispanici ad inizio partita (1-2-3).



Foto 3 – La situazione all’inizio di una partita con il livello di difficoltà “medio”.

La foto che vedete qui sopra è stata scattata prima di una partita a **Hispania** che abbiamo effettuato con i parametri del livello medio: 6 Monete, 4 Guarnigioni, 3 Flotte, 4 Strade, ma con 3 Leaders ispanici (invece dei due standard del livello).

Per Roma ci sono sempre in gioco 3 Generali (Rosso, nella provincia “Interior”, Giallo in Citerior e Blu, che inizia in mare) ed ognuno di essi può essere assegnato a un diverso giocatore: se si è in quattro al tavolo, uno dei partecipanti dovrà guidare le sorti degli Ispanici.

Se si gioca in due il Blu verrà mosso, a turno, dai due alleati.

Il piazzamento iniziale dei rivoltosi Ispanici si effettua lanciando il dado nero per ogni Provincia e posando 1-2-3 dischetti neri (Rivolte) sulla città con il numero corrispondente a quello del dado: 3 dischetti con un risultato di “1-2”, 2 dischetti con “3-4” e 1 dischetto con “5-6”.

La posizione iniziale dei Leaders invece viene decisa col dado Bianco (che ha dei numeri romani) per determinare la Provincia di partenza, piazzando il segnalino nella città con i dischetti Rivolta.

I generali Romani vengono posizionati a piacere dai giocatori che li controllano. Prima di iniziare bisogna anche piazzare sulla mappa le “barrette” di legno grigio (che rappresentano una estensione delle strade romane) a completamento dei collegamenti nelle province rossa e gialla già stampati sulla mappa.

