



# NO TURKEYS

# 6

June 2010

## 2 Complete Games Inside

AN IV - N.5  
APRILE 2010

Nota: No Turkeyes (niente tacchini!) è un modo di dire statunitense come No Bozos! Il suo significato è più o meno "niente schiffezze!" intese come Simulazioni noiose o ingiocabili.

# VALCON 2010

### Game

## Agordat 1893



### Editoriale

Pietro Cremona  
Kevin Zucker

### ValCon 2010

I miei primi 40 games  
Return in Italy

### Giochi nuovi

Sa Battalla! Sanluri 1405  
Seconda parte

### Gamette

L'Assedio!  
1312 Firenze

### Report

ASL MagnaConGheba  
VCS Salerno 1943

### Dossier

### Blocchetti di Legno

Il caso Crusader Rex  
ovvero come si gioca  
i Columbia Games  
CCA e miniature.  
Scenario X di Don Clarke



## Sommario

### NoTurkeys! n. 6 Giugno/2010

1. ValCon 2010. Tiriamo le somme.
2. Pietro Cremona. I miei primi 40 wargames.
3. Kevin Zucker – Return in Italy
4. „Sa Battalla!“ La storia di Sanluri (2<sup>a</sup> parte) di Mauro Bornioli
5. Ancora Guelfi & Ghibellini: „1312 l'Assedio!“ l'assedio di Firenze da parte di Arrigo VII, mini game-scenario tratto da Calendimaggio.
6. VCS Salerno 1943 di Nathan Kilgore.
7. ASL e MagnaConGheba di Blucher
8. „Nella Vecchia Segheria“ ovvero Cubetti di legno. Dossier sui Columbia Games, presentazione di Crusader Rex.
9. Ancora cubetti informatici. Command & Colors: Ancients. Scenari per miniature. Il sistema „Scenario“ X di Don Clarke.
10. NoTurkeys! Game **Agordat 1893** di Marco Campari La prima vittoria delle armate coloniali sabaude in Eritrea contro le truppe mahdiste.



## Editoriale

Cari amici,  
anche quest'anno siamo riusciti a portare a termine la nostra annuale convention, ormai un punto di riferimento per i giocatori di wargames.

Innanzitutto consentitemi di ringraziare quanti hanno operato fattivamente per la riuscita della manifestazione. In primis l'Assessorato alla Cultura del Comune di Valdagno per il suo patrocinio e la COOP veneta per i „supply“; a loro spetta la palma d'oro per le logistiche.

Un particolare ringraziamento a Paolo Centomo, eccellente organizzatore e amico, che non ha mai fatto mancare il suo appoggio e ... le sue braccia. Grazie agli amici delle Cantine Soldà di San Quirico per i tavoli supplementari prestati (speriamo che in futuro prestino anche il loro ottimo vinello).

Grazie ai Valgames per il duro e veloce lavoro svolto: il presidente Sandro Massignani (Blucher), Michele, Mimmo, Riccardo, Andrea e Daniele, preziosi guardiani notturni.

Infine un particolare ringraziamento agli special guests della manifestazione, il mitico Pietro Cremona, l'artista Nicola Quitadamo capace da solo di catturare la stampa locale, Nicola Contardi della Eurogames, Federico Piergennaro e tutto il gruppo della Acies edizioni, Alessandro Fontana, sempre più brillante che mai, ed il suo gruppo orientale dei Paperi Guerrieri, Marco Ferrari e i milanesi, i friulani, i guerrieri della marca trevigiana, il duca di Bologna (e chissà quanti altri amici sto dimenticando ahimé) e infine all'ospite venuto da Far Far Away, Stefano da Perugia e la sua meravigliosa famiglia. Grazie di cuore e arrivederci al 2011.

NoTurkeys! è una fanzine amatoriale del Valgame Club di Valdagno (Vicenza - Italia), liberamente disponibile sul web sul sito [www.valgame.eu](http://www.valgame.eu)

Il nostro Forum parla solo di wargames. Lo trovate su: <http://noturkeys.noob.it> ed è gemello del francese L'Estafette.

Redazione: Enrico Acerbi e Alessandro Massignani.  
Autori che hanno collaborato a questo numero: Daniele Marcolini, Andrea Brusati, Mauro Bornioli, Marco Campari, Alessandro Massignani.

E-mail: info @ valgame .eu (togliete gli spazi se volete scrivere alla redazione ;-)

Il materiale qui pubblicato è tutelato dalle leggi sul Copyright ed è proprietà degli autori sopra citati. Il suo eventuale uso deve essere autorizzato dalla redazione .

**Disclaimer:** *The design or layout of this Web-zine is protected by copyright. All rights of this Web site are reserved by copyright. All material and information, which appears on NoTurkeys! web magazine, is presented for informational purposes only and the Staff is not liable for its accuracy, for mistakes, errors, or omissions of any kind in the informations coming from authors.*





**Il Gigante e la Bambina**

*“Camminavano tra i sassi sotto il sole contro il vento in un giorno senza tempo il gigante e la bambina”*

ValCon 2010, devo dire, è stata una bellissima esperienza con molta e qualificata partecipazione. Personalmente ho avuto il piacere e l'onore di conoscere di persona uno dei nostri miti, Pietro Cremona (tutti i pionieri italiani del Wargame lo conoscono di fama): è lui il Gigante del nostro titolo .. la bambina è mia figlia Giulia, trionfatrice nella partita a Liberté di Martin Wallace. L'incontro tra passato e futuro è un logo beneaugurante per la nostra manifestazione.

Possiamo dire di avere avuto tempi giusti, poche pause, una grande buffet offerto dall COOP locale e tanti tavoli di giochi ... dai più complessi come ASL e La Bataille sino ai più goliardici tipo “Lupus in Tabula”.

Unico punto dolente, ma non per colpa nostra, è stata l'aspettativa di tanta gente che ci ha scambiato per una convention di miniaturisti, grazie anche agli esagerati resoconti della stampa locale ... ipnotizzata dalle splendide creature di Nicola Quitadamo, meritatamente diventato così un simbolo della ValCom 2010, assieme a Pietro.

Anche la Convention di quest'anno ha messo in evidenza una generale tendenza a giocare wargame non complessi per spazi e per tempi, accoppiando i giochi storici a momenti di puro svago portato avanti con giochi semplici o Eurogames di gruppo. Le aspettative della platea per le colorate miniature storiche ha anche generato alcuni interrogativi sul futuro della manifestazione, sinora celebre come isola per puristi dell'esagono. Sul Forum abbiamo raccolto qualche interessante opinione lanciando alcune domande, un po' provocatorie anche.

1- Aumentare i tavoli di miniature (storiche)? Dal momento che alcuni curiosi venivano a dare un'occhiata solo per quello, magari alla domenica pomeriggio quando i più avevano già sbraccato.

2 - Accettare l'evoluzione dei tempi e operare per un buon balance tra Eurogames e Wargames senza "puzze sotto il naso alla britannica"?

3 - Evitare concomitanze con altre importanti manifestazioni vicine? Anche se l'assenza di Draghi e Mostri, visto lo spazio

non grandissimo, poteva anche far comodo.

4 - Fare Tornei di giochi?

Andrea che ci fa graditi complimenti – “è stata una delle migliori ValCon di sempre”. E sulle domande:

“E' vero che la gente veniva per i soldatini, ma forse abbiamo indirizzato male il tema al giornalista che ha fatto l'articolo. Ricordiamoci che di convention di soldatini ce ne sono già (dadi & piombo, etc.), di wargames no. Chi ha letto tra le righe di un gioco sulla Strafexpedition, è venuto a chiedere di quello. Facciamo scrivere di una convention di giochi storici (di cui i soldatini sono solo una parte), e la gente cui interessano verrà a cercare quelli. Forse c'è chi non è venuto perché pensava giocassimo solo a soldatini... Niente da ridire sugli Eurogames, basta tenere un equilibrio con i tavoli del tema principale (vedi sopra).



3 -.... Chi cerca draghi li può trovare a ModCon, e altre manifestazioni "infestate" da vampiri, folletti, gente con le orecchie a punta, ecc. ecc.

4 - Tornei ? Sicuramente sarebbero intriganti, e attirerebbero maggior pubblico. ma l'anno scorso non ce n'era uno sperimentale di Napoleon Last Battles ? Si può recuperarlo nelle prossime edizioni ? Credo che un torneo di ASL, di Command & Colors, o di Combat Commander sarebbe stato frequentato.

Secondo Federico Piergennaro (Guelfi e Ghibellini):

“A me la convention è piaciuta molto, diversi tavoli interessanti, persone piacevoli e molto spazio per mettere giù dei giochi. Personalmente ritengo che le miniature non siano il target di questa manifestazione e non vedo perchè si

debbano "sprecare" dei tavoli per mettere giù miniature che non interessano ai partecipanti. Ben vengano tavoli come quelli che c'erano, finalizzati a dei giochi, ma non vedo la necessità di aggiungere miniature per far piacere ai visitatori.

Credo che ci siano decine di manifestazioni più o meno grandi ogni anno in Italia per i giocatori di tridimensionale.”



E da Marco Ferrari arrivano ulteriori incoraggiamenti. “... Qualcuno vuole cambiare? personalmente non ne vedo l'utilità, si rischia solo di perdere quelli che vengono, l'unico consiglio che mi permetto di dare, non solo agli organizzatori ma anche ai partecipanti è di migliorare le possibilità di un weekend di gioco hard e lungo, arrivare preparati e sapere cosa si può fare, da uno scenario de la bataille a uno di WaR2 o calsalto ci viene in mente.

Il resto preferisco se resta come è, se vengono gruppi che vogliono fare qualcosa benvenuto, si aggiungono, quest'anno mancavano quelli di Schio, mi pare.”



Come sempre lapidario il nostro sommo Blucher, divoratore di scenari ASL. “Sottoscrivo... la configurazione della VALCON e' di hardwarga-



mers, altrimenti possiamo andare a GiocaPadova Este in Gioco (tra l'altro non c'è stato un padovano, se avete notato, tutti a giocare Vampires). Naturalmente ognuno può giocare quello che vuole e lo diverte!



Un tavolo di 1:72 Airfix style per capirci organizzato da noi ci servirà per fare PR con il Comune.”

Tra gli interventi più qualificanti della giornata di sabato abbiamo seguito il Gran Temucin dei Paperi Guerrieri, Alessandro Fontana di Valsalona, libero docente di Istituzioni Sociali e Politiche dell'Asia moderna e contemporanea, il quale ci ha parlato del Signore degli Anelli nella storica versione SPI.



Ha avuto un grande successo la presentazione ed il playtest del gioco Custozza 1866 di Andrea e Daniele. Il loro "Sistema Operativo Risorgimentale" è un modello di gioco per simulazioni di campagne o battaglie a livello di unità di battaglia o reggimento durante il Risorgimento Italiano (1848-1870). Il sistema non entra nel merito delle formazioni tattiche, ma ruota attorno al sistema di comando, alle informazioni sul nemico e sul terreno, e alle conseguenti decisioni operative e strategiche, cercando di mantenere la complessità a un livello medio.



Il gioco è piaciuto molto soprattutto per il sistema della Fog of War ovvero della scarsa Intelligenza sul campo di battaglia.

Vale a dire che l'inizio di ogni turno di gioco, le unità verificano se sono in vista del nemico oppure no. Se non sono in vista del nemico, vengono coperte con un segnalino con la bandiera di appartenenza.

Se in un qualsiasi momento del turno, un'unità entra nel campo visivo del nemico, si rende visibile l'identità.

Due unità sono reciprocamente in vista se entro la distanza di visibilità (vedi condizioni meteorologiche) e la linea tra i due rispettivi centri di esagono non è interrotta da un terreno più alto interposto.

Un grande rivalutazione di quel capitolo del libro Cuore di De Amicis (che tutto noi anziani conoscevamo bene) dove si parlava della toccante storia della Piccola Vedetta Lombarda.

Abbiamo anche visto tavoli con giochi nuovi: il NoTurkeys Mountains Aflame di Andrea, sull'offensiva austroungarica del 1916 qui da noi, la riedizione di We The People ovvero di Washington's War, piccolo capolavoro di Mark Herman, sulla guerra d'Indipendenza americana e tutta la serie napoleonica Vive la France.

Ma il vero barattolo di miele della manifestazione, capace di attirare l'attenzione di tutti gli orsetti presenti è stato ancora una volta Nicola Quitadamo, udinese, da noi familiarmente detto Zi Nicola (qui assieme a Mimmo e Michele).



Già premiato a Verona 2007 per il suo diorama ad esagoni di Gettysburgh, Nicola si è specializzato a trasformare i wargames a pedine di cartone in giochi con miniature tridimensionali fatti su mappa allargate e con gli stessi esagoni degli originali (ricordate l'anno scorso venne con Blenheim). Che possiamo ancora dire di lui, un vero artista per creatività, oltre che un caro vecchio amico.



Nei ritagli di tempo, molti accaniti wargamers si sono rilassati con qualche gioco di gruppo, sempre di argomento storico, Mimmo Marangoni con Memoir '44, Pietro ha spiegato, fatto giocare e vinto a Wallenstein mentre una combattuta partita a Liberté ha visto la sorprendente vittoria di Giulia, nella foto accanto a Nicola



(Europa Simulazioni) mentre ripassa le regole. Lei ha puntato subito su Parigi e di lì non si è mai mossa sino al trionfo finale giacobino.



L'ospite d'onore di quest'anno è ovviamente stato il "papà" dei Wargamers italiani: **Pietro Cremona**. Pietro, nato a Forlì tanti anni fa è oggi un Dirigente di Azienda e da sempre appassionato di ogni tipo di giochi da tavolo fin dalla ... tenera età (i Giochi del Corriere dei Piccoli), con particolare predilezione per i giochi di strategia ed i wargames.

Membro fondatore e primo Presidente del Club TreEmme di Modena, ha collaborato e collabora come scrittore free-lance con varie riviste del settore, dai defunti Per Gioco e GiocArea a Tangram, oltre ad una serie di riviste online, fra le quali KOL e ITP Magazine, e scrive saltuariamente anche per riviste straniere di giochi e wargames. Assieme al suo Gruppo partecipa ad attività di playtest per alcune Ditte italiane ed estere di giochi da tavolo.

Soprattutto Pietro è stato l'Anima del gioco per corrispondenza (ai tempi eroici in cui non esisteva Internet) creando il Torneo Masters (per i giocatori di wargames) ed il Bollettino di Guerra (per i giocatori di Diplomacy), ed ha collaborato anche alla nascita ed alla crescita dei primi Raduni Nazionali per Giocatori, dall'ormai preistorica Pavia-Con in poi, sfociati poi nelle tradizionali Ver-Con e Mod-Con (ed ora anche ValCon). La sua collezione di giochi, raccolti un po' in tutto il mondo durante i suoi viaggi di lavoro, supera le 3000 unità.

Pietro, oltre che ad animare il raduno con la sua presenza, ha anche voluto lasciarci due righe da pubblicare: un intervento che doveva essere parte della manifestazione ma che, nella "furia ludendi" non ha trovato il giusto spazio.





## I MIEI PRIMI 40 WARGAMES

di Fietto Cremona



Fin da bambino ho avuto una certa predilezione per la storia ed i libri a sfondo storico : consumavo le cartine degli atlanti storici cercando di capire come si erano svolte le battaglie più famose, poi magari correvo in biblioteca per cercare di capirne di più.

La mia "storia" di appassionato di giochi storici inizia dunque a metà degli anni sessanta, quando, stanco di sfidare mio cugino Carlo alle solite battaglie con i soldatini Airfix (rigorosamente Nordisti e Sudisti) e con le mitragliatrici a pallini di piombo (con qualche rara escursione nel campo delle micro-bombe carta ottenute ricavando la polvere pirica dalle cartucce super bum) decisi di inventare qualche regola un po' più intelligente.

Nacque così il mio primo wargame giocato su carta (un foglio da disegno UNI A1 quadrettato con riga e squadra) : le regole erano piuttosto semplici ma per un paio di estati ci fecero passare un sacco di ore divertenti. A turno ognuno spostava un soldatino da un quadretto all'altro, cercando di mantenere delle formazioni compatte : quando una formazione arrivava a contatto col nemico si contavano i soldatini a contatto fra loro e quelli che "debordavano" sui fianchi del nemico e si eliminava la differenza dal giocatore più debole.

Qualche anno più tardi, dopo aver letto qualche libro sulle conquiste dell'antica Roma, cominciai a formare un esercito Romano (sempre con i soldatini Airfix) ed un esercito "barbaro" (Cartaginesi, Galli, Britanni, ecc.) : Avendo avuto da un negoziante l'indirizzo di un Club Inglese sfruttai i rudimenti basilari di questa lingua per contattarli ed il risultato fu che in poche settimane ricevetti la TERZA edizione del regolamento 1000 AC - 1000 DC datato settembre 1971 (e che ho qui con me come reliquia).



Fu l'inizio di una grande passione per i wargames : infatti dopo innumerevoli battaglie giocate con questo regolamento decisi di abbonarmi alla rivista AIRFIX MAGAZINE per rimanere sempre aggiornato, e proprio sulle pagine di questa rivista apparve l'annuncio che mi cambiò la vita ... hobbistica. Una ditta americana infatti pubblicizzava alcuni dei suoi giochi, fra i quali spiccava uno sulle conquiste di Cesare, e di

chiarava che essi erano ideali per riprodurre le vere campagne di guerra dei diversi periodi : la ditta era, ovviamente, la AVALON HILL !!!



Mi misi subito in caccia di questi giochi, ma non riuscivo a trovarli né a Forlì, dove vivo, né nei negozi dei dintorni, finché alla Pi-Ti-Bi di Forlì, storico negozio per tutti i modellisti ed i genitori in caccia di giocattoli e/o di giochi da tavolo, scovai un certo THIRD REICH proprio della Avalon Hill : il titolo prometteva l'intera guerra sul fronte europeo, e poiché avevo appena letto la "storia della seconda guerra mondiale" (secondo Churchill), mi sembrò un segno del destino ! Tornare di corsa a casa, aprire la scatola, dare un'occhiata al contenuto e passare subito al regolamento fu l'affare di pochi minuti ... ma due giorni dopo fui costretto a darmi per vinto : non capivo niente ! Così, convinto di avere preso una fregatura, misi tutto da parte e mi dedicai ad altro per qualche settimana : giunte le vacanze estive però ripresi in mano il gioco ed ebbi la buona idea di dare una scorsa al catalogo (tradotto in Italiano dal Dott. Gentili, l'importatore ufficiale), scoprendo così che esisteva una "scala di difficoltà" di questi giochi ... e naturalmente io ero partito da quello più complesso.

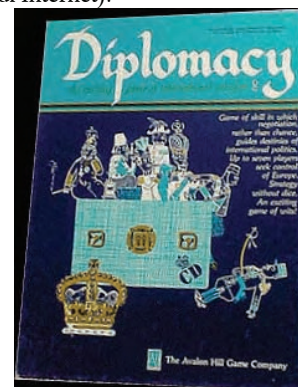


Così, scelti quelli più alla "portata", feci il mio primo ordine alla Pi-Ti-Bi e dopo un paio di settimane diventai il felice proprietario di : CAESAR'S LEGIONS, AFRIKA KORPS e WATERLOO. Ovviamente seguirono alcune settimane di ... studio e di partite in solitario, giusto per capire i meccanismi di base, poi sorse il problema più grosso : nessuno dei miei amici infatti sembrava voler condividere la mia passione, per cui ero in disperato bisogno di almeno un avversario.

Approfitando del fatto che la traduzione in italiano di AFRIKA KORPS era errata (era stata saltata un'intera pagina del testo originale) scrissi dunque alla Avalon Hill Italiana, allegando il testo corretto, inserendo anche la loro cartolina col mio nominativo e la disponibilità ad essere contattato da altri giocatori della zona e chiedendo se avevano già qualche nome da darmi nella zona di Forlì.

Così conobbi Roberto Bulgarelli e Massimo Tesei e la mia ludoteca poté ingrandirsi rapidamente, vedendo arrivare in rapida successione ALEXANDER THE GREAT (argomento che interessava molto Massimo), STALINGRAD (che invece affascinava Roberto), BULGE, GETTYSBURG, TACTICS II (Il gioco che dette il via a tutta la serie), BLITZKRIEG.

Per ringraziarmi di averlo aiutato a sistemare la traduzione di Afrika Korps il Dott. Gentili mi inviò in omaggio alcune scatole (fra cui DIPLOMACY, KINGMAKER, LUFTWAFFE, MIDWAY, RUSSIAN CAMPAIGN e WAR AT SEA) e mi chiese se ero disponibile a fare qualche traduzione per loro e, al mio OK, mi spedì alcuni giochi gratuitamente ed un mini-registratore a nastri su cui incidere le mie traduzioni che poi venivano battute a macchina dalla sua segretaria (i personal computer all'inizio degli anni settanta erano ancora molto lontani ... per non parlare ovviamente di Internet).



Così la mia collezione si arricchì rapidamente di volumi come 1776, CHANCELLORSVILLE, KRIGSPIELE, PANZER LEADER E PANZERBLITZ, UP FRONT e WOODEN SHIPS IRON MEN.

Nel frattempo mi ero trasferito nuovamente a Modena, dove viveva la mia famiglia e, sempre tramite il Dott. Gentili avevo conosciuto alcuni giocatori della zona (fra i quali i fratelli Tremazzi, Paolo Carraro, Cuochi e Tagliazucchi, Ilicio Quattrocchi e Federico Vellani) con i quali cominciammo a trovarci abbastanza regolarmente a casa mia, fondando di conseguenza un Club che io chiamai MODELLISTI MILITARI MODENESI, subito abbreviato in 3M, club che ancora oggi è vivo e vegeto ed organizza, fra le altre cose, la mega convention PLAY.



Avevo anche cominciato a lavorare come tecnico commerciale presso una azienda del modenese e per questo motivo facevo parecchie trasferte all'estero, ed in particolare in Francia ed Inghilterra. Inutile dire che fra le prime cose fatte in quei paesi ci fu la ricerca di altri appassionati, per cui divenni in breve membro del Circle du Stratege (in Francia) e dell'AHIKS Europe in Inghilterra, cominciando a partecipare a tutte le convention di cui riuscivo ad avere conoscenza.



In Inghilterra in particolare mi fecero conoscere uno dei titolari della SPUK (la succursale europea della SPI) e così riuscii a procurarmi decine di giochi SPI a prezzi irrisori: così entrarono dunque a far parte della mia ludoteca giochi come BLUE AND GRAY, NAPOLEON LAST BATTLES, la serie ANCIENTS (Chariot, Spartan, Legion, Viking, Yeoman) ed altri quadri-games più o meno di successo: ISLAND WARS, MODERN BATTLES, NAPOLEON AT WAR, NORTH AFRICA, THIRTY YEARS WARS e WEST WALL.



Quando poi seppi che SPI stava per fallire e che la sua filiale inglese aveva messo in vendita a prezzi da realizzo "pacchi" di giochi (tutti al prezzo di 10-15 sterline al pacco, con ogni pacco che conteneva 5 o più wargames "assortiti" (nel senso che si pagavano i soldi, si sceglieva un pacco a caso e si apriva poi per vedere cosa conteneva: naturalmente ogni pacco aveva tutti giochi diversi!) feci un viaggio in Inghilterra appositamente e portai a casa una serie incredibile di giochi (WAR IN EUROPE, WAR IN THE PACIFIC, ART OF SIEGE, BATTLES FOR THE ARDENNES, GREAT MEDIEVAL BATTLES, WAR BETWEEN THE STATES, CRIMEAN WAR, GREAT WAR IN THE EAST, ecc.).