Il Gioco

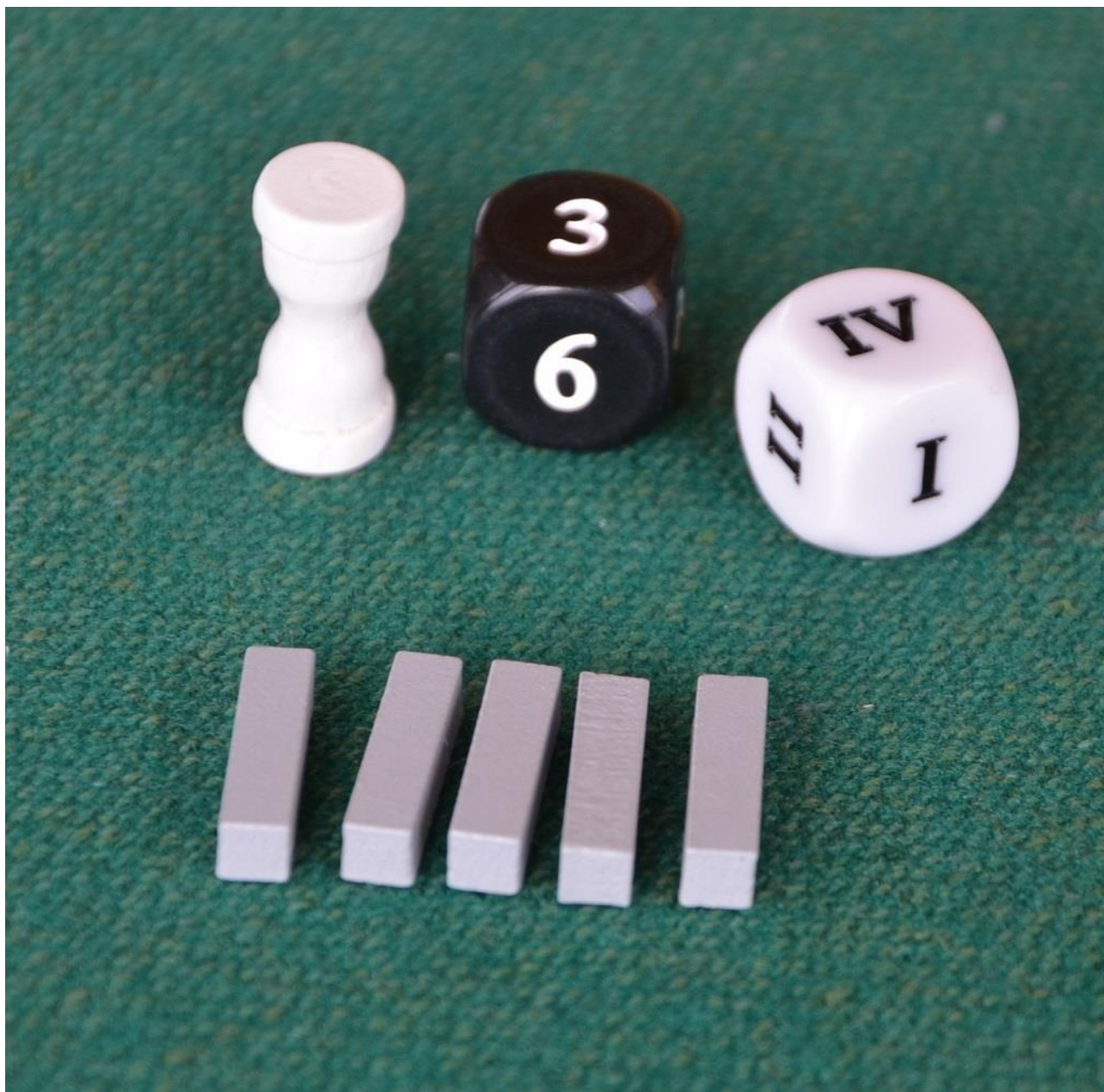


Foto 4 – La clessidra serve a marcare i turni sulla “rondella” del tabellone, le barrette grigie rappresentano le strade romane e i due dadi sono utilizzati per piazzamenti casuali.

La sequenza del turno di **Hispania** è tipica dei giochi collaborativi:

- (1) – prima agisce il generale Rosso;
- (2) – poi tocca agli Ispanici;
- (3) – segue il generale Giallo;
- (4) – di nuovo gli Ispanici;
- (5) – poi tocca al generale Blu;

(6) – ancora gli Ispanici;

(7) – fine round e preparazione per il successivo.

Prima di iniziare un turno i giocatori devono mettersi d'accordo fra loro su come sfruttare al meglio le loro possibilità: essi ricevono ogni volta un numero di Monete basato sul grado di difficoltà scelto e dovranno dividersele fra loro per massimizzarne l'uso. Le monete spese da un generale infatti non saranno più disponibili per gli altri.



Foto 5 – Le monete di Hispania sono di metallo e sembrano coniate con i sistemi dell'epoca (stampo, metallo e martello).

Le azioni disponibili sono le seguenti:

(A) – Movimento: il generale (o la flotta) si sposta da una casella all'altra pagando 1 Moneta per ogni "Tratto" percorso. Ricordo che in pianura le città di **Hispania** sono collegate con un solo tratto; se si attraversa un fiume i tratti sono due e in montagna diventano tre. Se tutto il percorso di un generale si svolge lungo una strada romana (tratti già stampati sulla mappa e/o barrette grigie) il

costo totale è di una sola Moneta. Il generale non può entrare in una città in rivolta e non può fermarsi in una casella che contenga un altro generale o una flotta.



Foto 6 – I dischetti di legno colorato rappresentano le Guarnigioni romane (quelli colorati) e le rivolte iberiche (i neri).

(B) - Presidio: il generale, pagando una Moneta, può posare un dischetto del suo colore nella città in cui si trova in quel momento: esso rappresenta una guarnigione lasciata nella città per mantenerla sotto il controllo di Roma. Poi, se vuole e se ha il denaro necessario, il generale può muovere di nuovo, piazzare un altro presidio, ecc. Non è possibile eseguire questa azione nella Capitale di ogni Provincia Ispanica (caselle con una rosa dei venti stampata al loro interno) se prima non sono state eliminate tutte le rivolte in quella Provincia.

(C) – Assedio: in **Hispania** si possono assediare soltanto le città in rivolta e senza Leader Ispanici sopra. Le regole di questa procedura devono essere lette attentamente perché sono abbastanza diverse da quelle di altri giochi o dei wargames:

C2 – il giocatore romano invece può spendere 1-3 Monete per aumentare di quel valore il risultato del dado bianco. Poi può aggiungere +1 per ogni guarnigione collegata al generale (oppure a un'altra guarnigione collegata al generale) e raddoppia il valore ottenuto se c'è un secondo generale collegato alla casella assediata.



Nella Foto 7 qui sopra vediamo l'esempio di assedio avvenuto durante una partita a **Hispania**: il generale Giallo sta assediando "Castulo" che ha una difesa di "4" (scudetto nero accanto alla città). Il Romano parte da una base di "+2" perché ha due guarnigioni gialle collegate fra loro e al generale), quindi per essere certo di vincere anche se il dado bianco ottiene un "1", potrebbe usare 2 Monete prima di lanciarlo.

(D) – Attacco: questa azione si utilizza per attaccare un Leader avversario e tutti i rivoltosi (dischetti neri) che lui sta guidando. Anche in questo caso il generale può spendere 1-3 Monete, per modificare il risultato del dado bianco, e aggiungere il numero di Guarnigioni collegate: se poi c'è un altro generale romano adiacente alla località attaccata il risultato raddoppia. Il Leader ispanico lancia il dado nero ed aggiunge il valore dei dischetti neri collegati ed eventualmente raddoppia il risultato se c'è un altro Leader amico adiacente.



Foto 8 – Esempio di Attacco.

Utilizziamo la foto 8 qui sopra per fare un altro esempio: in questo caso il generale romano Rosso può contare su 4 guarnigioni in gruppo, a cui aggiunge il “+1” fisso della Provincia romana Rossa (che è collegata al suo generale) e raddoppierà il valore ottenuto perché è presente il generale Blu (adiacente al Leader ispanico).

Poiché il leader Ispanico al massimo potrà ottenere un “7” (“6” col dado nero e +1 per la presenza di una guarnigione in Conimbriga) il Romano non ha bisogno di spendere monete, neppure se il suo dado bianco fa “1” ($1+5 = 6 \times 2 = 12$). Notate che i rivoltosi presenti a Ebora non sono collegati in gruppo al leader ispanico e quindi non possono essere presi in considerazione.

In ogni caso se il Romano ottiene un valore più alto dell’Ispanico vince la battaglia ed elimina sia il Leader avversario, sia i dischetti rivota che erano con lui, ma può avanzare nella città appena liberata solo spendendo 1 moneta extra.

Se invece il risultato è pari non succede nulla, ma se il romano ottiene un punteggio inferiore a quello Ispanico deve eliminare (temporaneamente) il suo generale insieme all’eventuale guarnigione che aveva al seguito: inoltre i Romani perdono una Moneta finché il generale non tornerà in gioco.

Nota importante: a **Hispania** il giocatore, nel suo turno, può eseguire anche più tipi di azioni o ripetere un’azione appena fatta, purché abbia le Monete con cui pagarle (vedere anche, a fine recensione, i chiarimenti dell’autore).



Foto 9 – I Leaders Ispanici: il meeple di sinistra rappresenta un Leader speciale (il lusitano Variatus) che entra in gioco solo con la variante “Terrore”.

Come abbiamo anticipato, dopo le azioni di ogni generale romano si svolge un’azione “ispanica”, guidata dai dadi e così programmata:

(1) – Rivolta: per prima cosa si tirano entrambi i dadi (il bianco per la Provincia e il nero per la località) e si mette un dischetto nero (Rivolta) sulla città indicata, ma solo se essa non è occupata da un generale o una guarnigione romana; se c’è già una Rivolta ed è disponibile un Leader Ispanico nella riserva, si sposta su quella città, altrimenti si aggiunge un dischetto.

(2) – Movimento: andando in ordine di Provincia (da I a VI) ogni leader Ispanico si muove su una città connessa. Se ne esiste una sola si sposta lì ed aggiunge un dischetto nero; se ce ne sono diverse la priorità è verso quelle senza rivolte; se ci sono più alternative (tutte le città sono in rivolta o sono occupate dal romano) tirare il dado nero e muovere sulla località indicata (se adiacente) o su quella con il numero più vicino a quello del dado. In questo caso potrebbe attivarsi un attacco a una città con guarnigione romana (vedere anche i chiarimenti dell’autore alla fine della recensione).

Con il terzo turno ispanico il round termina e si deve coprire la relativa casella con un dischetto nero preso dalla riserva.

Se non ce ne sono la partita finisce con la sconfitta dei Romani, altrimenti si ricomincia l’intera procedura.



Foto 10 – Partita in corso: i Romani hanno già catturato 5 delle sei capitali, e stanno muovendo verso la Provincia di Gallaecia per cercare di chiudere la partita.

Il Romano vince una partita a **Hispania** se, al termine di un qualsiasi Round, controlla le sei Capitali delle Province Ispaniche: se non ci riesce entro l'undicesimo round... i giocatori hanno perso.