Contemporaneamente il 3M stava progredendo così bene che decidemmo di creare un Torneo Interno (Torneo Masters) per misurarci anche a suon di "numeri": presi in prestito dagli Scacchi il sistema di calcolo dei punti "ELO" e provammo un paio d'anni, poi decisi di adattare il sistema anche al gioco postale e cominciai a contattare e ad essere contattato da giocatori sparsi in tutta Italia (ho qui con me ancora lo schedario di allora).

Nacque anche la rivista WAR, che, oltre a presentare qualche articolo sui nuovi giochi, qualche variante, qualche scenario extra, permetteva ai giocatori sparsi in tutta la penisola di avere un punto di riferimento. WAR andò avanti per qualche anno, facendosi aiutare da qualche sponsor, ma visto che alcuni di loro NON PAVANO MAI la pubblicità (in primis la Interna-

tional Team) e che mi ero scocciato di saldare io i conti... abbandonammo.

Il Torneo Masters invece proseguì per tanti anni ancora, anche se, per motivi di impegni lavoro-

provati veramente (facendo almeno un paio di partite) saranno solo 800. Per gli altri conto però di mettermi in pari negli anni della... pensione.



# No Turkeys!

NUMERO ZERO

Quattro di noi sono attualmente iscritti al Torneo Masters e qualche partita è stata giocata anche in quell'ambito, oltre a quelle postali. Nell'attività di gioco - cioè quella essenziale - è stato rilevante Atlantic Wall, giocato fino alla 38ª mossa, al là della quale il gioco diventa un po' meno interessante, più 10 numi di Korsun Pocket che è stato sospeso per problemi di spazio (abbiamo però in programma un'altra partita completa del gioco campagna); inoltre il gioco campagna di Napoleon At Leipzig, che ha visto Enrico-Napoleone contro Dario Schwarzenberg e Sandro-Blücher. Non è andato oltre la 4ª mossa invece Wacht am Rhein per motivi di ferie degli Alleati. Nel campo dei Monster-Games il prossimo in programma - appena lo spazio sarà disponibile - sarà Operation Crusader, scenario Brevity, del quale daremo relazione alla NMS (National Monstergaming Society) - della quale siamo gli unici attuali membri di lingua non inglese.

Per quanto riguarda altri giochi, il prossimo ad essere sottoposto a partita sarà White Death (Sandro vs. Dario) ed Anzio (NON contro Tom Oleson).

vi (ero troppo spesso all'estero), fui costretto a passare tutta l'organizzazione ad altri.

Naturalmente la mia ludoteca in quel periodo subì un brusco aumento, anche perché gli... sponsors ci fornivano scatole gratuite dei giochi da recensire, e così entrarono in ballo wargames GDW, WEST END, WORLD WIDE WARGAMES, NOVA GAMES, YAQUINTO, ARIEL, INTERNATIONAL TEAM, ecc. Fu veramente l'epoca d'oro del Wargame anche in Italia, dalla seconda metà degli anni '80 all'inizio degli anni '90. Poi venne il declino, il fallimento delle ditte "storiche" e la nascita di nuove "case editrici" (GMT in testa) che portano tuttora avanti il nostro hobby in maniera più che egregia, anche se le vendite oramai si contano a "migliaia" e non a decine/centinaia di migliaia (oggi un nuovo titolo della popolare serie SPQR di GMT si stampa a 3000-5000 copie: AFRIKA KORPS da solo ha venduto più di 300.000 copie, tanto per fare un paragone).

Siamo alla conclusione: ad oggi la mia ludoteca conta circa 2000 wargames e 1500 giochi da tavolo vari di vario genere (familiari, di strategia, di politica/diplomazia, di bluff o dadi, ecc): TUTTI i miei giochi sono stati e vengono ancora adesso "preparati", tagliando e rifilando le pedine una per una, schierando le unità delle varie battaglie sulla mappa man mano che vengono tagliate ed eventualmente (per i giochi di più grande interesse) effettuando anche qualche mossa di prova: per la verità i wargames da me

*Una pagina della mitica numero ZERO del 1983 dove si legge che anche noi facevamo parte del Master di Pietro Cremona. E qui sotto il nostro primo incontro con Pietro a Pavia.*

### IMPRESSIONI DI SETTEMBRE

Siamo stati alla PAVCON '83 per un rapido raid seguito da immediato controllo del morale. Innanzitutto i migliori complimenti al gruppo pavese per l'organizzazione e la serietà della manifestazione. La nostra paura nascosta era quella di trovare solamente turbe ululanti attorno al Dungeon Master ed invece abbiamo trovato vino d'annata (il più giovane era sicuramente Pietro Cremona).

L'anfitrione De Rysky (con due y è scritto in prussiano, con una sola in siciliano) aveva approntato la sala da disegno della locale celebre Università in maniera alquanto funzionale in cui presentare e soprattutto giocare parecchi giochi diversi. All'ingresso - tanto per gradire - Cry Havoc e la Moskowa, con qualche tavolo più avanti Pietro Cremona (o Alessandro Cremona) alias Pietro il Magno, un assonnato Ney sulla terra bruciata di Quatre Bras, un eccezionale Mega-Panzer-Blitz-Leader attorno al quale si aggirava la sinistra ombra di Cuoghi, poi Doria con Squad Leader, poi War and Peace, 1815 Waterloo e tanti altri (Civilization a volontà). Accanto a Civilization lanciava sguardi sensuali una moretta da advance after combat.



## The Emperor Returns

Kevin Zucker, il plurititolato designer della OSG (sito: [www.napoleongames.com](http://www.napoleongames.com)) è tornato in Italia durante il mese di Maggio, per uno dei suoi classici tours sui campi di battaglia napoleonici. Organizzatore e factotum della puntata italiana l'ottimo Rick Rinaldi, Maître della logistica ovvero l'Andreossy della situazione.

L'armata era eterogenea : amici italiani tra cui lo staff di NoTurkeys e Maurizio Bragaglia, appassionato di „Guerre en Dentelle”, francesi e parigini, un australiano dell'ovest, un americano che vive a Parigi ecc.

Primo ritrovo del gruppo, dopo la conferenza storica di Kevin tenuta al Circolo ufficiali di Mantova, la cena di presentazione alla Nuova Marasca (foto 1), nella splendida cornice medievale del centro di Mantova, loggia, chiosco e abside di Sant'Andrea, capolavoro dell'Alberti.



Venerdì il gruppo ha visitato Mantova, la fortezza maledetta e il campo di battaglia di Castiglione, dove nacque la stella di Bonaparte.

Lo staff del Club è intervenuto in massa nella giornata di sabato 29 maggio (luoghi della Prima Campagna d'Italia di Bonaparte). Al mattino lezione magistrale di Daniele su Rivoli (Rivoli en Français). Il tempo inclemente non ha consentito alla comitiva di spaziare sul campo di battaglia come era nelle previsioni, tuttavia tutti i punti più interessanti del luogo sono stati visitati.



Dopo un'allegria "colazione" di lavoro in località Cristane (nella foto 2 Kevin Zucker assieme a Riccardo Rinaldi), sede del comando del generale Brune, il gruppo si trasferiva ad Arcole dove Enrico continuava la sua esposizione sulla celebre "battaglia del ponte", spostandosi poi alla località Bionde di Porcile (oggi Belfiore) dove André Masséna per tre giorni fermò le colonne austriache che tentavano di aggirare il campo di battaglia sull'ala destra (austriaca).

Domenica il viaggio si completava toccando le località di Pozzolo - Valeggio - Monzambano, sedi delle celebri battaglie del Mincio (1800 - 1814) e della battaglia di Magnano (1799) sotto la guida dell'unico vero professore del tour, Massimo Zanca dell'Associazione Napoleonica d'Italia. Immane un'ulteriore gran bella mangiata (si ha il sospetto che i tours di Zucker in Italia siano soprattutto mirati all'aspetto culinario).



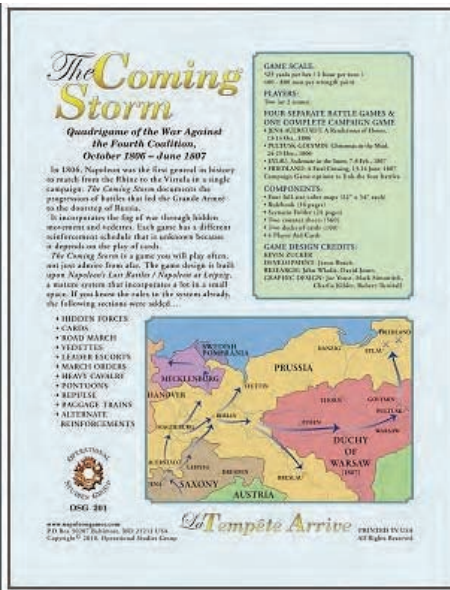
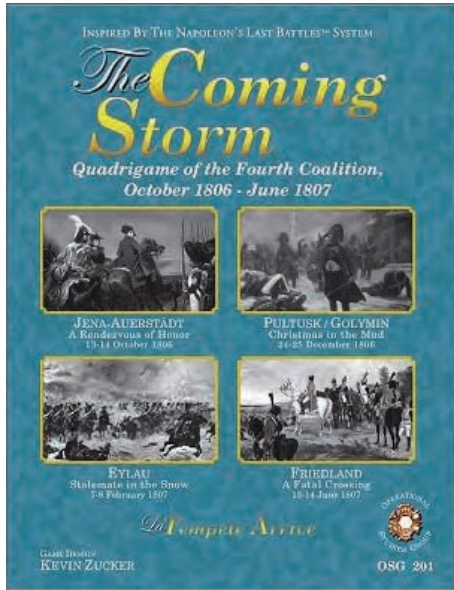
Nella foto i due designers Andrea Brusati e Federico Piergennaro mentre decidono il Menu del giorno. Di seguito alcune immagini prese sul ponte di Arcole, così come appare oggi nel 2010.



E il monumento (obelisco) commemorativo della battaglia del 15-17 novembre 1795.







Overall outcome is historical, even if the mechanism of combat is not detailed enough for some grognards. The ebb and flow of the battle from morning to night is correct within the system."

Ma gratta, gratta Vedette e carte non danno l'impressione di major upgrades. Désaix naturalmente ha rilanciato la sua polemica precisando che NLB è obsoleto ed è un cattivo sistema di simulazione del combattimento per la sua povera CRT. Insomma è un sistema degli anni '70, quando la ricerca storica era agli albori nei giochi.

La risposta di Kevin è stata diplomatica, sul modello "NLB si è evoluto anche nel sistema di combattimento, spero che darai un'occhiata a TCS, altrimenti potrai dedicarti agli altri titoli OSG che più ti piacciono". Ma vediamo invece cosa ha prodotto Jason Roach ovvero cosa cambia tra 4LB (chiedete a Marco Ferrari se è un bel sistema) e il prossimo TCS.

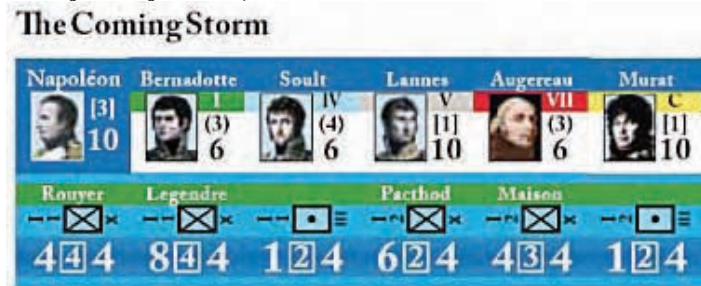
- 1 - arrivano le carte Tattiche (beh?)
- 2 - rifatta la Bombardment Table

Il nuovo gioco di Kevin Zucker (sistema Four Lost Battles) THE COMING STORM (Tempesta in arrivo) parla dell'apogeo della gloria di Napoleone Bonaparte. Infatti è un quadrigame che comprende quattro battaglie (quattro mappe classiche 22 x 34") molto famose: Jena-Auerstadt, Pultusk-Golymin, Eylau e Friedland.

Per chi fosse interessato consiglio il Pre-Order (il prezzo finale sarà molto elevato). Sul sito il Pre-order viene dato valido sino al 10 giugno, e quindi quando leggerete queste righe sarà scaduto, ma c'è la possibilità che venga esteso poiché l'uscita del gioco è prevista per settembre 2010.

Il quadrigame avrà come detto 4 mappe, 560 counters; 56 pagine di regole (Standard ed Exclusive) che includeranno l'analisi delle campagne 1806-1807, le designers notes e altro, come nella tradizione dei giochi OSG; il gioco avrà anche un mazzo di 100 carte per dare più imprevedibilità alle battaglie e sarà in scatola.

Naturalmente molti di voi penseranno: "Ma Come? Zucker non aveva annunciato di chiudere con l'Hobby?" In effetti era proprio così, poiché per carenza di tempo Kevin non riusciva più a seguire i propri progetti. The Coming Storm nasceva dalle insistenze degli amici per continuare con le "faccende in sospeso" e dopo alcune tubuzanze, Kevin decideva di appaltare la realizzazione del gioco ad un team. Le regole sono state prese in carico da Jason Roach assieme al gruppo di playtest (e si annunciano diversi cambiamenti rispetto a 4LB), la grafica delle mappe è stata affidata a Joe Youst ed i counters allo studio di Mark Simonitch, precisamente a Charles Kibler. (a mio avviso i counters sono la parte grafica meno interessante dei giochi OSG, ma è un parere di uno che non ama i simboli NATO per il napoleonico).



Un secondo siluro al gioco è partito niente meno che da uno dei nostri amministratori Gael Marchand alias Désaix che dice: "Il sistema NLB è obsoleto, meglio fare i sistemi strategici CNS". La frase buttata su Consim ha suscitato un vespaio di americani incazzati. Lo stesso Zucker, peccato, ha risposto elencando tutte le varianti aggiunte a partire dai due antenati Napoleon's Last Battles e Leipzig. "Old or new is not the point. The Last Battles system is suited to show how command and control worked at the Grand Tactical level. It is the best system for my purposes as a designer."

- 3 - ci saranno Carte per i Random Events (ribeh?)
- 4 - ci sarà l'Impeto della Cavalleria
- 5 - ci sarà l'ordine Stand Fast
- 6 - rivista la procedura del Meteo
- 7 - il mazzo di carte sarà variato. (bah)

In definitiva 3 su 7 sono varianti addattati alle carte, il che poco interessa a chi gioca senza usarle del tutto. Gli daremo un'occhiata e poi ne ripareremo a mente fredda.



Counters by Charles Kibler & Mark Simonitch

Charles Kibler qui inocula nella OSG la grafica GMT. O sbaglio? Io sono un fan di NLB, unico gioco usato più volte. Il fatto che mi piaccia non significa che sia la perfezione. Désaix ha ragione a criticarne la CRT ed i suoi Exchange. Il mondo dell'hobby da decenni ha cercato di ovviare all'altro grande inconveniente di NLB, inteso come il prototipo dei sistemi a scala operativa non banale: la ripetitività, quasi annoiante delle situazioni (l'attacco iniziale 4:1 a Quatre Bras ecc.).

Da questa ricerca del Santo Graal sono nati due filoni divergenti: 1—il primo, fedele alla tradizione, ha cercato di affinare le regole del comando trasmettendo però il messaggio che il comando fosse solo una questione di distanza. Di questo filone fanno parte le varianti di Markus Stumptner (spero di averlo scritto giusto) e la NBS di Essig; vale a dire i sistemi a ordini. In questo filone fanno presenza anche i successivi giochi di Zucker, salvo poi alla fine arrendersi e ricercare la casualità nelle carte di Mark Herman.

2—il secondo, rivoluzionario, premetteva la casualità al comando. Ovviamente si tratta del sistema a "scodella" di RH. Berg perfezionato da Frédéric Bey, per altro divertente da giocare. In effetti ci si può chiedere quale dei due sistemi, il Zucker-derivato o il Berg-derivato, rappresenta lo stato dell'arte delle simulazioni a scala operativa del periodo napoleonico imperiale? A, B o nessuno dei due. Io una piccola risposta l'avrei, ma è solo teoria che forse non sarà mai pubblicata, e si chiama "Vive la France" oppure anche alcune regole di Désaix che ho letto. Credo anch'io infine che lo stato dell'arte della simulazione napoleonica sia il CNS di Zucker. Storico al millimetro, ma divertente? Mah?





# Sa Battalla



PARS SECUNDA

## Ugone III

Alla morte di Mariano IV, nel 1376, diviene giudice il figlio Ugone III. Cresciuto con la guerra sarà poco avvezzo alla diplomazia, il suo profilo è più da guerriero che da diplomatico. Continuerà la politica del padre, assediando gli aragonesi nei loro castelli e governando con pugno di ferro il giudicato. Tenterà un'alleanza anti aragonese con Luigi I, duca d'Anjou, fratello del re di Francia Carlo V, ma nonostante la firma di un trattato, il francese non rispetterà i termini dell'intesa, e quando un anno dopo, quest'ultimo invierà a Oristano una delegazione per rinnovare l'alleanza, Ugone la tratterà malamente e la congederà.



Governa per soli sette anni, fino al 1383, anno in cui muore per mano di sconosciuti che uccidono lui e la sua giovane figlia Benedetta, gettandone i corpi in fondo ad un pozzo. I mandanti del duplice omicidio non si conosceranno mai, ma li si può cercare tra il re d'Aragona, uno o più notabili locali o la sorella Eleonora. Con la morte della piccola figlia del giudice si crea un vuoto dinastico. Eleonora, che riceve la notizia a Genova, parte immediatamente per la Sardegna, consapevole del fatto che il proprio figlio Federico è il nuovo erede del giudicato d'Arborea, ed essendo questi ancora minorenne sarà lei stessa a dover amministrare il giudicato in vece sua.

All'arrivo in Sardegna a Castelgenovese, Eleonora non trova ad attenderla il marito, Brancaleone Doria. Grazie ad un salvacondotto, si era imbarcato ad Alghero su una nave catalana diretta

verso la capitale aragonese Barcellona.



## Brancaleone Doria

Brancaleone Doria nasce nel 1337, dall'unione illegittima del padre Brancaleone con una non meglio conosciuta Giacolina; guerriero valoroso, uomo astuto, dotato di notevoli capacità politiche, nel 1357, alla morte dello zio Matteo, resta l'unico erede dei possedimenti dei Doria in Sardegna.

Nella prima giovinezza aveva combattuto gli aragonesi, assieme agli altri familiari, ma l'esperienza acquisita in quel frangente gli fa capire che non è possibile combatterli con le sole forze a disposizione dei Doria, decide così di diventarne alleato.

Nel 1357 ottiene da Pietro IV d'Aragona le carte di legittimazione che gli conferiscono le terre e i castelli della Sardegna settentrionale: la signoria di Castel Genovese, di Monte Leone e di Castel Doria, e delle incontradas di Nurcara, Cabuabbas, Anglona e Bisarcio.

Le successive gesta del giudice Mariano IV ai danni degli aragonesi fanno sì che Brancaleone si allei politicamente all'Arborea, e nel 1376 tale alleanza viene sancita dal matrimonio di questi con Eleonora, figlia del giudice.

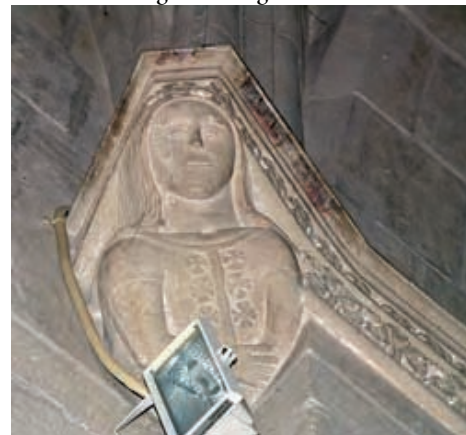
La sua alleanza con l'Aragona non viene meno, e la sua partenza, nel 1383, verso Barcellona, va vista come il suo desiderio di mediare la pace

tra le parti e di ricevere legittimamente, dal re aragonese, quel potere al quale ambisce. Ma il re Pietro è diffidente alle proposte fattegli dal Brancaleone, lo fa imprigionare al fine di dettare a suo vantaggio le condizioni di pace. Eleonora non cede, e governa il giudicato in nome del figlio.

## Pax Sardiniae

Brancaleone resterà prigioniero per ben sette anni, i primi due a Barcellona e i restanti nel castello di Cagliari. Verrà liberato nel 1390, dopo che Eleonora concederà la pace all'Aragona nel 1388, restituendo al nemico quei territori conquistati dal padre Mariano IV.

I sette anni di prigionia cambiano Brancaleone. Ora il suo unico obiettivo è la vendetta. Scatterà alla prima occasione propizia e lo porterà a sollevare i sardi fedeli all'Arborea e a riconquistare i territori persi con la dura pace del 1388. Per tredici anni si sposterà di continuo da un capo all'altro dell'isola al fine di cacciare gli odiati aragonesi, ma non riuscirà a conquistare le roccaforti di Cagliari ed Alghero.



La morte per peste di Eleonora, nel 1403, segna un punto di svolta. Il rapporto tra Brancaleone e il figlio Mariano V non è mai stato buono, e il venire meno della figura mediatrice di Eleonora ne accentuerà il conflitto. Mariano morirà misteriosamente nel 1407, forse ucciso dallo stesso Brancaleone, e si aprirà un vuoto dinastico. Il Brancaleone non era ben visto dai notabili arborensi e non era previsto che potesse in alcun modo divenire giudice. E' durante questa incertezza ai vertici arborensi che il re d'Aragona, Martino I, detto il Vecchio o l'Umano, decide di organizzare una spedizione in Sardegna per conquistarla definitivamente, a capo della quale vi è il figlio Martino il Giovane, re di Sicilia ed erede al trono d'Aragona.

Nell'ottobre del 1408, Martino sbarca a Cagliari con un forte contingente armato di tutto punto, deciso a domare una volta per tutte l'isola.

## Guglielmo di Narbona

La corona de logu, per risolvere il problema della successione del giudicato, chiede al francese Guglielmo II, visconte di Narbona, di divenire giudice. Era il nipote di Beatrice d'Arborea,



figlia di Mariano IV e sorella di Eleonora, che aveva sposato, nel 1363, Amerigo VI di Narbona, era quindi madre di Guglielmo I e nonna defunta del attuale Guglielmo II.

Dopo un primo tentennamento, decide di divenire giudice con il nome di Guglielmo III. Sbarcherà in Sardegna tra il dicembre 1408 e il gennaio 1409, portando con sé 2.000 cavalieri pesanti provenzali più un qualche migliaio di fanti. Riceverà inoltre l'aiuto di Genova, che gli invierà un contingente di circa un migliaio dei famosi balestrieri genovesi e vari mercenari. Potrà contare anche su un numero imprecisato di regolari e milizie locali.

Tra Guglielmo e gli arborensi non si instaura un buon rapporto, forse dovuto alla diversa lingua o forse al carattere irruente del francese. Sicuramente non doveva essere facile la convivenza tra razze e lingue diverse.

I primi mesi del 1409 trascorrono con i due contendenti che cercano invano di risolvere diplomaticamente la faccenda.

Il 26 giugno, Martino rompe gli indugi ed esce dal castello di Cagliari con 8.000 fanti e 3.000 cavalieri pesanti, portandosi dietro anche le *macchine da guerra*, per cingere d'assedio le cittadine che non si fossero immediatamente arrese. Dopo una marcia di quattro giorni, seguendo prima il tracciato dell'antica via romana a *Karalibus Turrem* e il corso del fiume Flumini Mannu poi, si accampa a circa quattro chilometri dal borgo fortificato di Sanluri.