Qualche considerazione e suggerimento

Per prima cosa ricordate sempre che il tempo a disposizione è limitato e dovrete cercare di utilizzare al meglio ogni singolo round, quindi prima di passare ai “fatti” analizzate bene la situazione sulla mappa, guardate se e quali generali possono ottenere risultati positivi (assedi, ma soprattutto combattimenti) e assegnate loro il massimo delle risorse, accontentandovi di piccoli spostamenti degli altri per avvicinarli ai loro obiettivi futuri.

In linea di massima conviene sempre attaccare i leader nemici, se possibile, perché eliminerete comunque qualche “rivolta”, ma soprattutto loro non potranno muovere nella fase successiva, ma solo rientrare in gioco. Sfruttate al massimo le strade romane per trasferire rapidamente un generale da una zona all'altra e dare quindi il supporto ad una battaglia (raddoppiando il valore di attacco).

Gli assedi sono consigliati contro città con un solo disco rivolta, ma assicuratevi di avere almeno una moneta a disposizione per avanzare nella città ed evitare che (con un po' di sfortuna) vada di nuovo in rivolta nella fase Ispanica.

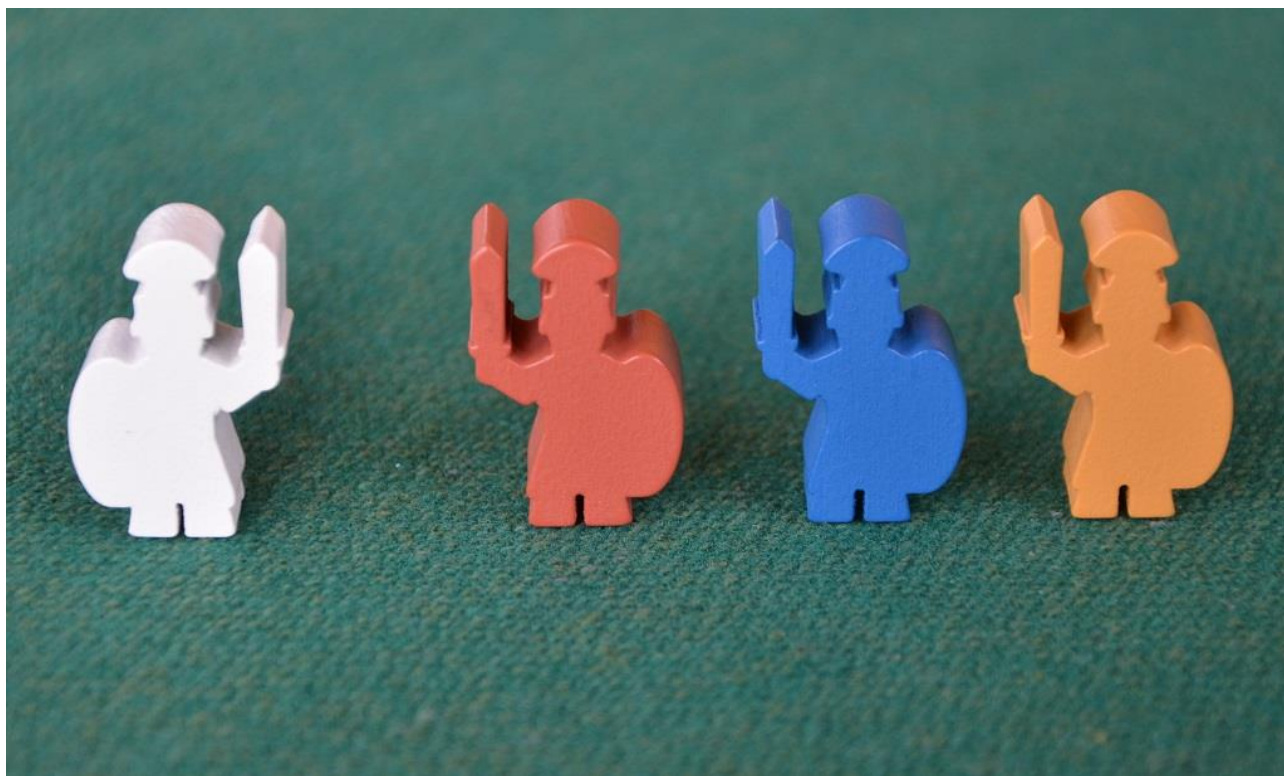


Foto 11 – I generali Romani: quello a sinistra (bianco) è un Proconsole ed entra in gioco se si utilizza la variante “Proconsul”.

Nei primi round “scodellate” un po’ di guarnigioni nelle aree che sicuramente vorrete poi attaccare: ognuna di esse vi darà un supporto di “+1” al dado, ma se il gruppo di guarnigioni arriva fino alle province romane (rossa e gialla) approfittate anche di quel “+1” extra.

Iniziate le vostre prime partite a **Hispania** con un grado di difficoltà “facile”: questo vi permetterà di familiarizzare con le meccaniche e riuscirete anche a vincere qualche partita, se giocherete ben coordinati: poi cominciate ad aumentare la difficoltà utilizzando una moneta in meno o dando una guarnigione in meno ai vostri generali.

Quando riuscirete a vincere di nuovo con regolarità passate al livello “medio” di difficoltà e ricominciate a privarvi di qualche pezzo dopo ogni partita risolta positivamente: se invece vorrete arrabbiarvi costantemente per la malasorte e maledire il momento in cui avete acquistato il gioco passate al livello “difficile”, con partite che dureranno anche più di un’ora perché prima di agire dovrete sfruttare tutti i neuroni disponibili.

Non siete ancora contenti? L’autore ha aggiunto 7 Varianti al gioco base (utilizzando anche pezzi speciali) e 5 scenari “storici” (dove il piazzamento viene eseguito cercando di riprodurre la situazione reale).



Foto 12 – La scatola di Hispania.

Infine potete sempre provare a giocare da soli: non ci sono regole aggiuntive, ma voi commanderete a turno i tre generali Romani (o quattro se avrete utilizzando la variante del Proconsole) e giocherete per tutti: vi consigliamo di partire dal livello “medio” di difficoltà, visto che dovrete discutere solo con voi stessi prima di iniziare un nuovo round.

Abbiamo provato anche noi questa modalità e l’abbiamo trovata davvero buona, quindi la consigliamo anche a chi deve preparare una partita a **Hispania** con i suoi amici: servirà come allenamento e vi aiuterà a spiegare meglio le regole agli altri.

Commento finale

Quando sul retro di una nuova scatola leggiamo un accenno storico noi, da vecchi wargamers incalliti, drizziamo subito le antenne, ma nella maggior parte dei casi le riabbassiamo dopo aver dato una prima scorsa al regolamento. Nel caso di **Hispania** abbiamo subito pensato che si trattasse di un gioco di strategia (mappa a punti, nessun counter, dischetti colorati, ecc.) ma più ci addentravamo nel regolamento e più diventavamo curiosi di provare il gioco, nonostante la parola “cooperativo” ci avesse un po’ allarmati.

E siccome era prevista una modalità “in solitario” abbiamo spulciato tutte le pagine senza trovare regole aggiuntive: questo ci ha stimolati a fare una prima partita da soli contro il “sistema ispanico”, perdendola miseramente per avere male interpretato alcuni capitoli.

Poi abbiamo proposto il gioco ai nostri amici e le cose si sono chiarite rapidamente (grazie anche all’aiuto dell’autore, Miguel Marqués, che molto gentilmente ha risposto ai nostri dubbi) e abbiamo cominciato a concatenare una partita dopo l’altra, incrementando il grado di difficoltà dopo ogni vittoria prima del limite.

Attenzione però perché **Hispania** può diventare una... mania: data la relativa brevità del gioco abbiamo sempre fatto 2-3 partite di seguito, cercando di migliorare il risultato precedente (spesso senza riuscirci, se “Lady Luck” ci giocava contro nelle fasi ispaniche). Così in due settimane

abbiamo fatto una quindicina di partite, e questo la dice lunga sull'accoglienza che il gioco ha avuto nel nostro gruppo!!!

Troverete qui di seguito i chiarimenti che Miguel ci ha fornito con estrema cortesia (e quasi in tempo reale!). Alcune domande ci sembrano ora quasi banali, ma al momento in cui sono state fatte avevamo ancora un po' di confusione in testa: le lasciamo perché forse possono essere utili anche ad altri giocatori.

"Si ringrazia la ditta GIOCHIX.IT per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione e l'autore Miguel Marqués per avere risposto alle nostre domande."