Intanto Guglielmo ammassava le sue truppe proprio nei pressi di Sanluri e, saputo dell'avvicinarsi del contingente nemico, dispone la sua armata dietro le colline del borgo, per celarne la presenza e la consistenza, nella speranza di cogliere di sorpresa l'esercito aragonese. Era forte di circa 18/20.000 uomini, dei quali circa la metà erano miliziani locali armati della sola "virga sardescha".

## Manovre e riti

La mattina del 30 giugno 1409, all'alba, Martino si avvia verso il borgo di Sanluri, probabilmente ignaro di trovarvi l'esercito giudicale al gran completo. Grazie ai consigli del *Mariscal* Pedro Torrelles, avanza verso il borgo con un'avanguardia di 1.000 fanti, un corpo centrale di 4.000 uomini, tutta la cavalleria e 2.000 fanti che chiudono la retroguardia.

Guglielmo, deciso a dare battaglia, ordina alle sue truppe di scendere dalle colline e con la sua destra appoggiata al borgo fortificato, allinea i suoi soldati fino a una località oggi conosciuta con il nome di **Bruncu de sa Battalla**.

Martino, arrivato in vista del borgo e accortosi

della presenza nemica, schiera 500 *bacinetes* (cavalieri appiedati) a protezione della sua armata, vulnerabile finché non si fosse posizionata per dare battaglia.



Le manovre delle due armate richiesero sicuramente buona parte della mattinata, al fine di conseguire la miglior posizione possibile sul campo di battaglia. Non bisogna dimenticare che si era in estate, e dei soldati rivestiti con armature di ferro dovevano muoversi con grande lentezza, e anche con grande risparmio di energie, che dovevano servire al momento cruciale dello scontro ravvicinato.

Martino dispone la cavalleria alla sua destra a fronteggiare quella nemica e la fanteria alla sua sinistra.

Leggendo le fonti aragonesi, le uniche arrivate a noi, è interessante notare che lo scontro fu preceduto da quei rituali e simboli tipici delle battaglie medievali: il prode cavaliere Ramon de Bages, con lo stendardo reale, occupa un poggio di fronte al nemico, e verrà seguito da tutta l'armata che ivi si atterrerà; Martino arma cavalieri e baroni e incita tutti gli uomini alla guerra, aiutato dall'abile oratore Joan Exemeno, maestro di teologia e confessore della sua defunta madre, regina Maria de Luna, e suo personale.

Martino ordina al suo portabandiera, Sagur de Pertusa, di dare inizio alla battaglia.



## Sa Battalla

Sagur de Pertusa, con lo stendardo al vento e seguito dagli altri cavalieri, si lancia verso la cavalleria giudicale. L'impatto è tremendo, il rumore del metallo, le urla degli uomini, il nitrito dei cavalli si confondono in una sorta di sinistro concerto. Lo scontro tra le due cavallerie decide sicuramente la battaglia; quella aragonese avuta la meglio su quella sardo provenzale può ora appoggiare la fanteria contro i fanti nemici.

L'esercito sardo viene diviso in due parti: una si dirige verso il fiume Flumini Mannu, e viene trucidata in una località oggi tristemente conosciuta come **S'Occidroxu** (il Mattatoio), e l'altra ripara in parte dentro Sanluri e in parte verso il castello di Monreale, Guglielmo è tra quest'ultimi. Infine il borgo e il castello di Sanluri sono conquistati dagli aragonesi, grazie agli

attacchi portati dai baroni Bernardo de Cabrera e Bernardo Galcerando de Pinos; gli uomini sono passati a fil di spada mentre le donne e i bambini sono fatti schiavi.

I giudicali perdono più o meno 5.000 uomini, mentre circa le perdite aragonesi le fonti citano solo 14 nobili, tralasciando le perdite tra i soldati, che furono probabilmente alte.



## Epilogo

Per ironia della sorte, Martino morirà a Cagliari, il 25 luglio successivo alla battaglia, di febbre malarica. Una leggenda popolare vuole che fu sfiancato dalla *Bella di Sanluri*, una bellissima ragazza sarda fatta prigioniera dopo la battaglia, che fu offerta al re da alcuni suoi fedelissimi "por complacerle, una donzella sarda de San Luri que era hermosissima, y siendo muy rendido a aquel vicio le acabò la vida", scriverà lo Zurita, nel suo *Anales de Aragón*.



La morte di Martino il Giovane sancirà la fine della dinastia catalana dei re d'Aragona. Martino il Vecchio tenterà di avere un altro erede, ma vecchio, grasso e stanco morirà, nel 1410, negli eccessi dei tentativi.

Inizierà, di lì a poco, la castiglianizzazione della corona d'Aragona con i Trastamara.

Guglielmo partirà nel tentativo di cercare rinforzi, e il giudicato viene lasciato nelle mani di Leonardo Cubello, cugino di Guglielmo.

Il 17 agosto dello stesso anno, Pedro Torrelles tenterà di assediare Oristano, la capitale dell'Arborea, ma il Cubello, uscito dalle mura con il suo esercito, darà battaglia nella piana tra Sant'Anna e Fenosu, facendo ritirare gli aragonesi. Agli inizi del 1410, il Torrelles conquista la cittadina portuale di Bosa, importante centro commerciale del giudicato. Come conseguenza, il 23 marzo 1410, otterrà la resa del giudicato, da parte del Cubello, che verrà trasformato in marchesato.



Guglielmo, nella sua qualità di giudice, tenterà di riscattare la sconfitta di Sanluri tornando nell'isola nel 1410. Ma rinuncerà definitivamente ai propri diritti dinastici in cambio di 150.000 fiorini d'oro aragonesi. Ne vedrà solo 33.000, in quanto morirà nel 1424 nella battaglia di Verneuil, in Francia, contro gli inglesi durante la Guerra dei Cent'anni.



### Ultimi fuochi

Nel 1470, prima di morire senza eredi, Salvatore Cubello, marchese d'Oristano, designa suo erede il nipote Leonardo de Alagon, figlio della sorella Benedetta. La possibilità di trasmettere il titolo al ramo femminile della famiglia era stata concessa dallo stesso re d'Aragona, ma tale diritto era condizionato dal consenso dello stesso re. Consenso che non sarebbe mai arrivato in quanto da tempo la Corona d'Aragona voleva incorporare anche i territori del marchesato d'Oristano. Nell'attesa che il re deliberasse, il viceré Nicolò Carroz, che mal sopportava i Cubello – Alagon, e deciso a impadronirsi dei territori di quest'ultimi, organizza un numeroso esercito e parte per sottomettere l'Alagon. Il 14 aprile del 1470, nelle campagne di Uras, al grido di "Arborea, Arborea" e sotto le insegne dell'albero eradicato, l'Alagon ottiene una incredibile vittoria contro le truppe regie del Carroz, che a malapena riesce a scampare alla morte. L'Alagon riuscirà ad infiammare la popolazione sarda, dando l'illusione di poter fare rinascere il vecchio giudicato d'Arborea. Tra alterne vicende le illusioni avranno fine nel 1478 con la battaglia di Macomer, che vedrà la vittoria aragonesa e la definitiva fine dei sogni di indipendenza dei sardi.

### Sa Battalla – Il Gioco

Sa Battalla utilizza le regole del gioco Guelphs & Ghibellines, creato da Piergennaro Federico, e prodotto da Acies Simulazioni. La genialità del regolamento, oltre ad essere ben strutturato e chiaramente interpretabile, risiede nel fatto che non ci sono turni, e che teoricamente, il giocatore attivo, potrebbe attivare sempre la stessa formazione. Ma solo teoricamente, perché in realtà più una formazione viene attivata più è soggetta ad usura. Pertanto si arriverà ad un certo punto che la formazione perderà la sua coesione.

Pensiamo realmente ad una unità sul campo di battaglia, più si muove e combatte e più sarà soggetta alla perdita delle proprie capacità psico fisiche che disponeva prima del combattimento. A differenza del suo capostipite, il regolamento di Sa Battalla ha subito qualche leggera ma importante modifica. I Capitani, oltre a dare gli ordini singoli, ora possono decidere di dare un solo *ordine generale*, che gli permette di attivare tutte le unità della medesima formazione con quell'unico ordine.

E, come spiega Piergennaro nell'introduzione, ciò è dovuto ai cambiamenti nell'arte della guerra in Italia durante l'abbondante secolo trascorso tra le battaglie di G&G e Sa Battalla, durante il qual periodo gli eserciti si sono maggiormente professionalizzati, dandosi una migliore organizzazione a livello di comando.

I Capitani, ovviamente, possono decidere di dare ordini singoli come in G&G; e, per esempio, l'ordine di riorganizzazione può essere dato solo con un ordine individuale.

Altre modifiche minori riguardano il rapporto tra cavalleria e fanteria durante i combattimenti, oppure la possibilità di ritirare le cavallerie non disorganizzate prima del combattimento.

Le regole opzionali aggiungono dettagli che rendono il gioco ancora più avvincente e ricostruiscono fatti accaduti o che avrebbero potuto accadere.

Per esempio la regola opzionale *18.1 Stendardo* concede ad ogni giocatore una pedina Stendardo, la quale va protetta gelosamente, in quanto se persa concede al nemico dei punti vittoria, e tra l'altro è quanto capitò al giudice Guglielmo, che nel corso della battaglia perse lo stendardo personale.

A questa opzione si riallaccia la regola opzionale *18.3 Companyons de la greva*, una pedina in dotazione al solo giocatore aragoneso e che rappresenta i 7 cavalieri aragonesi che riuscirono nell'impresa di conquistare il vessillo del giudice; in qualunque momento della partita in cui una pedina aragonesa è adiacente allo stendardo nemico, il giocatore aragoneso può giocare la pedina relativa e tentare di conquistarlo. Ma solo una volta per partita.

La regola opzionale *18.2 Eroi* riguarda solo l'aragoneso, con la pedina Sagur de Pertusa viene concesso l'eroe che condusse la carica di cavalleria iniziale e offre delle modifiche al combattimento.

Poi ci sono alcune regole opzionali che riguardano il *what if* (e se...), per esempio la *22.1 Artiglierie Aragonesi* simula la possibilità di utilizzo di artiglierie da parte del giocatore aragoneso; la *22.2 Cavalleria di Benedetto XIII* la possibilità di schierare al fianco degli aragonesi una unità di cavalleria pesante realmente inviata dal papa Benedetto XIII; e la *22.3 Aiuti Genovesi* concede al giocatore arborense tre pedine genovesi, corrispondenti a quelle unità che sarebbero arrivate se le navi che le trasportavano non

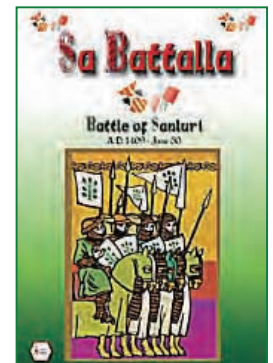
fossero state affondate o catturate dalle navi aragonesi.

Segnalo

l'opportunità data dallo scenario libero, con il quale si può sistemare a piacimento il proprio esercito e ricercare nuove soluzioni tattiche..

Interessante anche la possibilità di provare lo scenario storico alternativo. Infatti una delle fonti, del Turell per l'esattezza, descrive l'esercito aragoneso disposto con il sole alle spalle, e vorrebbe dire con una collocazione sul campo di battaglia leggermente obliqua rispetto a quella adottata dallo scenario storico.

Il gioco, oltre ad essere ben ricostruito storicamente, è anche ben bilanciato e si rivela equilibrato e divertente, e la rigiocabilità è davvero alta.



### Genesi dell'articolo

Quando Enrico mi chiese se volevo cimentarmi in un articolo su Sa Battalla, non ho esitato e gli ho risposto entusiasticamente di sì. Ma come costruirlo? Chi possiede il gioco e chi ha seguito l'argomento sul Consimworld già conosce l'antefatto, pertanto mi sono chiesto se potevo offrire qualcosa di diverso da quanto avevo scritto precedentemente. Ecco l'idea di partire da lontano e narrare dei mille anni di storia sarda. Ho saccheggianto vari libri e la mitica wikipedia, a volte ho scopiazzato spudoratamente, e più spesso ho rielaborato sintetizzando i concetti. Insomma un lavoraccio. Spero sia stato apprezzato almeno l'impegno. Per finire l'elenco della bibliografia da me utilizzata ai fini dell'articolo, non sia mai che qualcuno voglia approfondire:

### Bibliografia

- Storia della Sardegna Antica* – Attilio Mastino
- Le monete della Sardegna Vandolica* – Lulluri, Urban
- Sardegna Bizantina e Giudiciale* – Alberto Boscolo
- La Sardegna Bizantina tra VI e VII Secolo* – Pier Giorgio Spanu
- La Sardegna Sotto la Dominazione Pisano-Genovese* – John Day
- La Sardegna dei Giudici* – Gian Giacomo Ortu
- Battaglia e protagonisti della Sardegna Medioevale* – Alessandra Cioppi
- La Batalla de Sent Luri* – Rafael Conde y Delgado De Molina
- Uomini e Guerre nella Sardegna Medioevale* – Joan Armanquè i Herrero
- Milites, Castelli e Battaglie nella Sardegna Tardo Medioevale* – Club Modellismo Storico Cagliari
- Dante e la Sardegna* – Pantaleo Iedda
- Storia della Sardegna* – Brigaglia, Mastino e Ortu
- Vita di Eleonora d'Arborea* – Bianca Pitzorno
- Personaggi Leggendarie e Creature Misteriose della Sardegna* – Nicola Zucca
- Wikipedia* – A.A.V.V. (sono anche un suo finanziatore, ben 10,00 euro annui, ben spesi)



Ospitale

5



Turno 1

Turno 2

Turno 3

Turno 4

Turno 5

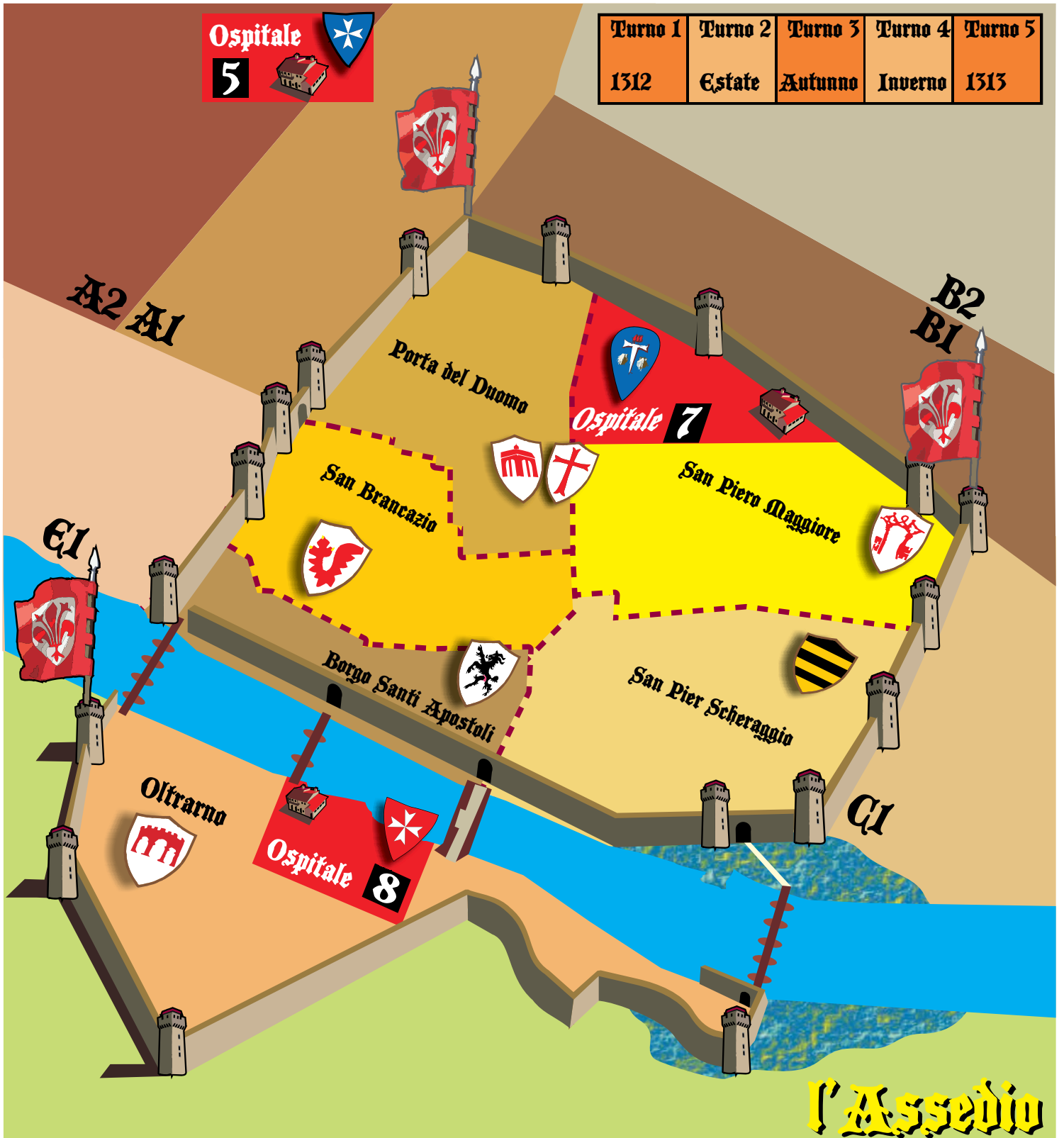
1312

Estate

Autunno

Inverno

1313



# l'Assedio 1312

D1

D2

Ospitale

4



Ospitale

4





**Disclaimer note:** NoTurkeys! magazine includes games having, as first purpose, the presentation and the simulation of history. The original games are copyright of the above magazine and they are free diffused in the web. Not being a commercial product, the games, often, do have only few playtest sessions and it is possible that some rules need to be revised and corrected. For this we encourage the players to criticize the systems and to suggest necessary changes. Send your opinions in our Forum (you can write in English or French): <http://noturkeys.noob.it> or, in alternative, send E-mails to this address: [info@valgame.eu](mailto:info@valgame.eu). Thanks.

## I'Assedio!

### Firenze 1312

Lo 19 di settembre 1312, lo 'mperadore venne ad oste a la città di Firenze, ardendo la sua gente quanto si trovavano innanzi; e così passò il fiume d'Arno allo 'ncontro ov'entra la Mensola, e attendossi a la badia di Santo Salvi forse con M cavalieri.

L'altra sua gente rimase in Valdarno, e parte a Todì, i quali gli vennero poi. E vegnendo per lo contado di Perugia, da' Perugini furono assaliti e quegli si difesono: con danno e vergogna de' Perugini passarono. E giunse lo 'mperadore sì subito, che i più de' Fiorentini non poteano credere vi fosse in persona; ed erano sì ismarriti per tema della loro cavalleria, ch'era rimasa a l'Ancisa quasi come i sconfitti, che se lo 'mperadore o sua gente in su la sùbita venuta fossono venuti a le porte, le trovavano aperte e male guernite; e per gli più si crede ch'avrebbe presa la città. Tuttora i Fiorentini, veggendo l'arsioni delle case per lo cammino facea, a suono di campana s'armarono il popolo e co' gonfaloni delle compagnie vennero ne la piazza de' loro priori, e 'l vescovo di Firenze con cavagli de' cherici s'armò, e trasse a la difensione de la porta di Santo Ambrugio e di fossi, e tutto il popolo a piede co'lui, e serraro le porte, e ordinarono i gonfalonieri e loro gente su per gli fossi a le poste a la guardia de la città di di e di notte. E dentro a la città, da quella parte, puosono uno campo con padiglioni, logge e trabacche, acciò che la guardia fosse più forte, e feciono steccati su per fossi d'ogni legname e berteche in assai breve tempo. E così dimoraro in grande paura i Fiorentini due di, che' loro cavalieri e oste tornarono da l'Ancisa per diverse vie per Valle di Robbiano e da Santa Maria in Pianeta a Montebuoni di notte tempore.

Giovanni Villani, nuova Cronica Libro X

L'Assedio è uno scenario del gioco strategico **Calendimaggio** (Lotte tra Guelfi e Ghibellini circa attorno al 1300), con regole a parte. L'Assedio di Firenze (1312-1313) portato dalle truppe imperiali di Arrigo VII, da poco coronato Imperatore, contro Firenze e gli alleati della Lega Guelfa, in Calendimaggio è una delle carte evento. Chi vuole può usare questo giochino al posto di seguire le direttive della carta citata. La mappa del gioco rappresenta una ricostruzione della Firenze del 1300 circa ed è divisa ad aree. In città la divisione riguarda i Sesti (sei quartieri fiorentini), fuori città le aree d'approccio alle mura.


Le pedine del gioco simboleggiano le forze storicamente presenti all'epoca e portano in genere lo stemma della Signoria o del libero Comune cui appartengono. Gli stemmi possono rappresentare anche famiglie nobili e comandanti militari. Si può giocare in 2 giocatori

### Concetti Generali

Qui il criterio generale da seguire per vincere è quello di occupare o difendere Firenze. Ogni giocatore possiede un solo parametro in grado di influenzare l'esito del gioco:

**Punti di Forza o pF** - sono le truppe che si posseggono per le operazioni. Ogni pedina ha il valore simbolico di un gruppo di armigeri (o di cavalieri, o di arcieri).

Prima d'iniziare si devono formare i gruppi di armati appartenenti alla stessa città o comune (o famiglia feudale) con i propri Nobili e con Cariche feudali tra cui il Capitano (vedi schieramento iniziale).

	<b>OLTRARNO</b> 3 Carica cittadina o della Signoria. Priore del Sestiere di Oltrarno o Gonfaloniere di Oltrarno (Firenze).
---	--

	<b>AMIDEI</b> 1 Nobili Feudali. Famiglia Amidei (Firenze). Può comandare gruppi operativi o assumere cariche.
---	---

	<b>ASCIANO</b> 1		<b>MONTALCINO</b> 2	<b>Truppe Comunali Alleate</b> Partecipano alle operazioni della parte dominante Imperiale ghibellina o Guelfa (Firenze).
---	---------------------	---	------------------------	--

	1		1		2
<b>Truppe della Signoria o dell'Impero.</b>					

### Schieramento iniziale

I due giocatori, che si confrontano, saranno d'ora in avanti chiamati **Assediante** (Impero e ghibellini) e **Assediato** (Guelfo).

È necessario procurarsi due dadi a sei facce (d6) ed un sacchetto (porta dadi o porta occhiali) scuro, meglio se nero.

I due avversari dispongono di pedine di Cavalleria (ivi comprese quelle con gli stemmi nobiliari), di Arcieri o Balestrieri, di Fanti e di Milizia. Alcune pedine particolari sono i **Capitani** (i Comandi) che possono essere Cariche feudali o comunali e religiose o semplici pedine nobiliari di cavalleria.

**Importante:** ciascun gruppo di pedine appartiene ad una Signoria o Comune (hanno lo stesso stemma) e deve sempre essere mantenuto compatto (in stack). Solo la milizia del contado può essere posta in qualsivoglia gruppo.

Ogni Gruppo di armati avrà un suo Capitano ed ogni settore (area) della mappa avrà un proprio Comandante, come segnato nel set-up iniziale.

Tutte le pedine hanno un lato singolo. Esse dovranno essere schierate sul lato visibile della pedina (gli Imperiali fuori mura), e sul lato posteriore anonimo (i Guelfi o fiorentini entro le mura).

Il gioco a inizia la primavera del 1312 e termina la primavera del 1313. Ogni anno ha quattro turni stagionali (in tutto 5 turni quindi).

### Iniziativa

L'iniziativa del gioco (chi muove per primo) è sempre imperiale. Il giocatore fiorentino interragisce nella fase d'assedio.

### Fasi di gioco

Il gioco inizia nel 1312 e ogni turno di gioco ha la durata virtuale di una stagione.