CHIARIMENTI PER HISPANIA

(Risposte dell'autore Miguel Marqués)

Domanda 1 – FASE ROMANA

Il testo in italiano a pag. 8 del regolamento dice "Spendi denari per una qualsiasi delle azioni Muovi, Presidia, Assedia o Attacca, nell'ordine che preferisci, eseguendo anche una determinata azione più volte...". Questo significa che io posso, per esempio, Muovere un Esercito (pagando il dovuto per il percorso) creando una Guarnigione (1 Moneta), attaccare (spendendo Monete), continuare a muovere, ecc.? Oppure devo limitarmi ad un solo tipo di azione? Ho provato a capire meglio con l'aiuto degli esempi ma non ho trovato una risposta valida.

Risposta 1 – **La frase indica che puoi eseguire qualsiasi azione perché non ci sono limiti, purché naturalmente si abbiano le Monete per pagarle. Va bene qualsiasi combinazione di azioni, eventualmente ripetendole se necessario. Hai ragione per il discorso degli esempi: sarebbe stato meglio includerne uno con più azioni combinate. La preparo in caso di una futura edizione.**

Domanda 2 – Cosa succede se un Leader Ispanico muove in una città vuota e non può piazzare un disco di Rivolta perché non ce ne sono più nella riserva generale? Partita persa?

Risposta 2 – **Partita persa! Vedere il secondo corsivo a pag. 7: "Vittoria Ispanica se devi piazzare una rivolta (durante la fase Ispanica o alla fine del round) e non ce ne sono più disponibili". Ma non dimenticare che devi piazzare una rivolta solo se nella città in cui avanza l'esercito non ne è già uno.**

Domanda 3 – Cosa succede se in una Provincia i Romani hanno una guarnigione nella Capitale ma scoppiano nuove rivolte? Noi abbiamo capito che la Provincia resta Romana finché la Capitale mantiene una guarnigione.

Risposta 3 – Esatto: nella Provincia possono nascere nuove rivolte o un Esercito, ma se quest’ultimo assedia la Capitale i Romani potrebbero perderla.

Domanda 4 – Non ci è chiarissimo il discorso dei movimenti degli Eserciti Ispanici (i leaders neri). Le regole dicono che essi muovono in una città vuota (se esiste) oppure bisogna lanciare il dado nero per vedere dove si spostano. Quando sono in grado di attaccare una Capitale con guarnigione romana? Possono farlo solo se tutte le città della Provincia sono occupate o in rivolta?

Risposta 4 - La sola cosa che decide il movimento dei Leaders Ispanici sono le rivolte. Lo schema sul retro del Regolamento è utile ed esplicito. Se c’è una sola città libera (in rivolta o no) loro vanno lì; se hanno due opzioni (una città in rivolta e una no) loro scelgono quella che non è in rivolta; se invece hanno diverse opzioni (alcune città in rivolta e altre no) allora si tira il dado nero e si sposta il Leader nella città col valore più vicino a quello uscito. Generali e Guarnigioni non hanno nulla a che fare con questa scelta: le città che li contengono sono considerate “non in rivolta” e se un Leader Ispanico muove su una di esse si genera una battaglia.

Domanda 5 – Abbiamo qualche dubbio sul movimento “via mare” dei generali Romani. Le regole dicono che il disco bianco (una “Flotta”) su cui entra il generale si muove con lui per l’intero percorso. Come è possibile spostare poi una flotta in un mare diverso?

Risposta 5 – È possibile muove un generale OPPURE una qualsiasi flotta. Se muovi il generale esso può spostarsi su una casella di mare soltanto se c’è una flotta. Se muovi una flotta qualsiasi generale (tuo o di altri) si muove con la flotta. In altre parole non è la flotta che si muove con il generale, ma il generale che si muove con la flotta! Le flotte sono piazzate ad inizio gioco partendo dalla casella numero 1.

Domanda 6 – Qualche giocatore non è convinto che dobbiamo pagare 1 Moneta per ogni tratto di mare percorso e pensano che, come per le strade romane, un leader può spostarsi in qualsiasi mare pagando una sola Moneta se il percorso è occupato interamente da flotte.

Risposta 6 – No. Ogni movimento avviene attraverso uno o più tratti che collegano due località e bisogna pagare 1 moneta per ognuno di essi. L’unica eccezione è spiegata chiaramente a pag. 9 e vale soltanto per le strade romane collegate fra loro, dove si paga 1 moneta per l’intero percorso come se fosse un tratto unico.