La Sequenza del Gioco è la seguente:

#### 1- Fase d'Assedio

Il giocatore imperiale esegue le proprie operazioni di assedio e muove liberamente i suoi gruppi tra le aree.

#### 2- Fase di combattimento

Il giocatore fiorentino esegue le proprie operazioni di combattimento e può tentare sortite con la cavalleria.

#### 3 - Riorganizzazione

In questa fase finale del turno i giocatori possono muovere ancora i gruppi tra le aree e possono muovere le pedine dei comandi. Si noti che solo qui il fiorentino può cambiare il suo schieramento nascosto. In questa fase i giocatori tentano il recupero delle unità inabili. In questa fase si controllano le Epidemie.



**Operazioni di gioco****I Gruppi o le Bande**

Le pedine possono essere mosse sulla mappa purché facciano parte di Gruppi al comando di un capitano, ovvero di un nobile incaricato, cittadino o alleato. Un Gruppo è sempre formato da almeno una pedina. Pedine "orfane" o Capitani rimasti soli saranno aggregati ad un gruppo alleato o al comando di una Carica cittadina.

Non è importante conoscere la forza reale di un gruppo o una banda. La differenza in punti Forza delle pedine avrà valore solo combattendo. Non ci sono limiti di raggruppamento (stacking).

**Movimento delle pedine**

Il movimento delle pedine in campo viene regolato essenzialmente dalle aree.

È possibile passare liberamente tra un'area ed un'altra anche se separata dal fiume Arno in tratti senza ponte. Il turno stagionale garantisce totale libertà di movimenti.

**Assedio**

Il solo modo per entrare in Firenze per gli Imperiali è quello di impadronirsi di un settore sgarnito di truppe guelfe. L'Assediante dichiara quali suoi gruppi, che sono nelle aree immediatamente a ridosso delle mura, attaccheranno. Area dopo area il giocatore Imperiale tenterà di occupare le mura avversarie seguendo la procedura qui descritta:

**1 - Fase dei Tiri (Archi e Balestre)**

L'Assediante dichiara quanti arcieri e balestrieri sono nell'area che partecipa all'assalto e fa la somma dei PF delle pedine.

L'Assediato scopre le sue pedine arcieri e balestrieri nascoste e fa anche lui la somma dei PF delle pedine. Chi ne possiede di più ha la "superiorità di tiro" e la differenza in pF tra i due definisce il numero di d6 che il giocatore in superiorità dovrà tirare.

La metà di quel valore (arrotondato in difetto) rappresenta il numero di d6 che il suo avversario potrà a sua volta tirare.

**Esempio:** l'Imperiale ha 6 PF tra arcieri e balestrieri in un'area. Nell'area di Firenze immediatamente contigua il fiorentino scopre 2 PF tra arcieri e balestrieri. Il giocatore Imperiale guadagna la superiorità e tirerà (6-2) 4 dadi d6, mentre il suo avversario ne tirerà (4:2) cioè 2.

Ogni risultato di 6 fatto con il dado causerà l'eliminazione di 1 pedina avversaria da scegliere in quest'ordine:

- 1 -- prima una tra gli Arcieri/Balestrieri di minor PF;
- 2 -- poi una tra gli Armigeri di minor PF e infine
- 3 -- una tra Cavalieri e Nobili di minor PF.

In caso di ulteriori perdite ricominciare dal punto 1. Le pedine eliminate dovranno essere portate nelle caselle Ospitale.

**2 - Fase degli Artifici Difensivi**

L'Assediato tira un numero di d6 pari al valore in pF di tutti i nobili (ma non delle Cariche) che sono nell'area interessata all'assalto. Ogni risultato di 6 fatto con il dado causerà l'eliminazione di 1 pedina avversaria, da scegliere nel seguente ordine:

- 1 -- prima una tra gli Armigeri di minor PF;
- 2 -- poi una ancora tra gli Armigeri di minor PF e infine
- 3 -- una tra gli Arcieri/Balestrieri di minor PF.

In caso di ulteriori perdite ricominciare dal punto 1.

**3 - Fase delle Macchine d'Assedio**

Dopo aver eliminato tutte le perdite dovute ai tiri da lontano ed alle difese, i giocatori passano a verificare il tentativo di scalare o forzare la cinta muraria.

**A** -- I giocatori calcolano le loro Forze totali sommando tutti i pF nelle due aree contigue (cariche e nobili compresi). L'Assediato quindi deve rivelare i suoi gruppi al suo avversario.

**B** -- tutte le pedine dell'Assediato impegnate in difesa saranno poste nel sacchetto scuro, in Calendimaggio detto anche di "Sorella Morte".

**C** -- l'Assediante tirerà un d6 e aggiungerà +1 per ogni sua pedina nobile (anche investito di carica) presente in battaglia.

**D** -- l'Assediante estrarrà un numero di pedine dal sacchetto pari al numero ottenuto con il dado più le aggiunte e le metterà davanti a se sul tavolo.

**E** -- le pedine rimaste in tavolo sono le perdite dei difensori. L'Assediato a questo punto potrà togliere alcune sue pedine dal gruppo delle estratte seguendo questa procedura:

- se la differenza in pF tra "Assediato" e avversario è negativa (chi assalta ha più pF), non toglierà alcuna pedina.

- se la differenza in pF tra "Assediato" e avversario è pari, toglierà due pedine e le riporrà nel sacchetto.

- se la differenza in pF tra "Assediato" e avversario è positiva, toglierà tre pedine e le riporrà nel sacchetto.

**F** -- le pedine nel sacchetto sono i superstiti e la presenza indica un assedio non riuscito per quel turno. Nel caso il sacchetto restasse vuoto l'assedio è riuscito ed un Gruppo dell'Assediante può invadere l'area cittadina avversaria muovendo al suo interno.

L'Assediante che muove un suo Gruppo entro le mura prende possesso del quartiere e vi rimane, con quel gruppo, sino al termine.

**4 - Fase della Mischia e della Rappresaglia**

Dopo aver eliminato tutte le perdite del difensore, se il difensore ha mantenuto superstiti nel sacchetto farà la somma dei punteggi dei propri armigeri rimasti (non milizia del contado però).

**A** -- La somma ottenuta sarà il numero di d6 che l'Assediato andrà a tirare.

**B** -- Ogni risultato di 6 fatto con il dado causerà l'eliminazione di 1 pedina avversaria, da scegliere nel seguente ordine:

1 -- prima una tra gli Armigeri o Contado di minor PF;

2 -- poi una ancora tra gli Armigeri di minor PF e così via sino alla fine delle perdite.

3 -- Solo nel caso in cui non rimanessero più pedine di fanteria si potrà trarre le perdite prima da ....

4 -- una tra gli Arcieri/Balestrieri di minor PF

5 -- infine una tra Nobili/Cavalieri di minor PF

**5 - Dies Irae.** Tutte le pedine rimaste in tavolo sono le perdite totali dell'assalto alle mura, sia quelle dei difensori, sia quelle degli attaccanti. Per ognuna si tirerà 1d6 e per ogni risultato di 1-2 le pedine saranno definitivamente eliminate. Tutte le altre saranno portate agli Ospitali.

**Sortita dalle mura**

La cavalleria fiorentina e alleata, guidata da uno dei Nobili o delle Cariche di un'area ha facoltà di uscire per un turno dalle mura e dare battaglia in campo aperto.

L'Attaccante o l'aggressore qui è colui che dichiara battaglia in sortita; il suo antagonista è il Difensore Imperiale.

Per la risoluzione la procedura è la seguente:

**1 - Fase dei Tiri (Archi e Balestre)**

I due avversari dichiarano quanti Arcieri o Balestrieri sono impegnati nei gruppi che si fronteggiano (i guelfi sono nell'area contigua entro le mura). Chi ne possiede di più ha la superiorità di tiro e la differenza in pF tra i due definisce il numero di d6 che il giocatore in superiorità dovrà tirare.

La metà di quel valore (arrotondato in difetto) rappresenta il numero di d6 che il suo avversario potrà tirare.

Ogni risultato di 6 fatto con il dado causerà l'eliminazione di 1 pedina avversaria da scegliere in quest'ordine:

1 -- prima una tra gli Arcieri/Balestrieri di minor PF che sono dentro le mura;

2 -- poi una tra Cavalieri e Nobili di minor PF che sono fuori mura e infine

3 -- una tra gli Armigeri di minor PF fuori mura.

In caso di ulteriori perdite ricominciare dal punto 1. Le pedine eliminate dovranno essere portate nelle caselle Ospitale.

**2 - Fase della Cavalleria**

La procedura è identica a quella sopra citata. Qui però partecipano solo unità di cavalieri (non cariche o nobili) e le perdite che ne conseguono possono essere assegnate solo a Cavalleria avversaria.

**3 - Fase della Mischia finale e Rientro**

Dopo aver eliminato tutte le perdite dovute ai tiri da lontano ed alle cariche di cavalleria, i giocatori passano a calcolare chi rimane in combattimento.

**A** -- I giocatori calcolano la loro Forza totale o "potenziale totale d'attacco" sommando tutti i pF residui in campo (cariche e nobili compresi), aggiungendo (solo per chi esegue la sortita) + 1 pF per ogni sua pedina di cavalleria



residua. Alla fine del conteggio chi ha il maggior numero di pF sarà definito **Anima della Battaglia** e sarà annotata la differenza in pF tra "Anima" e avversario (chi ha meno pF totali modificati, chi subisce lo scontro o "Corpo della Battaglia"). In caso di parità sarà comunque chi ha dichiarato battaglia, l'aggressore in sortita, a condurre lo scontro.

**B** -- tutte le pedine impegnate in mischia saranno poste nel sacchetto (contenitore) di "**Sorella Morte**".

**C** -- **Messer Anima** tirerà un d6 e aggiungerà 1 per ogni pedina di suo nobile (anche investito di carica) presente in battaglia.

**D** -- **Messer Anima** estrarrà un numero di pedine dal sacchetto pari al numero ottenuto con il dado più le aggiunte. Le porrà davanti a se e potrà togliere alcune delle proprie pedine dal gruppo delle estratte seguendo questa procedura:

- se la differenza in pF tra "Anima" e avversario è 0 - 4, toglierà una sola pedina e la riporrà nel sacchetto.

- se la differenza in pF tra "Anima" e avversario è 5 - 6, toglierà sino a due pedine e le riporrà nel sacchetto.

- se la differenza in pF tra "Anima" e avversario è 7 o più, toglierà sino a tre pedine e le riporrà nel sacchetto.

**E** -- le pedine rimaste in tavolo sono le perdite della mischia. Tutte queste perdite possono essere portate agli Ospitali, ivi comprese le pedine di cavalleria guelfa che ripareranno entro le mura.

**Eccezione:** le pedine di nobili e cavalieri ghibellini di Firenze sono definitivamente eliminate dal gioco (infatti sarebbero uccise negli Ospitali per ordine del Vescovo di Firenze).

**Il Destino degli Esiliati Fiorentini.** Le seguenti famiglie ghibelline fiorentine ed i loro armati non potranno mai accedere agli Ospitali dopo una carica di cavalleria: **Ubalдини, Uberti, Amidei, Donati** (guelfi Neri), conti di **Poppi Guidi**.

**F** -- le pedine nel sacchetto sono i superstiti alcune delle quali, se appartenenti al giocatore Guelfo, faranno rientro tra le mura amiche.

## Riorganizzazione

In questa fase finale del turno i giocatori possono muovere ancora i gruppi tra le aree e possono muovere le pedine dei comandi. Si noti che solo qui il fiorentino può cambiare il suo schieramento nascosto. In questa fase i giocatori tentano il recupero delle unità inabili. In questa fase si controllano le **Epidemie**.

## Controllo delle epidemie

All'inizio della fase di Riorganizzazione i giocatori controlleranno la situazione delle Epidemie dei rispettivi schieramenti ed in ciascuno degli Ospitali sulla mappa. Questo dovrà essere fatto prima di muovere i Gruppi, prima i fiorentini poi gli Imperiali. Alla fine del controllo le unità

colpite saranno eliminate dal gioco.



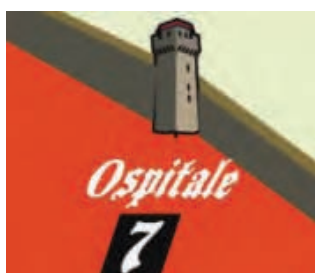
## Gli Ospitali

In Altopascio, lungo la Via Francigena, si consolidò uno dei centri ospitalieri più importanti dell'epoca, dove l'ospitalità fu missione di un Ordine Religioso Cavalleresco, il Tau, che fece di questa sede un luogo dove l'accoglienza e l'assistenza erano fornite secondo dettami rigidi e scientificamente stabiliti.

La Regola impartiva disposizioni sull'alloggio dei viandanti, a seconda del censo, della malattia e delle esigenze di ciascuno; sul nutrimento degli ospiti e sulle loro cure. A testimonianza di ciò la Regola disponeva la presenza fissa nell'ospedale di quattro medici e due chirurghi laici (la chirurgia era infatti vietata ai religiosi) ben preparati, in grado di compiere l'esame delle urine ed altri accertamenti clinici, ferrati in ortopedia, medicina interna, nonché nella preparazione di medicinali, soprattutto sciroppi ed unguenti. Questi medici dovevano infatti saper affrontare le malattie più diffuse a quel tempo (il vaiolo, il tifo, il colera) e tutte le patologie più frequenti per chi andasse per boschi e strade, ovvero: ferite, piaghe e fratture di vario genere. Gli ospitalieri si dividevano in frati sacerdoti, generalmente tre nella casa madre, i serventi o pappini, i laici con compiti ben definiti e le sorelle, donne con funzioni di infermiere. Tra i loro compiti, oltre alla cura delle anime bisognose, vi era il ripristino e la manutenzione delle strade, la costruzione di ponti e la coltivazione dei terreni.

Ogni Ospitale presenta una casella Nera con un numero che indica la capacità sanitaria del luogo. Quando la massima capienza sanitaria viene superata, una delle unità presenti nell'Ospitale deve essere eliminata.

Ad ogni controllo delle Epidemie le unità eliminate saranno scelte tra quelle nell'Ospitale. Se non ve ne sono si prenderanno le perdite prima dall'area che possiede l'Ospitale o eventualmente da una adiacente.



2d6	Primavera 1312	Estate	Autunno	Inverno	Primavera 1313
2-5	Ness.Eff.	Ness.Eff.	Ness.Eff.	Ness.Eff.	Ness.Eff.
6-7	Ness.Eff.	1 unità	Ness.Eff.	1 unità	Ness.Eff.
8	Ness.Eff.	1 unità	1 unità	1 unità	1 unità
9	Ness.Eff.	2 unità	1 unità	2 unità	1 unità
10	1 unità	3 unità	2 unità	3 unità	2 unità
11	1 unità	4 unità	3 unità	4 unità	3 unità
12	2 unità	5 unità	4 unità	5 unità	4 unità

## Tabella epidemie

Dopo il controllo delle epidemie i giocatori possono muovere i gruppi tra le varie aree. Il fiorentino ovviamente manterrà lo schieramento segreto.

Alla fine della fase di Riorganizzazione i giocatori cercheranno di recuperare le unità inabili degli Ospitali tirando per ognuna un d6 e cercando di ottenere un 1 come risultato. In caso di fallimento le unità rimarranno all'Ospitale.

## Come Vincere

L'ingresso degli Imperiali entro le mura di Firenze entro due Sesti di sinistra Arno chiude automaticamente la partita a favore dell'Impero. In alternativa, al momento della chiusura, si calcola un punteggio di vittoria (PV) sommando le seguenti voci:

## Punteggi Negativi

- Per l'ingresso degli Imperiali in Oltrarno Firenze perde 10 VP.

## Punteggi Positivi

- per ogni Carica al comando superstiti si segnano 4 VP.
- per ogni punto Forza non di cavalleria rimasto si calcola 1 VP (Ospitali esclusi).
- per ogni punto Forza di cavalleria e nobili rimasto si calcolano 2 VP (Ospitali esclusi).

Chi possiede il punteggio più elevato vince il gioco.

## Schieramenti

Lo 'mperadore era con XVIIIc cavalieri, gli VIIIc oltramontani, e M Italiani. E fu quell'anno il più largo e uberoso di tutte vittuaglie che fosse XXX anni adietro. A l'assedio dimorò lo 'mperadore infino a l'ultimo di del mese d'ottobre, guastando il contado tutto da la parte di levante, e fece gran danno a' Fiorentini senza dare battaglia niuna a la città, stando in isperanza d'averla di concordia; e tutto l'avesse combattuta, era si guernita di gente a cavallo, che due tanti e più n'aveva a la difensione della città che di fuori, e gente a piè per ognuno IIII. E rassicurarsi si i Fiorentini, che i più andavano disarmati, e teneano



aperte tutte l'altre porte, fuori che da quella parte; e entrava e usciva la mercantia, come se non v'avesse guerra. Dell'uscire fuori i Fiorentini a battaglia, o per viltà o per senno di guerra, o per non avere capo, in nulla guisa si vollono mettere a la fortuna del combattere, che assai aveano il vantaggio, s'avessero avuto buono capitano, e tra'lloro più uniti che non erano. Ben feciono una cavalcata a Cerretello, che v'erano tornati i Pisani a oste, e ancora gli ne levarono a modo di sconfitta del mese d'ottobre. Lo 'mperadore fu malato più giorni a San Salvi, e veggendo non potea avere la città per accordo, né la battaglia non voleano i Fiorentini.

Giovanni Villani, nuova Cronica Libro X

## Arrigo VII - forze Imperiali

**Impero** 1800 cavalieri, 1000 cavalieri Imperiali,

“6000 italiani di Roma, de la Marca, del Ducato, d'Arezzo, e di Romagna, e de' conti Guidi, e di quegli di Santa Fiore e gente a piè assai (8000); però che' nostri contadini da la parte ov'e' possedeo, tutti seguivano il suo campo.”

**Cariche: Imperatore Arrigo (Enrico) VII di Lussemburgo e Val di Reno, Mariscalco di Palazzo (Marskal) Louis de Savoie, Vescovo Guidi di Arezzo** (che comanda solo gruppi italiani) sono in grado di comandare più gruppi in aree diverse.

**Famiglie Nobili Ghibelline o Guelfe imperiali:**

Conti Guidi di Poppi, fuoriusciti Uberti, Donati, Ugucione della Faggiuola, Tarlati di Arezzo, Visconti, Doria e Wittelsbach. Comandano un gruppo assediante che può essere liberamente schierato nelle aree definite dalle lettere da A ad E. Notare che per assaltare è necessario stiano in aree adiacenti alle mura della città.

**Cavalleria Imperiale:** 8 pedine di cavalleria da 2 PF (di cui 4 Oltremontane)

**Armigeri imperiali:** 16 pedine: 10 fanti da 1 PF e 6 arcieri da 1 PF da suddividere come si vuole.

**Gruppo degli Oltremontani** 4 pedine di fanteria da 2 - 3 arcieri da 2 PF al comando dei Wittelsbach .

**Gruppo Visconteo:** 1 pedina di balestre da 2 PF, 2 armigeri da 2 PF al comando dei Visconti.

**Aretini:** con il Vescovo 2 cavalieri da 2 PF, 2 arcieri e 2 balestrieri da 2 PF , 3 fanteria da 2 PF.

**Pisani:** con Ugucione della Faggiuola 4 cavalieri ghibellini da 2 PF, 2 balestrieri da 2 PF, 2 arcieri da 2 PF e 4 fanterie da 1 PF.

**Gruppo dei fuoriusciti ghibellini e Neri:** 4 cavalieri ghibellini da 2 PF - 3 archi ghibellini da 2 e 3 miliziani da 1 PF al comando dei Donati.

**Genovesi:** 5 balestre da 2 PF con Branca Doria. Gruppo dei Malaspina: 1 cavaliere da 2 PF e 5 fanterie da 1 PF al comando dei Malaspina.

Di Perugia non vi venne aiuto per la guerra ch'aveano co' Todini e Spuletini. E così infra VIII di posto l'assedio per lo 'mperadore, si trovarono i Fiorentini colloro amistà più di IIIIm uomini a cavallo, e gente a piè senza numero.

## Le Forze guelfe (Firenze)

A partire dal 1250 Firenze fu divisa in sestieri, cioè in sei zone (riconoscibili da un'insegna) aventi ciascuna sei Capitani del Popolo

1 - S. Piero a Scheraggio (insegna giallo nera)

2 - Borgo (insegna: il Becco)

3 - S. Brancazio (insegna: Branca di Leone)

4 - Duomo (insegna: il Battistero)

5 - S. Piero (insegna: le Chiavi)

6 - Oltrarno (insegna: il Ponte)

La città è inoltre divisa in venti compagnie del popolo che si assumono gli antichi doveri delle "vicinanze", cioè di aiuto reciproco.

L'istituzione del Capitano del Popolo nel 1250 fu conseguenza del movimento di reazione al governo tirannico dei ghibellini e affiancò il Podestà, pur contrapponendosi a questi, per tutelare il popolo con l'aiuto di un Consiglio, detto appunto del Popolo.

Soppressa nel periodo di predominio ghibellino, cioè dopo Montaperti, tale carica (che aveva durata prima annuale e, dal 1292, semestrale) ritrovò il proprio ruolo (anche se per alcuni anni come Capitano della Massa di parte guelfa) conseguentemente ai fatti del 1266 ( battaglia di Benevento), quando si assisté ad un nuovo trionfo guelfo. Il Capitano del Popolo era chiamato da fuori, veniva coadiuvato nell'esercizio della propria funzione da due Consigli e spartiva con il Podestà il potere giudiziario.

## Cariche cittadine.

I Tre Maggiori, i più alti uffici esecutivi della Repubblica fiorentina, erano formati dal Gonfaloniere di Giustizia e dai Priori (assistiti da un notaio), e da due consigli consultivi: i Buonuomini e i Gonfalonieri di Compagnia. Il Gonfaloniere di Giustizia e i Priori venivano chiamati la "Signoria"; i due consigli consultivi i "Collegi". L'iter legislativo era iniziato dalla Signoria, discusso in consultazione con i Buonuomini e i Gonfalonieri di Compagnia, e poi, in certi casi, approvato oppure rigettato dal Consiglio generale del Popolo o dal Consiglio del Comune. In alcune circostanze speciali Balie temporanee elette ad hoc, i cui membri comprendevano gli uomini correntemente eletti ai Tre Maggiori, ma anche molti altri, venivano incaricate di trattare materie di particolare peso e significato politico.

**Firenze** (1200 cavalieri e 6000 fanti)

**Cariche Gran Gonfaloniere** o Gonfaloniere di Giustizia, **Vescovo di Firenze** sono in grado di comandare più gruppi in aree diverse.

**Priori o Capitani** di Sesto:

**di Porta del Duomo (fascia Bianca),**

**di San Piero (fascia Gialla),**

**di San Pier Scheraggio (fascia Nera),**

**di Borgo Santi Apostoli (fascia Verde),**

**di San Brancazio (fascia Rossa) e**

**di Oltrarno (fascia Grigia)**

comandano solamente le truppe del proprio sestiere e i gruppi all'interno del sestiere stesso.

**Famiglie Nobili Guelfe:**

Pazzi (Bianchi) - Cerchi - Buondelmonti - Abati - Adimari - Spini - Albizzi - Acciaiuoli. Vanno abbinati alle Cariche cittadine e rimangono nello stesso gruppo per tutto il gioco. La Carica tuttavia persiste anche dopo la loro eliminazione.

**Cavalleria:** 12 pedine da 2 PF (da dividere, 2 per ogni sestiere).

**Armigeri:** (5 archi da 2 PF - 5 balestre da 2 PF - 5 fanti da 2 PF) da suddividere secondo lo stemma. Milizia da 1 PF = 10 da suddividere come si vuole.

**Gruppo di Lucca** 600 cavalieri e 3000 fanti

(Comando a famiglia Guinigi poi 5 cavalli da 2 - 2 archi da 2 - 2 balestre da 2 - 3 fanti da 2)

**Gruppo guelfo di Siena** 600 cavalieri e 2000 fanti (Gonfaloniere del Terzo di Camollia, assegnata alla famiglia Tolomei, poi 4 cavalli da 2 PF - 2 arcieri da 2 PF - 3 fanti da 2 PF) .

**Gruppo Misto da Pistoia e da Prato** 100 cavalieri pistoiesi e 500 fanti (1 cavallo da 2 - 1 fante da 1 al comando dei Panciatichi) e con 50 cavalieri pratesi e 400 fanti (1 cavallo da 1 - 1 fanti da 1).

**Volterra** 100 cavalieri e 300 fanti (1 cavallo da 2 - 1 fanti da 1) al comando del Vescovo.

**Gruppo misto Colle San Gimignano e Samminiato** 50 cavalieri e 200 fanti (1 cavallo da 1 - 1 fanti da 1) **Samminiato** 50 cavalieri e 200 fanti (1 cavallo da 1 - 1 fanti da 1) al comando degli Ardinghelli.

**Bologna** 400 cavalieri e 1000 fanti (3 cavalli da 2 - 1 balestre da 1 - 2 fanti da 1 al comando di un Bentivoglio).

**Romagna (Aragonesi)** 300 cavalieri e 1500 fanti di Rimine e di Ravenna e di Faenza e Cesena (2 cavalli da 2 - 2 balestre da 1 - 1 fanti da 2) al comando di un Anjou (Jean ?).

**Gruppo misto Agobbio e Città di Castello** 100 cavalieri (1 cavallo da 2) **Castello** 50 cavalieri (1 cavallo da 1) al comando del Gran Gonfaloniere.

7

**Nota:** data la non elevata quantità di pedine in gioco il giocatore fiorentino ha facoltà di creare quanti dummy markers desidera sino a giungere al massimo ad un rapporto 1:1 con le vere sue pedine. Ciò serve per i movimenti nascosti.

# L'Assedio! Firenze 1312

<b>FIRENZE</b> 2 	<b>CONFALONIERE</b> 2 	<b>San Piero</b> 2 	<b>Porta Duomo</b> 2 	<b>Scheraggio</b> 2 	<b>Borgo</b> 2 	<b>San Brancazio</b> 2 	<b>Oltrarno</b> 2 	<b>PAZZI</b> 1 	<b>CERCHI</b> 1 	<b>BUONDELMONTI</b> 1 	<b>TOLOMEI</b> 1 
<b>ACCIAIUOLI</b> 1 	<b>ABATI</b> 1 	<b>SPINI</b> 1 	<b>ALBIZZI</b> 1 	<b>ADIMARI</b> 1 	<b>GUINIGI</b> 1 	<b>PANCIATICHI</b> 1 	<b>ARDINCHELLI</b> 1 	<b>BENTIVOGLIO</b> 1 	<b>Angevins</b> 2 	<b>VOLTERRA</b> 2 	<b>CAMOLLIA</b> 1 
2 	2 	2 	2 	2 	2 	2 	2 	2 	2 	2 	2 
2 	2 	2 	2 	2 	2 	2 	2 	2 	2 	2 	2 
<b>CONTADO</b> 1 	<b>CONTADO</b> 1 	<b>CONTADO</b> 1 	<b>CONTADO</b> 1 	2 	2 	2 	<b>Lucca</b> 2 	<b>Lucca</b> 2 	<b>Lucca</b> 2 	<b>Lucca</b> 2 	<b>Lucca</b> 2 
<b>CONTADO</b> 1 	<b>CONTADO</b> 1 	<b>CONTADO</b> 1 	<b>CONTADO</b> 1 	<b>CONTADO</b> 1 	<b>CONTADO</b> 1 	2 	2 	2 	2 	2 	2 
<b>Siena</b> 2 	<b>Siena</b> 2 	<b>Siena</b> 2 	<b>Siena</b> 2 	2 	<b>PISTOLA</b> 1 	<b>PISTOIA</b> 2 	1 	<b>PRATO</b> 1 	<b>VOLTERRA</b> 2 	<b>VOLTERRA</b> 1 	2 
2 	2 	2 	2 	1 	1 	<b>SAN MINIATO</b> 1 	<b>GINNIGNANO</b> 1 	1 	1 	2 	<b>ARAGONA</b> 2 
<b>BOLOGNA</b> 2 	<b>BOLOGNA</b> 2 	<b>BOLOGNA</b> 2 	<b>BOLOGNA</b> 1 	<b>BOLOGNA</b> 1 	<b>BOLOGNA</b> 1 	<b>ARAGONA</b> 2 	<b>AGOBPIO</b> 2 	<b>Città Castello</b> 1 	<b>ARRIGO VII</b> 3 	<b>MARISCAL</b> 2 	<b>AREZZO</b> 2 
<b>GUIDI</b> 1 	<b>UBERTI</b> 1 	<b>DONATI</b> 1 	<b>TARLATI</b> 1 	<b>FAGGIUOLA</b> 1 	<b>VISCONTI</b> 1 	<b>DORIA</b> 1 	<b>WITTELSBACH</b> 1 	<b>Ritter</b> 2 	<b>Ritter</b> 2 	<b>Ritter</b> 2 	<b>Ritter</b> 2 
<b>CONTADO</b> 1 	<b>CONTADO</b> 1 	<b>CONTADO</b> 1 	<b>CONTADO</b> 1 	<b>CONTADO</b> 1 	<b>CONTADO</b> 1 	<b>CONTADO</b> 1 	<b>CONTADO</b> 1 	<b>Ritter</b> 2 	<b>Ritter</b> 2 	<b>Ritter</b> 2 	<b>Ritter</b> 2 
<b>CONTADO</b> 1 	<b>CONTADO</b> 1 	<b>KAISER</b> 2 	<b>KAISER</b> 2 	<b>KAISER</b> 2 	<b>KAISER</b> 2 	<b>KAISER</b> 2 	<b>KAISER</b> 2 	<b>KAISER</b> 2 	2 	2 	2 
2 	2 	2 	2 	2 	2 	<b>Arezzo</b> 2 	<b>Arezzo</b> 2 	<b>Arezzo</b> 2 	2 	2 	2 
<b>Ghibellini</b> 1 	<b>Ghibellini</b> 1 	2 	2 	2 	2 	<b>Ghibellini</b> 2 	<b>Ghibellini</b> 2 	<b>Ghibellini</b> 2 	<b>Ghibellini</b> 2 	2 	2 
<b>Ghibellini</b> 1 	<b>Genova</b> 2 	<b>Genova</b> 2 	<b>Genova</b> 2 	<b>Genova</b> 2 	<b>Genova</b> 2 	<b>MALASPINA</b> 1 	2 	1 	1 	1 	1 
<b>CONTADO</b> 1 	<b>CONTADO</b> 1 	<b>CONTADO</b> 1 	<b>CONTADO</b> 1 	<b>CONTADO</b> 1 	<b>CONTADO</b> 1 	<b>Pisa</b> 2 	<b>Pisa</b> 2 	<b>Pisa</b> 1 	<b>Pisa</b> 1 	<b>Pisa</b> 1 	<b>Pisa</b> 1 





Il Ritorno di Nathan Kilgore

VCS Salerno

La MMP annuncia di aver dato il via ad una nuova serie di simulazioni sotto il nome di Variable Combat Simulation (VCS). La Serie si apre con un titolo molto italiano "VCS Salerno", un gioco che si prefigge lo scopo (quasi impossibile) di simulare l'invasione alleata dell'Italia meridionale nel 1943 ponendo tutte le forze d'invasione sulla stessa mappa!

Il designer Nathan Kilgore (lo zio Fester qui di fianco è il suo Avatar... un gradito ritorno il suo) è anche il progettista del celebre Iron Tide, Panzer in the Ardennes (Pacific Rim 2003), un divertente ed imprevedibile gioco sulla battaglia del Bulge, figlio del sistema S&T (Sicily ad esempio) (la serie Victory in the West, Operation Ty-phoon, Operation Grenade, Patton's Third Army, quella dove la forza delle unità definita da lettere o da chit).



Contenuti

**La mappa:** in VCS Salerno, l'operazione più vasta, Avalanche, viene trattata nella sezione A della mappa (un terzo della mappa totale che possiede esagoni di circa 1,6 miglia).

La mappa della costa orientale (sezione B), stessa scala, possiede porti strategici, grandi strade e la grande base aerea dell'Asse a Foggia.

L'ultimo terzo di mappa, (Sezione C), ha invece una scala diversa (3,6 miglia per esagono) e verrà usata per le altre due grandi operazioni, "Operation Slapstick" o la cattura di Taranto, e "Operation Baytown", la metodica occupazione della penisola calabra.

Qui in dettaglio il passaggio tra mappa B e mappa A.



Le tre sezioni sono separate e collegate da "Transit Tracks", che rappresentano 20-40 miglia di terreno (da controllare per garantire i rifornimenti ai due avversari).

Queste tracce sono 6 finiscono per diventare il fulcro della resistenza tedesca e, allo stesso tempo, la meta del tentativo di successo alleato.

**Pedine:** La grafica delle pedine è di Nico Eskubi ovvero una garanzia. Non sono molte, il classico foglio di counters da 1/2 ". Per il momento quelle viste nei vari playtest non sono gran che, ma sicuramente Eskubi le farà meglio.

**Play Aids:** il gioco avrà le regole Standard e quelle Esclusive. Un libretto per le tabelle che includerà le cosiddette "Support point/Victory point cost breakdown charts", la classica CRT o Standard Combat Results chart, la tabella per le Air mission/Demolitions e la TEC con indicazione dei Rinforzi e del Meteo. Spazio permettendo saranno accorpate alle regole esclusive.

Qui sotto il dettaglio tra mappa A e mappa C.



Scenari

Oltre alla campagna storica, che dura 18 turni, vi saranno altri tre scenari alternativi. Tutti sono compatibili con il tempo di svolgimento dei fatti storici.

**Gavins Gambit** — era un lancio pianificato della 82<sup>a</sup> Airborne drop dietro Salerno per supportare la marcia sul nord;

**Long Shot for Barletta** — un altro lancio della 82<sup>a</sup> sulla costa dell'est con l'appoggio dello sbarco a Taranto di una forza di soccorso meccanizzata;

**Race for Cassino** — non poteva mancare qui Montgomery con le sue forze britanniche e del Commonwealth, impegnate a sbarcare a Salerno, mentre Patton guidava uno sbarco a Taranto con le stesse unità sbarcate in Sicilia.

Le regole

Il sistema, come detto, sarà basato sui rodati Victory in the West/Iron Tide con qualche modifica (scala di reggimenti e battaglioni).

Tra le principali modifiche annoveriamo l'uso dei counters per le navi con ranges estesi, le citate tracce inter-mappe, i combattimenti opzionali e non obbligati, le demolizioni, le macerie, i trinceramenti, ovviamente i diversi movimenti sulle sezioni di mappa dotate di scala diversa, assalti ai porti, il distacco delle unità paracadutiste e altro.

La Serie prevede già ulteriori disegni come Kharkov, nato da un'idea di Greg Blanchett,

qualora, ovviamente, il pre-order alla MMP abbia successo.

Qui sotto un particolare della mappa C (Taranto). Il disegno è ovviamente brutto (playtest).



Link - Sicily – Race to Messina

Greg Blanchett ha suscitato l'opportunità di collegare VCS Salerno al vecchio gioco SPI (S&T 89) Sicily. La diversità delle scale dei due sistemi, tuttavia, rende l'impresa assai difficoltosa.

Tanto per dire che la possibilità è allo studio, ma che poi non se ne farà nulla.

VCS Salerno assomiglierà a Sicily nel sistema di utilizzo dei punti Risorsa dipendenti dai valori tattici e dalla cattura degli aeroporti. Il gioco chiamato provvisoriamente "Salerno: Crucible of Iron" avrà invece numerose regole particolari: bombardamenti d'emergenza, operazioni di Parà e Alianti, bombardamento costiero, Rinforzi variabili, trasporti a soma, cattura dei porti e demolizioni portuali, attività aeree (appoggio e planning) dipendenti dagli aeroporti, interdizione aerea (questa esclusiva di Salerno), missili anti-nave (anche questa esclusiva), mine navali, movimento strategico, armi combinate, osservazione d'artiglieria, integrità divisionale, shifts se si combatte in terreno elevato, e set-up segreto (esclusiva).

Insomma qui si giocherà direttamente con le navi (e non con astratti tiri di dado) ed il tedesco disporrà dei nuovi missili teleguidati da marina, dagli effetti devastanti.

Qui gli Inglesi forzano il blocco della 16<sup>a</sup> Panzer a Battipaglia (detta dall'autore Battalappaglia).



Le Unità

Le unità qui sono reggimenti o battaglioni. Gli aerei sono Gruppi o Wings, le grandi navi da battaglia hanno il proprio counter. Invece i mezzi da sbarco, trasporti e cercamine sono sol-



tanto simulati come elementi di supporto e come disponibilità di rinforzi. Queste le unità particolari: battaglione Parà, marker di traccia per missili anti-nave, battaglione aviotrasportato, depositi, battaglioni da montagna, trasporti smeggiati, navi (corazzate, monitori, incrociatori, caccia), genieri, marker di demolizione ecc. Salerno si giocherà in Turni, divisi in fasi molte delle quali diverse da quelle del sistema Victory in the West.

Il primo turno sarà sempre un turno di Invasione. Esso seguirà regole particolari per consentire l'ingresso in gioco delle Prime e Seconde ondate di sbarco.



## Intervista a Kilgore

Questa intervista con Nathan Kilgore non è farina del nostro sacco, ma la traduzione di un intervento recente reperibile su Boardgamegeek. Sembrava utile riportarne i passi più importanti. D. Nate, il tuo "Iron Tide" è la notoria evoluzione del sistema Victory in the West di Joe Balkowsky. Parlaci delle cose in comune e di come si è evoluto.

In effetti VCS sarà un piccolo passo indietro ed un ritorno a VitW, possedendo però un sistema di punti di appoggio in più (che VitW non aveva) e l'uso dei diversi livelli di terreno.

Ovvio, però, che chi conosce le regole VitW non avrà difficoltà a giocare VCS.

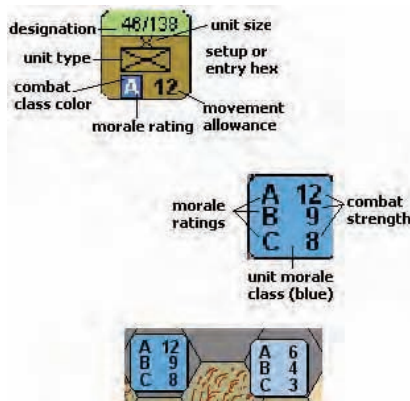
Iron Tide ha prodotto miglioramenti e cambiamenti, alcuni ovvi dato il tema ed il periodo, ma il risultato è stato buono anche alterando alcune regole fondamentali.

VCS parte anch'esso dalla base e dal topic, ma evolve maggiormente nell'uso degli spazi aerei, dell'aviotrasporto e dell'appoggio navale nel teatro italiano.

D. Se ben ricordo una delle caratteristiche base di VitW era che ogni unità non aveva una forza da combattimento ben definita. Le unità erano classificate in base al morale (qualità), tramite lettere A, B o C, e c'era pure una notevole differenza tra i diversi livelli qualitativi. Anche VCS farà così?

I cosiddetti chits di forza saranno riducibili a due tipi e codificati da colori diversi, come in Iron Tide. Le variabili erano troppo scarse e non valeva la pena di arrabattarsi a differenziar troppo le unità, ottenendo così una semplificazione del sistema senza perdere alcun dettaglio per strada. I due avversari, inoltre, dividono lo stesso pool di chits, il che rende fluidi i turni.

VCS invece userà concetti, alcuni già familiari, altri più innovativi nella simulazione dello sbarco navale e invasione. A scala operativa i giocatori che attaccano devono saper creare un'area limitata come base di rifornimento, e ingrandire gradualmente la loro superiorità aeronavale. Naturalmente per catturare rapidamente porti e punti strategici ci si avvale dei paracadutisti.



Tutto costerà punti d' appoggio e di vittoria, la perdita, poi, di troppi assets farà regredire il piano clamorosamente. Talvolta il modo migliore per analizzare cosa sarebbe accaduto è proprio ricreare le condizioni, con gli strumenti che si ritengono più importanti; sarà il test a dire quello che non si può fare e viceversa.

D. Bene. Le truppe hanno due livelli di qualità e quali sono le differenze tra questi due livelli? Attacco e Difesa sono uguali come forza?

C'è una variazione tra A-Blu (4 il minimo, 14 il massimo) e Rosso (7 a 16) e lo stesso valore si usa in attacco sia in difesa.

**Nota:** anche il monster della New England, "the Killing Grounds" e la sua espansione "Overlord", utilizzano classificare le unità per classi di qualità. Qui sopra i counters del playtest.

D. Il gioco parlerà di ben tre sbarchi: Avalanche, Slapstick e Baytown. Giusto? Sembra anche che userai scale diverse ma come farai ad interagire tra i vari settori?

Comincio con Operation Baytown. Accadde il 3 settembre 1943, 6 giorni prima le altre due operazioni. La 5ª Britannica e la 1ª Canadese furono le due divisioni di fanteria a partire dalla Sicilia per risalire la punta dello stivale, uno sforzo esagerato vista la debole resistenza dell'Asse. Ma loro trovarono strade strette e accidentate, montagne e canyons e furono molto ritardate dalle demolizioni.

Il bilanciamento qui si ottiene trattando le unità alleate come rinforzi che possono entrare tutti in mappa solo dopo che le unità dell'Asse hanno lasciato la mappa C.

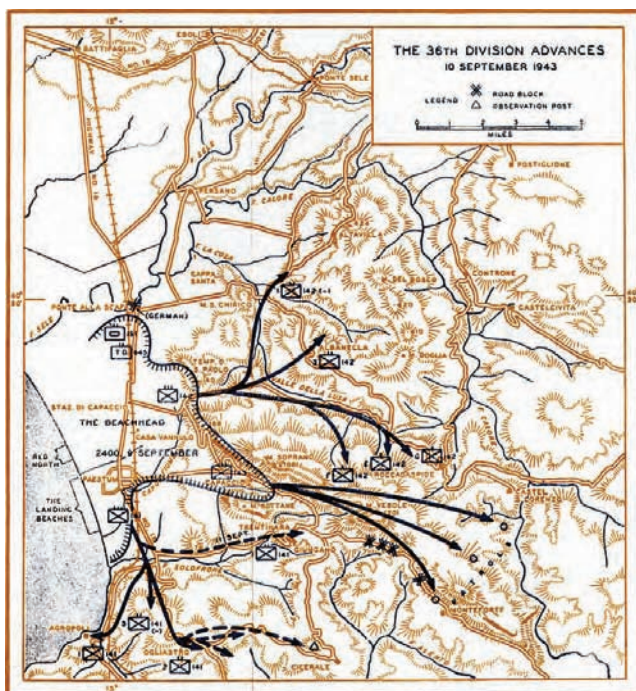
In Slapstick si parla della cattura (e dello sbarco) di Taranto, grosso porto e importante base navale italiana, il cui protagonista sarà la 1ª divisione Parà britannica. La flotta italiana aveva già lasciato la base, dovendo trattare la resa ed l'internamento a Malta. Anche questo sta sulla mappa C, quella a scala di 3,6 miglia per esagono circa.

Il giocatore tedesco (già, a questo punto, quasi tutte le unità italiane erano state disarmate) si deve confrontare con tre forze che entrano in mappa e con la gestione dello sbarco a Salerno. La difficoltà sta nel non essere isolato in un angolo di mappa mentre attende i rinforzi dal nord per contrattaccare, come da ordine del comandante della 10ª armata Von Vietinghof; è molto dura la cosa!



D. Ho pure capito che la mappa è unica nel suo genere: tre parti separate connesse da Tracks. Come è nata questa idea e come si attua?

Ricreare quelle vicende storiche e decidere di usare tutte le unità coinvolte è stato un lavoro immane. A un certo punto pensavo di dover usare 6 mappe grandi, con il 50% degli esagoni utili solo a fare delle lunghe manovre sul fianco. Così è nata l'idea di eliminare lo spazio inutile e di mettere le tre aree di battaglie tutte sullo



stesso foglio, usando però due scale diverse (e due TEC diverse).



È stato un progetto azzardato ma il playtest mi conferma la sua duttilità, dopo lo sconcerto iniziale (nessuno aveva mai visto una mappa simile per quello che ricordo).

Funziona? La sfida maggiore è tenere i Tedeschi e cercare di buttare a mare gli Alleati nei primi turni. Ma c'è scarso margine di errore e un giocatore alleato aggressivo potrebbe distruggere l'avversario in breve tempo.



D. Come funzionano le "Transit Tracks", descritte come perno della difesa tedesca? Come fanno gli Alleati a controllarle?

Le Transit tracks sono in realtà come degli esagoni giganti. Se si vogliono controllare, bisogna occuparle in forze o impedire l'ingresso bloccando le strade di accesso. Sono talmente larghe da essere fondamentali per i rifornimenti.

D. In Iron Tide, la forza di combattimento si "attacca", una volta estratta, sotto la pedina, e rimane con essa per tutta la partita. Questo sistema di "forza occulta" garantisce anche una buona giocabilità in solitario, se non si bara. Salerno avrà dinamiche simili?

Salerno, e tutta la linea di giochi che (spero) lo seguirà, utilizzerà il metodo collaudato di mantenere la forza sotto le unità. Ma se la campagna dovesse durare molto tempo, penso che sarà consentito un periodico rinnovo dei chits assegnati. Ci sono alcune varianti di Iron Tide che prevedono questa regola (accade dopo qualche turno) e pare funzionare bene.

VCS userà questo sistema di Fog of War leggera che previene l'eccesso di "sbirciate" agli stacks nemici senza ricorrere a pesanti metodi in doppio cieco. Per i successivi titoli della serie prevedo che adotterò regole per usare in dettaglio le "unità ignote" e i "piani segreti". L'unico problema qui è la verifica della funzionalità (richiede un notevole tempo in annotazioni) e sappiamo quanto i giocatori detestino annotare in foglietti le proprie mosse in progetto.

Si cercherà di lasciare le annotazioni al minimo possibile ma, al momento, va detto che Salerno non possiede "unità ignote".

D. Perché hai scelto Salerno come topic? Come ti sembrano le meccaniche del Variable Combat adattate a questi scenari?

L'idea mi era venuta dopo aver lavorato anni per lo sviluppo del gioco (Victory in the West) "Operation Typhoon" della SPI. Joe Balkoski mi aveva detto che, se la SPI fosse sopravvissuta,

Salerno sarebbe stato il prossimo episodio della serie. Ovviamente accadde tutto il contrario e lo S&T #89 Sicily fu l'ultimo gioco della serie. Sì, all'uscita di Iron Tide non ci fu alcun titolo del genere per 20 anni. Dopo Iron Tide, adesso ci sono parecchi sistemi che adottano il metodo a chit di Forza, in modi diversi; ma è una grande idea.

D. Domanda idiota. La CRT del gioco, a due dadi (2d6) è come in Iron Tide?

Sì, per me l'uso del D10 non ha la capacità di variabili dei due dadi, ed è pure prevedibile in certi ambiti. La CRT stessa porta verso un non linearità di risultati e contiene gli shifts per il combattimento. Da amante delle curve a Campana amo l'uso dei 2d6.

D. Ci sono giochi con lo status marker che indica la composizione dello stack. Quale sarà il limite di stack a Salerno?

Normalmente tre unità per esagono. Ma se due reggimenti sono nello stesso stack, solo uno dei due attaccherà o difenderà. Per questo non sarà produttivo raggruppare grandi unità, ma solo assets o piccole unità subordinate (che non usano i chits).

Defender's Terrain			
city, levels 4-6	1 - 3	1 - 2	1 - 1
swamp town lev 2-3	1 - 4	1 - 3	1 - 2
level 1	1 - 5	1 - 4	1 - 3
die roll	2	A2	D1(-1) A1(-1)
	3	A3(-1)	A1(-1) D1(-1)
	4	A1(-1)	A1(-2) A1(-2)
	5	A2(-2)	A1(-2) A3
	6	A2(-2)	A2(-1) A1(-1)
	7	A2(-3)	A2(-2) A2

D. Vorrei approfondire il modo in cui si attacca e si difende in stack. Secondo il modello base delle armi moderne si parla di un triangolo in cui un lato attacca, mentre gli altri due stanno in riserva o coprono i fianchi.

Il giocatore che difende decide lui chi difende e chi no (dello stack)? Se subisce perdite come le distribuisce?

Lo schieramento da combattimento in Salerno restringe il fronte ad una singola brigata (o reggimento) e a due aggregati (battaglioni o compagnie). Un fronte divisionale di 3 miglia sarebbe molto stretto per 10000 e più uomini ed equipaggiamenti. E sarebbe ancor più stretto sulla mappa A dove gli esagoni sono di 1 miglio soltanto.

Il giocatore stesso decide chi attacca e chi difende mentre i risultati affliggono tutto lo stack. Così le unità che non partecipano possono comunque avanzare o retrocedere anche se non forniscono la propria forza.

D. La MMP è nota, e giustamente orgogliosa, delle sue serie acronime OCS, SCS, TCS ... ora anche IGS. Perché mai originare una nuova serie sulle orme di quei giganti?

Ci ho pensato sin dal primo mio VitW del 1981. Iniziai ad assemblare Iron Tide nel 1992.

Lo feci uscire per il "blind testing" nel 1993 per vedere se andava, più per me che per altro. Lungo il cammino molte persone mi hanno aiutato: Brian Youse è stato un fan del sistema per molti anni, Joe Balkoski mi ha incoraggiato. Poi pensai che era ora di ringraziare tutti quei fans proponendo altri temi tra i tanti sulla Seconda Guerra Mondiale. E cosa c'era di meglio se non la casa dei serials, la MMP?



Major General Matthew B. Ridgway (left), commander of the 82nd Airborne Division, with a Signal Corps cameraman in central Sicily, July 25, 1943.

D. Adesso se un veterano, ormai, dei wargames. Ho letto con divertito interesse i tuoi commenti sul come era la produzione un tempo. Che tipo di possibilità offre oggi questa era più tecnologica?

Sin dal mio primo designa, Iron Tide, l'industria si è data totalmente alla grafica computerizzata. Il vecchio sistema sarebbe come paragonare un auto moderna ad una Stanley Steamer. Ambedue utilizzano la creatività, ma una è decisamente più preferibile.

Salerno ha fatto quasi tutto il playtest (90%) con Cyberboard. Non so se altri giochi possono vantare questo record.

D. Salerno ha un prezzo di preorder appena sopra i 30 sacchi ... non tanto di più dei titoli Victory Games e Avalon Hill che io vendevo nel 1986. Come è possibile? È questo l'impatto delle nuove tecnologie?

Posso dire solo che i giocatori potranno avvantaggiarsi dall'offerta MMP e ottenere molta più sostanza di quanto avranno poi speso.

D. Salerno ed il VCS potranno diventare uno stile per i futuri gamers?

VCS Salerno sarà in grado di intrigare le menti. redo anche che stimolerà la conoscenza storica e aprirà la strada a qualche nuova idea. Anche se le guerre ormai sono state simulate a tanti livelli, una diversa visuale potrà essere di stimolo ad allargare gli orizzonti della simulazione della storia. Educare divertendo, tutto qua.

D. Da quello che letto a Salerno la situazione fu in bilico. I Tedeschi contrattaccarono e arrivarono a un pelo dal travolgere le teste di sbarco: una situazione dinamica e stimolante per ambedue i contendenti. Perché non ci sono stati tanti giochi su Salerno, a parte due o tre?

Infatti valeva la pena. L'idea di fare qualcosa che mai nessuno aveva fatto penso mi arrivò in testa leggendo un vecchio articolo di Joe Miranda in Fire and Movement. Parafasandolo qui, "I Designers che simulano una simulazione stanno

perdendo qualcosa del procedimento". Per dire che chi crea copiando qualcosa che esiste perde in partenza qualcosa del prodotto finale. Non volevo copiare i vecchi Avalanche e per questo ho fatto la ricerca storica basandomi soprattutto sulle memorie scritte dei protagonisti. Credo di essere stato uno dei primi con questo approccio memorialistico.

per tanto, non intendeva metterle tra i counters dell'Asse. Un gioco sull'Italia senza gli Italiani con la Storia che in qualche modo lo giustificerebbe pure.

Noi però vogliamo ricordare quelle unità fuori dal coro, senza alcuna intenzione politica e solo perché erano Italiani come noi, magari dalla parte sbagliata (ma lo sapranno nel 1945).



D. Ma c'è qualcosa di negativo che aleggia sui giochi d'invasione con teatro il Mediterraneo? Gli altri teatri di guerra sono semplicemente più popolari o c'è dell'altro?

La gente si ancora alle strade più seguite. Forse quanto pensano non sia strategicamente rilevante per l'intera guerra interessa meno. Ma il concetto cardine è la visibilità. Io penso che quando la storia è raccontata ed il gioco sarà sul tavolo, altri progetti e giochi sicuramente lo seguiranno.

Nathan Kilgore, 28 gennaio 2010.

## NoTurkeys Notes

### Italiani (Repubblicani?) sul Fronte Sud

Come certo saprete non tutti gli Italiani tornarono a casa, l'8 settembre del 1943. Qualcuno scelse di restare o per un innato senso dell'onore, per personali scelte politiche o semplicemente perché costretto. Nate Kilgore mi ha detto che quelle piccole unità non furono determinanti allo svolgersi della campagna e che,

Le Forze armate (qualcuno le definisce già della Repubblica Sociale Italiana) già nel settembre 1943 affiancarono al sud lo sforzo militare tedesco contro l'invasione, con propri militi in prima linea ed in retrovia. Essi si schierarono in continuità di combattimento, come "Freiwillige Italienische" o in reparti di nuova costituzione. Prima di passare ad illustrare più specificamente la situazione dei reparti repubblicani impiegati sul fronte sud, è indispensabile una premessa generale.

Le formazioni armate della R.S.I. furono molte e multiformi. Ci furono corpi militari che, come la Decima Flottiglia MAS di Borghese e altri, all'atto dell'armistizio dell'8 settembre 1943 non si sciolsero e decisero immediatamente di continuare a combattere a fianco dei tedeschi "per l'Onore d'Italia". Ci furono miriadi di formazioni volontarie che si costituirono fin dai giorni immediatamente successivi all'8 settembre, ci furono i militari di leva delle classi 1924 e 1925 che si presentarono alle armi, ci furono coloro

che, arrestati dai tedeschi subito dopo l'armistizio, aderirono alla R.S.I. e furono inquadrati nelle sue Forze Armate.

Alcune di queste formazioni ebbero carattere spiccatamente politico, come le Brigate Nere (BB.NN.) e la Guardia Nazionale Repubblicana (GNR), ma altre, in primis le quattro divisioni che costituirono il nerbo dell'Esercito Repubblicano (Monterosa, Italia, Littorio, San Marco), furono, per scelta fortemente voluta dal Maresciallo Rodolfo Graziani, Ministro della Guerra, apolitiche.

Il territorio della R.S.I. non occupato dal nemico fu organizzato in Comandi Militari Regionali (C.M.R.) e in Comandi Militari Provinciali (C.M.P.). Relativamente al fronte di Cassino, i C.M.R. che ci interessano furono il 200° Roma e il 209° Chieti - L'Aquila. Ogni C.M.R. constava di un Comando, un Quartier Generale con una Delegazione di Intendenza e una Compagnia (in alcuni casi un Battaglione) Regionale. Ogni Provincia ebbe un C.M.P. con un proprio Quartier Generale, una Compagnia (o un Battaglione) provinciale e il Distretto Militare.

Passiamo ora ad analizzare i singoli reparti. Innanzi tutto va menzionato il Battaglione Volontari "Mussolini" (o Gruppo Cozzarini), formato da circa 700 sbandati dell'Esercito Regio reclutati in Campania, Lazio ed Abruzzo dal Tenente Cesare Cozzarini, Capitano per merito di guerra dall'1 novembre. Inquadrato nel XIV PzK, fu schierato contro gli angloamericani dall'ottobre al dicembre 1943, ricevendo, il 30 ed il 31 ottobre, il battesimo del fuoco su M. Massico (m. 811), fra Mondragone e Falciano.

Altri contingenti italiani presenti sulla linea Gustav, immediatamente a ridosso delle truppe combattenti, furono i primi dodici reparti del Genio Fortificazioni Campali (GFC). Battaglioni di 700-1000 unità formati nell'autunno del 1943 in Umbria, Toscana, Marche ed Emilia. Si ricordano il 102°, il 108° (Maggiore Santoro), il 109°, il 124° (poi 4° Cmp nel Btl 788°), il 133° (poi 4° Cmp nel Btl 432°), il 135° (Maggiore Negri) oltre al 54° Battaglione salmerie e carreggio (Capitano Ricci). Tutti questi reparti vennero impegnati nelle opere di fortificazione assieme alle truppe tedesche.

A completare il quadro vanno citati i "Freiwillige Italienische", volontari italiani inquadrati nella Wehrmacht ma con uniforme, insegne e diritti italiani, presenti in diversi punti del fronte. Sulla loro attività la documentazione esistente è frammentaria e quindi incompleta. Il grosso, pari alla leva per una divisione, fu costituito dagli artiglieri contraerei e costieri (Dicat, Milmart, Divisioni Costiere) già operanti al centro-sud assieme alla Flak, da sbandati del Regio Esercito e da quanti entrarono nel Genio tedesco o nella Todt.

Va detto che non tutti gli effettivi di questi reparti erano politicizzati. Molti rimasero a combattere per un personale senso dell'onore e perciò meritano rispetto.





**ASL Battle Report  
MagnaCon Gheba 2010**

La Magna Con Gheba è un gathering, così chiamato per distinguerlo dai tornei, cioè le due fondamentali tipologie di occasioni in cui la comunità dei giocatori di Advanced Squad Leader si ritrova. Il gathering è un raduno informale in cui lo scopo è giocare (e mangiare), in questo caso con Gheba, al secolo Mario Nadalini, nella stupenda cornice di Baselga di Pinè, del lago e della leggendaria pasticceria alla Serraia. Dura in genere il venerdì pomeriggio, sabato e domenica e magari le notti per i più resistenti.

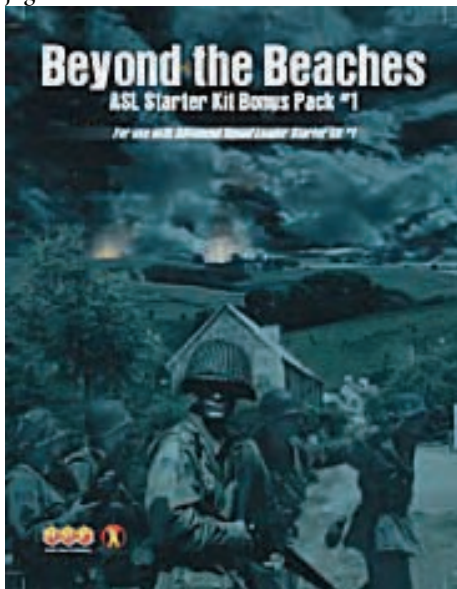
**Nota:** Gheba nel vernacolo trentino significa anche nebbia, fumo o nuvoletta di fumo. Chissà se c'entra?

Tralasciando l'aspetto culinario, questo e altri raduni di ASLers sono delle maratone di gioco che evidentemente sono particolarmente adatte al gioco *Advanced Squad Leader* che per la sua per la stessa struttura consente un modo particolarmente dedicato di gioco.



ASL infatti è costituito attualmente da una serie sterminata di scenari, oltre 4.000, con le stesse regole di base, contenute in un voluminoso manuale che impressiona il novizio (detto

niubbo, da newbie). Peraltro di solito uno scenario utilizza una quantità limitata di regole e quindi non comporta lo studio integrale del *Rulebook* che spaventerebbe chicchessia. Di scenari ve ne sono per tutti i gusti e tutte le taglie, con pochissime squadre o moltissimi mezzi, quattro turni di gioco oppure dieci, utilizzando una ventina di moduli che consentono di impiegare ogni nazionalità combattente della seconda guerra mondiale, dai cinesi ai partigiani jugoslavi.



ASL è uscito sul mercato del board wargame nel 1985 come risultato della riorganizzazione delle regole di *Squad Leader* e delle sue espansioni (*Cross of Iron*, *Crescendo of Doom* e *GI Anvil of Victory*) e della loro sistemazione, ormai necessaria dato che dopo quattro libretti di regole era tempo di metterle un po' in ordine.

Il manuale non serve a nulla senza i moduli, ognuno dei quali reca mappe, pedine di alcune nazionalità e regole particolari come i data base di veicoli e cannoni.

Il primo modulo, ora alla terza edizione, è *Beyond Valor* con le pedine per giocare gli scenari con russi e tedeschi; trascuriamo di elencare

tutti i titoli per menzionare invece l'ultima uscita creativa della MMP (che ha rilevato il marchio dalla defunta AH), cioè la serie degli Starter Kit, creati con una qualità grafica eccellente per introdurre ad ASL i nuovi giocatori, giovani o veterani di altri giochi. Una controtendenza rispetto alla diffusione dell'Eurogames, al CDG ecc. Gli Starter Kit eliminano di fatto una larga parte delle più incisive difficoltà del gioco completo (full ASL), cioè i by pass, i cecchini, ma soprattutto il "concealment" ovvero le regole che consentono di nascondere le proprie pedine sotto un anonimo "?", un punto di domanda che ha risvolti abbastanza complicati ed effetti devastanti.



La scala: il livello del gioco è la squadra, divisibile in mezza squadre, mentre sono rappresentati i leader individuali, serventi delle armi pesanti e dei cannoni, i singoli veicoli, carri, cannoni, mitragliatrici, mortai, cariche esplosive.

Si gioca su carte geomorfiche o storiche con esagoni che rappresentano 40m di terreno: si è superata ora la cinquantina di mappe geomorfiche e ve ne sono molte di storiche, cioè appartenenti ai moduli che ricreano campagne storiche come *Kampfgruppe Peiper* oppure *A Bridge Too Far*.

La sequenza di gioco ricalca il vecchio sistema IgoYougo, ma con delle importanti interattività. Vede l'attaccante sparare due volte: nella sua fase preparatoria e in quella di fuoco avanzato (ma non con le stesse unità); il difensore invece spara invece nella fase del movimento avversario e nella fase di fuoco difensivo; alla fine del turno giocatore vi è sempre un avanzata di un esagono, il corpo a corpo e quindi infine il guadagno dei punti di domanda, ovvero se non mi vede nessuno mi metto il "?" purché non in Open Ground (terreno aperto) e anche in quel caso con un buon tiro di dado mi metto sotto il confortante cappello del "?". Che è micidiale perché chi gli spara contro è costretto a dimezzare la sua potenza di fuoco e quindi fa molta fatica a *breccare* (mandare in rotta) il difensore *consilato* (concealed). La lingua dell'impero mediatico è stata così corrotta dal giocatore italiano di ASL che così ha imposto il proprio pe-



daggio culturale al librone del wargame più complesso del mondo.

Il combattimento avviene a colpi di dadi 6. Normalmente due, sicché i risultati di 2 e 12 sono particolarmente temuti o agognati a seconda della parte. Il 2 (snakeye) è tipicamente un colpo eccezionale e il 12 (boxcar) una sfiga orrenda: per esempio una unità che tenta di riordinarsi si arrende, oppure un cannone si spacca, ecc. Ovviamente due dadi 6 creano statisticamente una campana gaussiana, per cui il 7 è frequente e generalmente poco efficace.



Per non dilungarci su queste questioni, invitiamo il lettore a leggersi l'articolo molto informativo che è apparso sulla pur non sempre affidabile wiki:

[http://en.wikipedia.org/wiki/Advanced\\_Squad\\_Leader](http://en.wikipedia.org/wiki/Advanced_Squad_Leader).

Il risultato del fuoco sulla fanteria di regola è un pinned, oppure più frequentemente broken per cui la squadra viene capovolta al suo lato broken e fino dopo la fase successiva di rally sta sotto un marker di DM o Desperation Morale che gli impone un modificatore al dado di riordino di +4.

I modificatori di dado o DRM sono fondamentali in ASL: ogni situazione tattica come lo sfruttamento del terreno oppure la grandezza di un veicolo, la presenza del fumo, la posizione di un veicolo bersaglio rispetto a chi spara, ecc., impone vari DRM in positivo o negativo fino ad arrivare ad un tiro finale che terrà conto delle condizioni che influiscono sul combattimento.

Nelle intenzioni dei progettisti ASL doveva essere il gioco senza rivali per bellezza, dettaglio, eccitazione", essere cioè "the ultimate wargame".



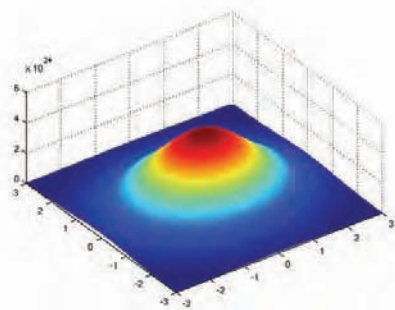
Advanced Squad Leader ha completamente sostituito i giochi della serie SL, forse una scelta di tipo commerciale (buttateli...), aumentando il dettaglio.

Sicché se Squad Leader aveva una ventina di carri diversi con cinque tipi di fattori di corazzatura, ASL ha oltre cinquanta tipi di carri e semoventi tedeschi, che mostrano valori di corazzatura da 0 a 26, riflettendo i diversi spessori e inclinazioni delle corazze reali.

Perché ASL? Perché effettivamente ha dei vantaggi, come il fatto che si usano le stesse regole per tutti gli scenari, salvo SSR (scenario special rules) e il fatto che alcune sono presenti altre no. E il fatto che si cerca un avversario per ASL lo si trova nella ristretta ma piuttosto numerosa e coesa comunità che lo gioca; ben diverso il discorso se cercate un avversario per un wargame tra le centinaia che avete.

In secondo luogo se vi mettete d'accordo per uno scenario con il vostro avversario prima dell'incontro potrete mandargli il vostro setup via VASL (Vassal) guadagnando tempo e avendo la certezza che in una mezza giornata lo scenario viene finito.

Infine l'andamento dello scenario è potentemente influenzato dai dadi: si la sfiga o la fortuna c'entra anche se i risultati alla fine si compensano. Vero è però che in una situazione di svantaggio vi potrete trovare la situazione completamente ribaltata da un lancio o una serie di lanci fortunati, dando molta adrenalina al gioco e portando a volte all'indecisione del risultato finale dello scenario fino all'ultimo.



I dadi: come abbiamo detto i dadi hanno un ruolo importante nel gioco. Uno è bianco, l'altro colorato e sono di norma lanciati in una torretta o con bicchiere (niente lanci con la mano a cucchiaio). Si sua la somma dei dadi, ma si deve tener conto spesso del colorato che potrebbe far mantenere la ROF ad una mitragliatrice. Se poi sono uguali ecco che chi ha sparato si è spaurito e colpisce nella colonna più bassa della IFT (Infantry Fire Table), cioè la tabella di combattimento della fanteria, che però in Europa è soppiantata dalla più articolata Incremental IFT, cioè per esempio se hanno sparato 4 fattori cercano il risultato sulla colonna del 2.

Poi occorre fare attenzione al fatto che il dado è uguale al SAN (sniper activation number) si può attivare il cecchino avversario con possibili effetti devastanti come l'uccisione del vostro miglior leader (ma deve fare 1 con d6 e piombargli addosso).

Tornando alla MagnaConGheba, ecco un paio di immagini dell'orgia di gioco che vi ha imperver-

sato: il top della "grandeur" va allo scenario storico giocato dai veronesi, un gruppo molto dedicato di giocatori Paolo Cariolato, Fabrizio Da Pra, Harlequin, Alessandro Cuneo, che si è divertito con il mostruoso Berlin Fall of the Third Reich, un modulo storico della Critical Hit.



La Critical Hit è un editore di quel gruppo detto "Third Part" che stampa moduli e scenari ASL sotto mentite spoglie per problemi di copyright. Personalmente sono stato battuto dall'eccellente sgt. Essig, alias Mario Aceto, la vera risorsa di ASL in Italia, dalle torrette di lancio dei dadi (di qui il soprannome di "mastro Geppetto"), agli scenari, organizzazione di gathering, come il prossimo CarimASL 2010 a Carimate. Lo scenario giocato era J94 Kempf at Melikhovo, una situazione sul fronte russo i cui i tedeschi devono conquistare almeno tre case stando attenti ad un insidioso anticarro russo nascosto.



Ho iniziato altre due partite, J24 Smashing the Third e RPT19 Mercury Rising, quest'ultimo con Ettore, il più giovane giocatore di ASL, ma non ho potuto finirle; le finiremo su VASL, la risorsa elettronica veramente rivoluzionaria basata sul motore di VASSAL.

Ma questa è un'altra storia che racconteremo in un apposito articolo dedicato al gioco Pbm e online.







Un tempo quando si voleva progettare un Wargame ci si organizzava a puntino. Si acquistavano i pennarelli che non sbavavano colore (non era ancora l'era del PC) e si programmava una spedizione dal tipografo per acquistare il cartoncino per mappa e pedine. Ricordo che una volta andai al negozio di Caccia & Pesca per acquistare le scatoline porta counters (o porta ami se volete), vidi le rondelle di cartone bianco che i cacciatori usavano per chiudere le cartucce e, per qualche mese, sul tavolo girarono pedine rotonde!

Oggi, se si vuole stare al passo dei tempi non basta più andare in tipografia, ma è necessario recarsi a fare una capatina dal falegname o direttamente in segheria ... La colpa è dei sistemi di giochi lanciati in larga scala da una vivace ditta di giochi di Vancouver in Canada: Columbia Games. È una ditta molto antica, per dire, e risale al 1972 (ora non essendoci più SPI e Avalon in effetti è la più vecchia ditta sul mercato). Ha il pregio di aver sempre ristampato i propri giochi, anche quelli più antichi, rendendoli disponibili a tutti.

Ora non v'inganni l'ironia sul logo nel titolo. La Columbia produce dei giochi semplici ma non idioti, talvolta anche divertenti. Ma la sua brillante innovazione fu quella di collegare i giochi di società tipo Monopoli ai temi storici inventando le pedine simili ai segnalini dei giochi da tavolo: piccoli quadrati di legno ... i celeberrimi **legnetti**.

Dopo i primi tentativi presto abortiti (prime edizioni di Risiko e Diplomacy) il mondo dei wargame abbandonò il legno per il più economico cartone. Oggi i giochi a blocchetti sono molto diffusi, trainati anche dal successo degli Eurogames, dove il legno è padrone del tavolo. Oltre ai classici blocchetti rettangolari possiamo trovare i noti bastoncini della Simmons Games, oppure i piccoli cilindri della Histogames (Friedrich e Maria, nell'immagine qui di seguito). Tuttavia il primato assoluto nella diffusione dei wargames a "legna" spetta alla Columbia Games, cui spetta anche l'idea di definire le perdite delle unità ruotando le pedine sul numero di steps

corrispondenti. Il difetto più palese dei sistemi a blocchetti è che stanno in piedi molto precariamente. Molti giocatori sono costretti ad usarli mantenendoli sulla mappa sul loro lato largo e finendo così in pratica per giocare con counters di legno che perdono la loro principale caratteristica: la Fog of War, che nel gioco è determinata dal fatto che il lato che conta non è visibile all'avversario.



Per capire l'entità e l'impatto del fenomeno blocchetti ho pensato di analizzare uno dei classici della Columbia Games: Crusader Rex e di cercare di scoprirne i segreti di gioco.



### Scala di gioco

Crusader Rex parla della III Crociata (un giocatore tiene i Franchi ed il suo avversario i Saraceni). A partire dal 1187, quindi, la partita si sviluppa per vari anni e ciascun anno comprende 6 turni di gioco. Ognuno di questi turni comprende 4 fasi e la sequenza si sviluppa nel modo di seguito descritta.

La mappa comprende il Levante da Antiochia sino all'Egitto a sud. Il giocatore Franco si schiera ad ovest, il Saraceno dalla parte opposta. Sulla mappa ci sono tutte le posizioni chiave del XII secolo. Queste posizioni governano il movimento e la posizione dei blocchetti.

Le città in Verde sono della fazione saracena, se non sono occupate da blocchetti franchi, viceversa quelle Arancione sono favorevoli agli europei. Quelle in Nero sono cosa a parte: non sono utilizzate nel gioco e sono presenti solo per omaggio alla storia. Ogni città ha un suo punteggio, da 1 a 4, che rappresenta sia la capacità difensiva, sia il potenziale di rifornimento, ma se non hanno rocche non possono avere rifornimenti.

Naturalmente, invece di combattere, si può scappare dentro alle Rocche. Queste, tuttavia, hanno uno "stacking limit" (pari al punteggio della città), mentre all'interno delle città medesime non vi sono limiti nel numero di blocchi.

Le città sul mare con il simbolo dell'ancora sono anche porti per i movimenti navali. Si noti che in caso d'assedio il porto va considerato in possesso degli assediati (non di chi è assediato).

Alcune città sono caricate di uno stemma nobiliare. Queste sono le Piazzeforti o luogo di partenza di una unità (un blocco) particolare. Vi sono anche stemmi doppi (Sidone e Beaufort ad esempio) di cui una è la principale, ovvero quella segnata sul blocco unità, l'altra è l'alternativa.

Sette Città (esagonali) sono anche Obiettivi di Vittoria. Il Saraceno parte controllandone tre:

ALEPPO, DAMASCO ed EGITTO (che non è una città ma un'area); il giocatore Franco ne controlla 4: ANTIOCHIA, TRIPOLI, ACRÌ e GERUSALEMME.

Lo scopo del gioco è di controllare la maggioranza di queste 7 Città alla fine dell'anno 1192. Ma se un giocatore le controlla tutte e sette, in qualsiasi momento della partita, vince automaticamente.

### I protagonisti

Le unità sono i blocchetti di legno, arancio per i Franchi e Verdi per i Saraceni. C'è pure un singolo blocchetto nero che rappresenta gli Assassini. I blocchetti portano un'etichetta adesiva, da applicare prima d'iniziare, su un lato del legno. L'altro lato resta privo di adesivi e sarà quello visibile dal nemico, che così non conosce chi sta davanti. Un vantaggio rispetto a Command & Colors dove le etichette si attaccano sui due lati (ovvero fatica doppia).

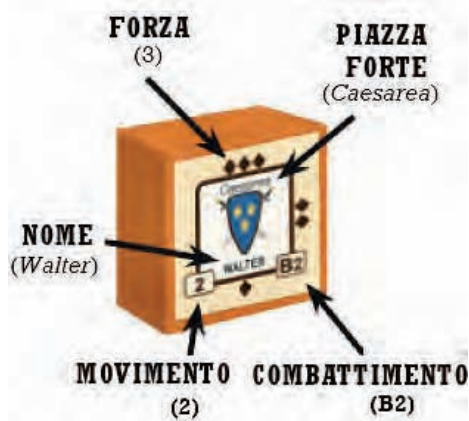




(nell'immagine un interessante sistema di stacking saraceno da città murata, detto anche "a cucina Scavolini")

La forza delle unità è data dal numero dei rombi (detti diamanti) che sono sul bordo dell'etichetta. In pratica il loro numero determina il numero dei dadi (d6) che si tirano in combattimento, come nei classici sistemi a legna ovvero definiti come "Roll to Hit". Alcuni hanno quattro livelli (steps) di forza, ovvero hanno rombi su tutti e quattro i lati, altri ne hanno tre ecc. Ogni step che si perde fa girare il blocchetto ponendo in alto il lato del numero corrispondente alla forza risultante.

L'efficacia di combattimento è indicata in basso a destra da una sigla come A1 o B2. La lettera indica solo la priorità dell'attacco (prima gli A, poi i B e infine i C). Il numero indica il massimo risultato da ottenere per colpire.



Ovvero un blocco B1 colpisce solo facendo 1 con il dado; un blocco B3 colpisce facendo 1, 2 o 3.

Il valore di Movimento indica il numero di città contigue che si riesce a raggiungere in un turno, e se si fa una marcia forzata si aggiunge un +1. La piazzaforte fornisce anche il nome della città di partenza del set-up.

Ora analizziamo le varie truppe in campo:

**Franchi**



**Oltremarini** . Nove blocchi rappresentano le Signorie Cristiane del Regno di Gerusalemme, del Principato d'Antiochia e della Contea di Tripoli.

**Ordini Monastici:** sette blocchi rappresentano le fazioni militari degli Ordini religiosi dei Cavalieri di San Giovanni o Ospitalieri e dei Templari.



**Turcopoli:** non è una tangentopoli ambientata a Istanbul ma sono i due blocchi di cavalleria siriana usati dai Franchi. Il termine Turcopolo (dal greco figlio di turchi) indicava un arciere a cavallo appartenente al ruolo dei Cavalieri Templari e partecipante al Capitolo dei Nove durante il periodo delle Crociate.

Erano in genere indigeni palestinesi (turchi e arabi) spesso mercenari, che avevano abiurato la religione islamica. Furono impiegati per la prima volta dai Templari e costituivano reparti di cavalleria leggera, con compiti di rifinitura per la cavalleria pesante. Erano guidati da un comandante detto Turcopoliere o capitano generale della cavalleria.

**Crociati:** nove blocchi rappresentano i le forze Inglesi, Francesi e Tedesche della III Crociata. Iniziano il gioco fuori mappa nella riserva crociata franca.



**Pellegrini:** quattro blocchi rappresentano le forze dei numerosi gruppetti di guerrieri arrivati in Terra Santa, da paesi diversi, dalla Castiglia sino allo Jutland. Anche costoro iniziano fuori mappa nella riserva franca. Nel counter tale Florius di Genova ... anzi è chiaramente scritto Genoa (trattandosi di pellegrini).



**I guai dei Franchi**

Il primo problema del sistema è la questione dei rinforzi. Essi sono estratti casualmente dal pool della riserva. In effetti il giocatore Franco possiede 9 blocchi assai potenti in quel dannato pool: i Crociati stessi. Regola 8.21 - Una volta estratti devono essere comunque raccolti in gruppi da tre prima di poterli schierare. Consi-

derando il numero totale dei blocchi nel pool delle estrazioni, vi sono possibilità statisticamente elevate che un sorteggio malnato impedisca di fatto al Cristiano di usare le potenti riserve.

A detta dei giocatori questo è un forte svantaggio per i Franchi e non si capisce se il perverso meccanismo sia stato pensato da Dalgliesh e Taylor (autori) allo scopo di bilanciare il gioco. È vero che il sistema di combattimento a colpi di dado qui funziona perfettamente, ma, se è così, ciò dipende statisticamente dal gran numero di dadi che si tira: il campione elevato tende a bilanciare il tutto. Con i rinforzi, tuttavia, il sistema scricchiola alquanto.



**I Saraceni**

I Saraceni sono un misto di cavalleria leggera, arcieri montati e fanteria.

**Gli Emiri:** i blocchi che rappresentano i comandanti mussulmani fedeli al saladino sono 19. La maggior parte di loro arriva da località fuori mappa ma iniziano in mappa per semplificare il gioco. Notate che il Saladino ed altri 4 blocchi portano lo stesso stemma: sono i suoi tre figli e il fratello.



**I Nomadi:** Dodici blocchi rappresentano forze irregolari di province islamiche fuori mappa. Il giocatore Saraceno inizia la partita con soli 4 blocchi di Nomadi, e tiene gli altri nella riserva saracena.



**Gli Assassini:** gli Assassini stanno a Masyaf ed entrano in gioco quando l'avvenimento omonimo viene estratto.

Con il titolo di Vecchio della Montagna i Crociati indicavano lo "Sheikh-el-Jebel", ovvero il "Signore della Montagna", Gran Maestro e capo carismatico di una misteriosa setta ismaelita, i cui membri, i "Fidawi", erano noti col nome di "Assassini". Setta politico-religiosa di fanatici musulmani, fondata in Persia nel 1090 da Hassan ben



Sabbah. I suoi seguaci, professando cieca fedeltà al capo, che aveva su di loro poteri assoluti di vita e di morte, compivano distruzioni e massacri di musulmani ortodossi. La setta si schierò prima dalla parte dei Fatimiti egiziani, poi contro di essi, al fianco di Nizar, fratello e rivale del capo dei Fatimiti. Decadde nel 1124, alla morte del suo fondatore. Gli Assassini si diffusero anche in Siria, ove, combatterono contro i Crociati, uccidendo nel 1152 il conte Raimondo di Tripoli e, nel 1182, Corrado, marchese del Monferrato; tentarono perfino di uccidere il Saladino. Il ramo di Siria fu distrutto dal Sultano d'Egitto nel 1273.

### Set-up, movimento e carte eventi

Oltremarini, Turcopoli e Ordini Monastici iniziano nelle loro piazzeforti o in altre piazzeforti alternative del medesimo regno. Il giocatore Franco non deve oltrepassare il punteggio delle città durante il set-up e deve scegliere le piazzeforti prima che il saraceno schieri i Nomadi. I 13 blocchi restanti (Crociati e Pellegrini) vanno messi coperti in una riserva fuori mappa (sulla tavola insomma).

Gli Emiri iniziano nelle loro piazzeforti, a parte Salah-ed-Din (Saladino) che può essere rimpiazzato da qualsiasi membro della sua famiglia. Lui andrebbe messo a damasco ma può essere sostituito benissimo da al-Aziz in Egitto o da al-Zahir ad Aleppo.

I 12 blocchi restanti sono i Nomadi (Arabi, Curdi e Turchi). Sono messi anch'essi coperti in una riserva saracena. Quattro di loro sono subito estratti a sorte e messi nelle loro piazzeforti. Il gioco comprende anche 21 carte per il movimento e altre 4 per gli avvenimenti. All'inizio di ciascun anno le carte sono mescolate e 6 di loro sono date in mano ai giocatori.

All'inizio del turno ogni giocatore impegna una carta (coperta). Chi avrà la carta con il valore più elevato possiede l'iniziativa per quel turno di gioco. In caso di parità vincono i Franchi.

Le carte movimento consentono ai giocatori di fare 1-2-3 mosse nel turno. Le carte evento vanno giocate prima di muovere ed in caso di due eventi giocati in contemporanea prevarrà quello dei Franchi, a meno che l'evento non sia la carta fango (Mud) che termina automaticamente il turno.

Il movimento si fa da città a città adiacente (ovvero da punto a punto), fermandosi se si trovano nemici (a meno che non siano assediati). I blocchi muovono una sola volta a turno salvo se fanno ritirate o riordino. Ci si può muovere a gruppi o raggruppare i blocchi se si vuole.

Si usano due tipologie di strada: le Maggiori (linea grossa) e le Minori (linea sottile). Ogni tipo di strada ha il suo stacking limit: 8 le maggiori e 4 le minori. In caso di attacco il movimento su strada si riduce a metà (50%): 4 sulle maggiori e 2 sulle minori. Si possono anche forzare le marce (+1 sul valore di movimento)

ma si rischiano perdite (tirando 1-2-3 con il dado). Il meccanismo del movimento è delicato ed ogni giocatore fissa la capacità di una strada al primo movimento che fa, mantenendola per tutto il turno. In attacco la mossa dimezzata riguarda solo l'ultimo segmento e non tutto il tragitto, il che comunque deve far riflettere su quanti blocchi arrivano a contatto con il nemico. L'attacco costringe il difensore ad impegnare tanti blocchi suoi quanti sono quelli che lo attaccano. I restanti possono anche evadere ed attaccare da altre parti. Non possono però utilizzare le strade percorse dall'attaccante, se la loro capacità è stata saturata.

### Ma attenzione all'ultimo turno dell'anno!

Siamo in inverno e tutte le unità che eccedono il punteggio della città sono **eliminate**. Questo accade soprattutto se svernate in una città non del vostro colore. Se la città è vostra state tranquilli: il suo punteggio è triplicato.



**Curiosità del gioco:** tra i blocchi di Crusader Rex troviamo anche Baliano d'Belin, l'attore Orlando Bloom in Kingdom of Heaven (Le Crociate in Italiano), film di Ridley Scott.

Con la caduta di Gerusalemme e la morte della regina Sibilla all'assedio di Acri nel 1190 (che nel film restava viva a casa di Bloom), si era creato un vuoto nel regno. La sorellastra di Baliano, Isabella, era ora la legittima erede, tuttavia Guido di Lusignea si rifiutò di cederle il titolo ed inoltre il marito di Isabella, continuò a restare fedele al suo signore.

Ma la disputa sulla successione al trono venne complicata dall'avvento di Riccardo I d'Inghilterra e di Filippo II di Francia al seguito della Terza Crociata; Riccardo era sostenitore di Guido in qualità di suo vassallo, mentre Filippo era sostenitore di Corrado del Monferrato.

Il 28 aprile 1192 Corrado venne assassinato a Tiro solo pochi giorni dopo la sua elezione, si disse che uno dei due assassini responsabili del delitto si fosse infiltrato fingendosi un servitore nella fortezza di Tiro appartenuta a Baliano.

Ovviamente il principale sospetto dell'omicidio fu re Riccardo Cuor di Leone (nella copertina del gioco). Baliano divenne subito uno dei consiglieri di Enrico di Champagne, suo cognato, e in quello stesso anno guidò la retroguardia dell'esercito di Riccardo alla battaglia di Giaffa.



In seguito partecipò al trattato di Ramla tra Riccardo e Saladino dopo la battaglia di Arsuf nel 1192 che pose fine alla Terza Crociata. In base al trattato il castello di Ibelin rimase sotto la giurisdizione di Saladino ma molte altre terre conquistate dai crociati rimasero in loro possesso. Come ricompensa per l'opera svolta, Saladino fece dono a Baliano della Signoria di Caymont e di altri territori alle porte di Acri.

Baliano morì nel 1193 intorno ai cinquant'anni, lasciando quattro figli.

### Sequenza di gioco

Come detto il gioco si evolve in anni, ogni anno storico ha sei turni di gioco (l'ultimo è invernale) e ogni turno si divide in quattro fasi:

#### Fase delle Carte

Ogni anno i giocatori hanno una mano di sei carte. Come detto servono a stabilire le iniziative dei turni, ad eseguire i movimenti o a dar luogo ad eventi speciali.

#### Fase di Movimento

Le carte di valore 1, 2 o 3 permettono un corrispondente numero di movimenti in Stack (Gruppi) o per singoli blocchetti. Il movimento si effettua secondo il potenziale delle singole unità. Se le unità partono da uno stack possono anche terminare la propria mossa in città diverse, in rapporto alla loro capacità di marciare. Come detto, in presenza del nemico ci si ferma.

#### Fase di Battaglia

Quando unità avversarie sono nella stessa città può accadere che combattano una contro l'altra. Il difensore può comunque riparare nel castello omologo e questo origina un assedio. Le battaglie si risolvono sempre nell'ordine d'iniziativa iniziale. Chi tira per primo? Nell'ordine le sequenze sono le lettere A-B-C ed in caso di pareggio prima il difensore.

#### Fase dei Rinforzi

Qui ciascun giocatore pesca un blocchetto della sua Riserva fuori mappa.

## Le Battaglie e gli Assedi

Scelta la prima battaglia da fare si determina la sequenza dei tiri. Ogni battaglia dispone di 4 rounds ognuno dei quali si conclude quando tutti i blocchetti hanno "tirato i dadi". Si noti che il 4° round è proibito per l'attaccante se ci sono ancora difensori vivi in città (non nel castello). Ogni round permette tre azioni diverse: attaccare, ritirarsi o passare la mano. Regole particolari permettono di attaccare con più stack diversi le stesse forze avversarie.

Gli attacchi non sono simultanei e le perdite si applicano subito. Immaginate che attacchi per prima una unità A3. Tirerà tre dadi segnando colpi a segno se fa 1-2 o 3. Le perdite non sono mai mirate ma vanno assegnate alle unità avversarie più forti (a scelta in caso di pari forze).

**Esempio pratico:** una unità A4 attacca, assieme ad una C3, due unità nemiche B3 e C2. Prima tira la A3, poi la B3, poi la C2 (difensore) ed infine la C3.

Le cariche di cavalleria Cristiane hanno il vantaggio di poter raddoppiare i dadi tirati e lo svantaggio di colpire solo con il 6. I Saraceni invece possono scegliere di combattere rinunciando a tirare un dado per poi ritirarsi immediatamente dopo l'attacco. Le ritirate sono consentite come normale azione di gioco (4 blocchi al massimo sulle strade maggiori e 2 soli su quelle minori).

Alcune unità, arrivate a zero steps, sono eliminate definitivamente, mentre le altre andranno nel pool delle riserve fuori mappa. Non rientreranno mai in gioco:

per i Franchi – tutti i Pellegrini, i Crociati e gli Ordini Monastici.

per i saraceni – tutti gli Emiri.

Le truppe assediate hanno invece il vantaggio che ogni hit fatto con il dado vale mezza perdita e che, quindi, dovranno subire due Hits per avere uno step in meno. Tutte le unità assediate, tuttavia, dovranno subire un tiro di dado a fine turno (primo escluso) per verificare il loro logorio d'assedio. Chi assedia può anche attaccare il castello ma solo con un numero chiuso di blocchetti, pari al doppio del punteggio della città.

Tiro e Tripoli hanno il vantaggio di stare in mezzo a strade minori e quindi sono meglio difese (possono essere attaccate al massimo da due blocchetti nemici).

## La Pesca dei Rinforzi

In Crusader Rex alcune regole particolari definiscono l'arrivo dei rinforzi. Come anticipato i rinforzi Inglesi, Francesi e Tedeschi possono entrare in mappa solo quando hanno raggiunto (sono stati estratti) stack di 3 blocchetti.

Significa che se, alla fine di sei turni, il giocatore Franco estrae due Inglesi, due Francesi e due Tedeschi, nessuno può entrare in mappa e siete nella c...ca!

Inglesi e Francesi arrivano via mare e vanno messi in mappa in porti. Muovono in stack (usando un singolo movimento) da fuori mappa, ma possono avere approdi differenti, a scelta.

I Tedeschi non amano il mare ed entrano o ad Antiochia o ad Aleppo (l'una o l'altra).

**Subdolo Trucchetto Saraceno:** poiché chi entra in mappa in una città occupata dal nemico deve ingaggiare battaglia e, se si ritira, subisce una eliminazione, non è una cattiva idea occupare porti e le due città filotedesche con unità saracene. Si noti che se gli Islamici occupano tutti i porti non sarà possibile far entrare in gioco Pellegrini. Questi torneranno mestamente nel marasma della riserva fuori mappa.

Nessun problema per gli Ultramarini che invece entrano nelle piazzeforti o in qualunque città amica, se quelle sono occupate. Lo stesso avviene per i Saraceni, che anche qui sono avvantaggiati.



## Blocchetti? Non è un wargame! Non è simulazione storica!

Thomas F. Madden è uno storico, accademico, saggista e collaboratore editoriale statunitense.

La sua materia è la storia medievale. Attualmente collabora con The New York Times, Washington Post, USA Today, The History Channel, Discovery Channel. La sua opera più famosa è "New Concise History of the Crusades" edita nel 2005 e tradotta in molte lingue. Madden è celebre anche per il suo "Enrico Dandolo and the Rise of Venice" (vedi foto sotto).

Mentre il nostro Franco Cardini stroncava la storicità del film di Ridley Scott, Kingdom of Heaven (che a me è piaciuto, non considerandolo un documentario medievalista), il buon Tom Madden ha riabilitato Crusader Rex, giocandolo con sua figlia.



"Già è vero. Sono uno storico di professione delle Crociate. Ho scritto parecchi libri e seguo le tesi di Ph.D. sull'argomento. Ammetto di non essere molto addentro ai wargames, e non avrei mai provato a giocare se non fosse stato per il tema. Ma sono contento di averlo fatto.

Il mio avversario è stata mia figlia di nove anni che si era incuriosita al gioco. Adesso continua a chiedermi di giocare. Lei non sapeva nulla delle Crociate prima di iniziare le partite, ma, dopo il primo tentativo, mi ha fatto un sacco di domande sui vari personaggi (giocava con i Crociati) e su cosa fosse realmente accaduto. Così, a parte il divertimento di giocare assieme, credo che questo gioco sia molto educativo.

Invece di raccontare il riassunto delle regole vorrei analizzare Crusader Rex come farebbe uno storico sulle Crociate. (Uso la versione 1.3 per questa recensione).

Fuori dai denti, un gioco con un livello d'astrazione come il gioco a blocchetti non potrà mai ambire ad essere una completa rivisitazione fedele del suo soggetto. Detto questo, tuttavia, mi sono continuamente stupito di come il gioco sembrava ricreasse i fattori che realmente incidono in quei tempi.

Ad esempio, i Saraceni restano forti fino a che riescono a mantenere in vita gli Emiri, ma quando questi sono eliminati, continueranno a pescare unità di bassa qualità (Turchi, Curdi e Arabi) ad ogni turno. Ciò rispecchia molto da vicino il fatto che gli Emiri intendevano appoggiare la Jihad del Saladino finché lui era vincente e finché la guerra non durava molto. Il tempo era sempre il suo nemico principale.

Il primo proposito del gioco era quello di riprodurre la precaria situazione della regione appena prima ed immediatamente dopo la battaglia di Hattin. E ci sono riusciti. Nelle partite che ho giocato (sempre con i Saraceni) sono stato capace di difendere le mie posizioni e, senza eccessivi problemi, ho tenuto i Cristiani a bada. Non è mai chiaro poi quando arrivano i Cristiani dall'Europa, perciò anche quel fattore aleatorio era da tenere presente.

Questo è proprio quello che accadeva storicamente. Il Saraceno deve muovere rapidamente per porre in sicurezza le sue posizioni prima che il Re europeo arrivi.

C'è da dire che sono stato molto piacevolmente sorpreso di come si ricreava il clima storico. Era una coincidenza – o almeno lo era in parte – ma sorprendente comunque. Da Saraceno ho preso velocemente Gerusalemme e poi ho mosso su Acri, presa dopo un corto assedio. Tripoli per un pelo non mi metteva nei guai, salvata da un gruppo di pellegrini arrivati dalla Sicilia. Storicamente fu Corrado di Monferrato a salvare Tripoli, ma i Normanni di Sicilia giocarono una parte molto importante nella prima parte della Crociata.

Con poco oltre Tripoli e Antiochia, i Cristiani hanno tenuto sino all'arrivo dei primi Crociati. Il primo ad arrivare è stato Federico Barbarossa,



ma è finito in una trappola con le mie forze che assediavano Antiochia. Questo in realtà non accadde mai, ma ho pensato che fosse un buon parallelo con la disintegrazione delle forze tedesche dopo l'annegamento di Federico nel Saleph. Inglese e Francesi arrivavano subito dopo e mia figlia (totalmente ignara degli eventi storici) decideva di assediare Acri. I miei tentativi di rompere l'assedio sono stati inefficaci e lei si è presa la città. Avrei dovuto saperlo già!



Poi lei ha puntato a sud ma esitando, tentava di decidere se attaccare Gerusalemme o l'Egitto – proprio come fecero Riccardo e la sua gente. Infine lei si è diretta in Egitto e lo ha occupato. In realtà non accadde così anche se era quello che Riccardo avrebbe voluto fare. E fu molto meglio se non lo fece realmente, poiché mia figlia si trovò subito circondata dalle mie forze e perse l'Egitto. Occupai tre o quattro città principali – proprio come nella storia.

Nelle altre partite che ho fatto le cose non sono più andate così vicine alla storia reale, il che non è un difetto, altrimenti il gioco sarebbe ripetitivo e noioso. Ma ci siamo comunque divertiti un sacco. Lei mi chiedeva di giocare spesso e accadeva perfino che lei mi chiedesse di leggere uno dei miei libri sulle Crociate. Non so se poi l'abbia realmente letto, ma si trova ancora lì accanto al suo cuscino. È già qualcosa. In ogni caso mi chiedeva spesso informazioni storiche durante le partite.

Un gioco in ogni caso deve essere soprattutto divertente – e questo lo è. In seconda battuta dovrebbe essere vicino alla realtà storica, e questo lo è, almeno per un livello generale. Io suggerirei soltanto una modifica per essere ancor più vicini alla storia, anche se non so come si fa a tradurlo in regola. In CR, Gerusalemme è soltanto una delle sette città principali. Storicamente invece era la ragione di tutte le diatribe nella regione. I Cristiani andavano là per

la sola ragione di difendere Gerusalemme e i Luoghi Santi. Fu la caduta di Gerusalemme nel 1187 che forzò tre Re a prendere la Croce. La caduta di Acri o di Tripoli non avrebbe avuto altrettanta risonanza. Tranne che per il fatto di aver risistemato quasi tutta la costa, Riccardo, considerava la sua Crociata un fallimento, una cosa non finita, perché non era riuscito a prendere Gerusalemme. Mi piacerebbe vedere nelle regole questa dinamica, così centrale nelle Crociate. In ogni caso questo gioco mi piace tantissimo. Riproduce fedelmente molti meccanismi che esistevano a quel tempo e lo fa entro i confini di un puro divertimento. Non è cosa da poco.”

Thomas F. Madden

### La risposta di Jerry Taylor

“Thomas ... certamente terrò conto del tuo suggerimento su Gerusalemme. Infatti, nei primi play-test del gioco bastava il controllo di Gerusalemme a vincere il gioco. Perdere le altre città significava soltanto una riduzione nella capacità di schierare le armate, così che ambedue gli avversari avevano interesse a giocare anche nelle regioni più lontane dalla capitale. Tuttavia quel tipo di condizione di vittoria (il controllo di Gerusalemme) causava un sacco di problemi. Tanto per fare un esempio, se i Saraceni avessero perso Aleppo e Damasco, pur prendendo Gerusalemme, era questo da considerare una vittoria per Saladino? Io non credo. I Franchi sicuramente avrebbero barattato la perdita di quelle città pur di tornare a Gerusalemme. Avrei potuto anche assegnare punteggi diversi alle varie città da occupare, dando alla capitale un maggior rilievo (un approccio, tra l'altro, già utilizzato dalla Columbia Games nel gioco Liberty sulla rivoluzione americana), ma non mi sono mai piaciuti i punti vittoria. Sembrava più elegante dire che il possesso della maggioranza delle sette determinava chi vince.

Fortunatamente, durante i playtests, notai che Gerusalemme era al centro delle attività molto spesso e che, quindi, non stavo facendo troppa violenza alla storia.

Quanto al gioco, credo fosse utile usare più mappa possibile. Quando abbiamo provato Crusader Rex con quel tipo di condizioni di vittoria (ossia, assegnando punti vittoria variabili ad ognuna delle sette città), tutte le attività tendevano a concentrarsi in una piccola parte della mappa, rendendo il gioco meno fluido, meno dinamico – e quindi meno divertente – di quello che abbiamo poi pubblicato.”

Jerry Taylor

### Parere finale

Qui, vince chi fa poche battaglie (magari decisive) manovrando su spazi ampi. In più uno deve assolutamente abituarsi all'idea di perdere qualche città. Con il numero delle unità in gioco è quasi del tutto impossibile occupare tutte le città della mappa. Bisogna fare anche attenzione ai mesi invernali. Andando troppo in giro per la mappa si rischia anche di svernare in posti malsani e si rischia quindi di perdere molti vantaggi acquisiti nel resto dell'anno trascorso.

Non vanno inoltre trascurati gli assedi. La possibilità che un nemico assediato ed indebolito mantenga una città è minima; la perdita diventa solo una questione di tempo e alla fine l'assediato dovrà rintanarsi nel castello. L'assediato può soltanto tentare (rovinose) sortite, rischiando l'annientamento, o aspettare un'armata di soccorso. Qui, in effetti, la storicità è completamente rispettata.

Chi ha scelto i Franchi ha due opzioni diverse: può ottenere significative vittorie durante la prima fase con un po' di fortuna nelle estrazioni di fine turno o deve saper attendere, aspettando rinforzi dal mare.

Il Saraceno, invece, tutt'altro che debole, si avvale di numerose e rapide unità che possono far gravi danni attaccando direttamente, per poi



ritirarsi subito dopo l'attacco. I soldati del Saladino sono forti, terribilmente forti.

Se si gioca tra giocatori pratici del sistema e delle regole, sarà quasi impossibile che il Franco abbia una chance di vittoria. Quindi vi consiglio di dare sempre i Franchi ai giocatori più esperti o i “newbies” non si divertiranno gran che. Questo handicap filoislamico è il maggior punto debole del gioco (ma per qualcuno potrebbe anche essere una sfida).

Crusader Rex (Crex) è stato a lungo il gioco a blocchetti più gettonato tra quelli della Columbia Games, anche se tra poco sarà superato dal gioiellino Richard III – the War of the Roses. Crex è anche sempre stato, da tempo, il meglio piazzato nel rating di Boardgamegeek.

Vale a dire che Crusader Rex, come gioco non è male e, checché ne pensino i puristi, non fa troppa acqua come simulazione storica, visto che ha pure fans universitari. In definitiva riesce a divertire e fa anche venir voglia di approfondire le conoscenze del periodo. Quindi se volete provare il legno, acquistatelo. Non sarà NLB ma non resterete delusi.



Questo articolo nasce direttamente da un'esigenza espressa nel nostro Forum ovvero come utilizzare il versatile Command & Color Ancient con miniature e come bilanciare gli scenari derivati.

Ci giunge in aiuto Don Clarke con il suo vivace gruppo Yahoo (all'indirizzo seguente potrete trovare innumerevoli scenari già pronti).

<http://games.groups.yahoo.com/group/ccavassal/>

Il gruppo nasce dall'uso di CCA (Command & Colors Ancient) con la piattaforma Vassal, ormai nota ai più.

Anche se non avete familiarità con Vassal (non è complicato dopo il primo impatto, chiedete a Blucher) sicuramente conoscerete i vari moduli ed espansioni del gioco di Richard Borg (con la o) edito dalla GMT. C&C Ancients vi permette anche, volendo, di partecipare a tornei, mini-tornei e veri e propri campionati in web (league play) tramite il citato gruppo Yahoo.

Infatti quando nel gruppo parte un nuovo Torneo voi potete iscrivervi visitando la sezione Database del gruppo. Lì si trovano informazioni e lì potete inserire i vostri dati. Cercate la dizione "DCd Record" in alto a destra e inserite il vostro ID (quello che Vassal mostra quando siete online sulla piattaforma), inserite poi il fuso orario (UTC/GMT time - o vi sveglieranno alle 3 di notte per giocare!), date anche un indirizzo email per contatti tra giocatori e tutti gli indirizzi svariati che volete comunicare (instant messenger o chat. Vassal comunque ha il suo).

Se volete far parte di un mini - Torneo guardate sempre prima se ci sono posti liberi nella "sign-up table", che indica il numero massimo d'iscrizioni.

I Mini-Tournaments variano tra una larga messe di tematiche. I più diffusi sono quelli che riguardano il gioco degli scenari storici, in genere comprendendoli entro i confini di particolari campagne o periodi. Un altro argomento spesso in gioco sono le regole "Scenario X", inventate da Don Clarke e giunte alla decima edizione. Queste possiedono le army lists necessarie a rappresentare le armate storiche e contengono regole per simulare sia le unità sia i diversi tipi di terreno. A volte vi riuscirà di scegliere l'armata che vi è più congeniale per usarla in torneo, altre volte dovrete prendere quello che capita se lo scenario è già avviato (secondo lo schema dei rounds da torneo).

Date pure un'occhiata iscrivendovi al gruppo.

A noi tuttavia interessa la conversione di CCA per giocare con le miniature, quelle, per intenderci del nostro maestro zio Nicola, che già le usa per giocare i wargames classici su mappe ingrandite e con miniature al posto dei counters. Chi frequenta la Valcon sa cosa voglio dire. Don Clarke, dunque, ci ha gentilmente permesso di pubblicare qui le sue regole, naturalmente precisando che è necessario possedere il gioco Command & Colors originale. Certo non possiamo qui suggerire di scaricare le regole dal web e di farsi le mappe a parte (le miniature già dovrete averle), alla GMT non piacerebbe molto, nevero?

Ma guardate qui sotto cosa si può fare in casa.



### CCA Scenario X

Lo scopo delle regole Scenario X è di dare ancor più possibilità al sistema di Commands and Colours Ancients, quando si arriva DC aver testato quasi tutti gli scenari proposti. Scenario X permette ai giocatori di creare due armate contrapposte ed equilibrate usando le forze storicamente più appropriate (e usando i blocchetti più DCatti tra quelli disponibili se non avete miniature) . Permette, oltretutto, ai giocatori di sperimentare anche epoche storiche inedite.

Queste regole sono state usate per anni in parecchi tornei (e quindi sono da considerarsi come ben strutturate. NdT).

La nuova Versione 10 aggiunge tutte le regole speciali e nuove unità, oltre a quelle già presenti nelle varie espansioni del gioco, almeno sino alla IV. Vi sono piccole variazioni rispetto alle regole sul limite del range di 3 esagoni, sul processo di schieramento, sul terreno (abbiamo aggiunto i ponti), ci sono nuove „army lists“ (incluse le cavallerie e i cammelli catafratte, i frombolieri, più varie macchine da guerra dell'epoca). Tra le nuove „army lists“ vi sono: la Guardia Pretoriana, unità speciali celtiche di

Druidi , e regole speciali per i „Piedi di Corvo“. Per fare una battaglia con Scenario X ambedue i giocatori scelgono un'armata dall „army lists“ (AL) e seguono la semplice procedura di schieramento descritta più avanti.

Il **piede di corvo**, o **tribolo**, è dispositivo bellico di tipo passivo costituito da una specie di chiodo metallico a quattro punte o tetraedro disposte in modo che una sia sempre rivolta verso l'alto, mentre le restanti tre fanno da basamento (per questo motivo è altresì denominato chiodo a tre punte).



**Tribolo Romano**

Già conosciuto dai Romani come arma difensiva dell'equipaggiamento militare personale nelle legioni, era utilizzato durante gli abordaggi dai corsari francesi nel XVI e XVII secolo; veniva gettato sul ponte della nave nemica e causava notevole scompiglio, dato che i marinai non portavano scarpe. Veniva usato anche in India per contrastare le cariche di cavalleria. Durante i conflitti del Novecento è stato utilizzato per ostacolare i veicoli militari muniti di pneumatici.

### Le „Army Lists“

Ogni definizione consiste in un numero progressivo d'armata con il suo nome (con, tra parentesi l'indicazione della provenienza), le date della sua attività, il suo terreno abituale, il suo fattore d'iniziativa, il numero d'armata di alcuni suoi plausibili nemici storici, link per articoli d'informazione storica, regole speciali, e la sua composizione in unità CCA di cui fornisco le abbreviazioni qui di seguito.

Esempio di AL:

<b>72.</b>	<b>Cretesi (tardivi)</b>	<b>200 AC-68 AC</b>
<b>Blocchi CCA</b>	<b>Greci</b>	<b>Ambiente</b>
<b>Iniziativa</b>	<b>2</b>	<b>terreni coltivati</b>
<b>Nemici</b>	<b>18, 20, 27, 34, 40, 71, 72</b>	
<b>1xHI (G) or 1xHC (G), 2xBow, 4xMI or 4xAux, 2xSI, 2xBow or 2xAux, 1xWar</b>		
<b>Note Storia</b>	<a href="http://www.fanaticus.org/D BA/armies/Variants/Cretan Greci.html">http://www.fanaticus.org/D BA/armies/Variants/Cretan Greci.html</a>	





### Abbreviazioni utilizzate

Aux	Ausiliarii (Auxilia)
ACh	carri barbarici (Barbarici char.)
Bow	arcieri (light infantry)
EI	elefanti
HC	Cavalleria pesante (heavy cav.)
HCC	Cavalleria catafratta pesante
HCh	Carri pesanti (heavy chariots)
HI	Fanteria pesante (heavy infantry)
HWM	macchinari pesanti (war machine)
LAC	arcieri a cavallo LC
LC	cavalleria leggera (light cav.)
LCh	Carri leggeri (light chariots)
LI	Fanteria leggera (light infantry)
LWM	macchinari leggeri
MCm	Cammelleria media
MCCm	Cammelli catafratti medi
MI	Fanteria media (Medium infantry)
SI	frombolieri (slingers)
War	Guerrieri (Warriors)

La congiunzione 'o' tra due tipi significa che è possibile ogni combinazione tra i due tipi diversi. Se le tipologie sono incluse tra parentesi, invece, significa che volendo usarne anche solo una, dovere poi usare anche le altre indicate.

(G) significa che un Generale è aggregato a quell'unità.

### Lo Schieramento

**Fase 1.** Ambedue i giocatori tirano un dDCo (d6) ed aggiungono il risultato ottenuto al valore d'iniziativa della propria armata. Se comunque risulta un pareggio, non si schiera alcun terreno e si spareggia con il dDCo per l'iniziativa delle truppe - andate alla fase 4 e continuate (saltando le fasi 2 e 3). Diversamente, il giocatore con il totale più elevato sarà l'attaccante e l'altro il difensore - passate ora alla fase 2.

**Fase 2.** Ogni armata possiede un terreno preferito. In base a queste preferenze il difensore ora può schierare sulla mappa piatta il suo terreno obbligatorio, più esagoni di terreni opzionali tanti quanti ne vuole, in qualunque punto della mappa - vedere in „Piazzamento del terreno“ più avanti.

**Nota:** tutti i corsi d'acqua devono partire da bordo mappa. Possono essere lunghi e fermarsi quanto si vuole. Possono essere guDCabili in ogni punto comunque.

**Fase 3.** tirate un dDCo. Se esce un Rosso o un Blue (i simboli di CCA) sarà l'attaccante a decidere in quale lato lungo della mappa si schiera. Con qualsiasi altro simbolo sarà il difensore a scegliere. Questo rappresenta un piccolo vantaggio per il difensore, che, si presume, abbia fatto le sue debite ricognizioni prima della battaglia.

**Fase 4.** il difensore ora schiera le sue truppe entro due esagoni dal bordo mappa, aggregando un secondo Generale DC una unità a scelta. (opzionalmente il secondo Generale può essere schierato DOPO l'estrazione delle carte comando). Tutte le truppe leggere e i relativi leDCers devono schierarsi a 3 esagoni dal proprio bordo mappa. In aggiunta, se in mappa c'è un esagono di città, il difensore può schierare una qualsiasi delle sue unità in quell'esagono, non importa dove stia la città.

**Fase 5.** l'attaccante si schiera ora sul lato opposto della mappa seguendo le stesse regole della fase 4 ma senza poter schierare fanterie in esagoni di città vacanti, oltre la sua area di schieramento.

**Fase 6.** il difensore può ora cambiare posto a due unità sue, a scelta, entro i due esagoni (o tre se truppe leggere) dal bordo mappa proprio. In questo caso un leDCer conta come una unità.

**Fase 7.** Ciascuno giocatore riceve 5 carte. L'attaccante le pesca per primo.

**Fase 8.** Si vince con 6 bandiere e l'attaccante inizia per primo.



### Le Regole Opzionali

**1. Regole speciali d'armata:** quando un'armata possiede regole speciali, questo può dare un tocco di storicità al sistema. Tuttavia se i giocatori pensano che queste regole sbilanciano il gioco possono considerarle opzionali.

**2. Il Secondo Generale si schiera dopo l'estrazione delle carte:** vedi anche nelle regole di schieramento. Ciò consente di dirigere meglio il campo di battaglia secondo il tipo di carte che si ha in mano.

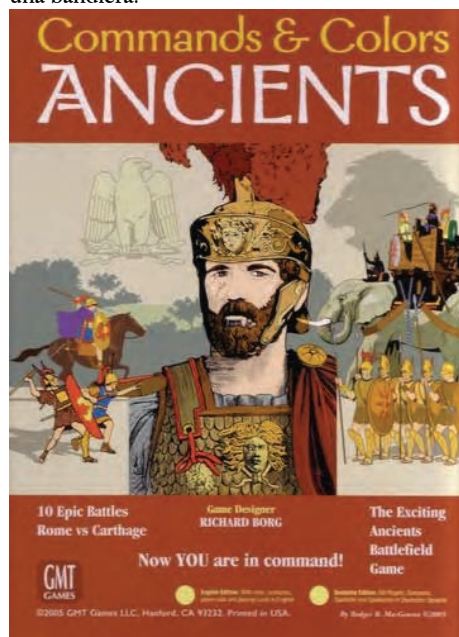
**3. Limite al tiro di 3 esagoni:** alcuni giocatori ritengono che il raggio di tiro di alcune unità sia troppo potente. Per questo si può proporre il limite a massimo tre esagoni.

Un'ipotesi opzionale consente, se scelta, di schierare solo 4 unità di arcieri, frombolieri, o cavalleria leggera, rimpiazzando i soprannumerari dell'armata con altrettanta LI o LC in modo

appropriato (arcieri, frombolieri con fanteria ecc.)

**4. Triboli:** dal 331 dopo Cristo (AC) in poi le armate che difendono possono usare i Triboli.. Il difensore deve dichiarare che la sua armata possiede i Triboli dopo lo schieramento iniziale e prima che inizino le battaglie. Dopo tale dichiarazione il difensore dovrà procurarsi una bandiera in più per vincere la battaglia (cioè 7 bandiere invece di 6).

**5. accampamenti:** prima di fare il set-up, ambedue i giocatori piazzano un esagono di accampamento sulla linea di base del proprio lato di mappa. Qualora un'unità nemica entri nell'accampamento avversario, l'esagono viene immediatamente rimosso ed il nemico ottiene una bandiera.



Come avrete sicuramente intuito le regole Scenario X v.10 sono del tutto „lawful“ nel senso che non prescindono dal possesso di CCA e delle sue espansioni. Al solito come diceva Alberto Sordi „non facciamoci riconoscere“. Non vorrete mica scaricarvele dal web!

### I Terreni di CCA

Ovvero il piazzamento degli esagoni di terreno (**Nota:** gli esagoni di città sono da considerarsi come Accampamenti fortificati)

#### Riva o costa:

se obbligatorio - un fiume guDCabile di qualunque lunghezza con al massimo un ponte.

se opzionale - un esagono di bosco, uno di villaggio, due di colline di I o II livello connessi tra loro.

#### Terreno coltivato

se obbligatorio - nulla

se opzionale - un esagono di villaggio, uno di collina, uno di bosco, un fiume guDCabile di qualunque lunghezza con al massimo 2 ponti.

#### Boschivo

se obbligatorio - due boschi da un esagono.

se opzionale - una collina, due boschi da 1-4 esagoni contigui.

## Collinare

se obbligatorio – due colline da un esagono.

se opzionale – un esagono di bosco, uno di villaggio, due colline da da 1-4 esagoni contigui.

## Steppa/Desertoo

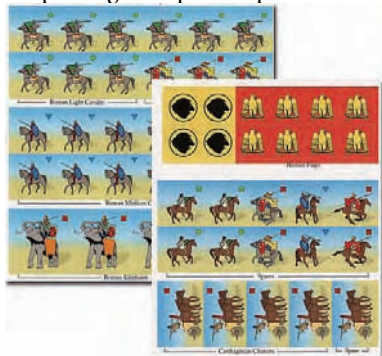
se obbligatorio – nulla.

se opzionale – due colline da da 1-2 esagoni contigui.

## Tropicale

se obbligatorio – due boschi da un esagono.

se opzionale – due boschi da 1-4 esagoni contigui, connected hexes, un fiume guDCabile di qualunque lunghezza privo di ponti.



## Army Lists

### 1. Antichi Egizi 3000AC-1640AC

Blocchi: Persiani; Iniziativa: 1; Terreno: riva o costa; Nemici: 1, 4, 6, 8  
1xHI (G), 5xBow, 1xHI, 1xMI, 1xMI or Bow, 1xAux or LI, 2xLI

Note storiche su:

[www.fanaticus.org/DBA/armies/12/index.html](http://www.fanaticus.org/DBA/armies/12/index.html)

### 2. Medi Egizi 1639AC-1543AC

Blocchi: Persiani; Iniziativa: 1; Terreno: riva o costa; Nemici: 2, 4, 8  
1xLCh or MC (G), 4xBow, 2xHI, 1xMI, 1xMI or Bow, 1xAux or LI, 2xLI

Note storiche su:

[www.fanaticus.org/DBA/armies/12/index.html](http://www.fanaticus.org/DBA/armies/12/index.html)

### 3. Nuovo Regno Egitto 1543AC-1069AC

Blocchi: Persiani; Iniziativa: 2; Terreno: riva o costa; Nemici: 6, 9, 4, 5, 7, 8, 67  
1xLCh (G), 3xLCh, 1xHI, 2xMI, 3xBow, 1xBow or War, 1xLI

Note storiche su:

[www.fanaticus.org/DBA/armies/122/index.html](http://www.fanaticus.org/DBA/armies/122/index.html)

### 4. Nubia (Sud Egitto) 3000AC-1480AC

Blocchi: Persiani; Iniziativa: 1; Terreno: desertoo; Nemici: 1, 2, 3, 4  
1xBow (G), 2xWar, 9xLI or Bow

Note storiche su:

niente note

### 5. Beduini (Arabi nomDCi del deserto) 3000AC-312AC

Blocchi: Persiani; Iniziativa: 4; Terreno: deserto; Nemici: 6, 4, 8, 9, 7, 24  
1xWar or Aux or LCh or MCm (G), 4xAux, 2xAux or MCm, 5x LI

### 6. Popoli del Mare (misteriosi pirati navigatori del Mediterraneo) 1208AC-1176AC

Blocchi: Persiani; Iniziativa: 4; Terreno: riva e costa; Nemici: 4, 9, 67

1xLCh or HI (G), 2xHI, 4xMI, 3xAux, 2xLI

### 7. Filistei (Israele ovest) 1166AC-600AC

Blocchi: Persiani; Iniziativa: 4; Terreno: coltivato; Nemici: 6, 4, 7

1xLCh (G), 1xLCh, 2xHI, 4xMI, 1xAux, 1xAux or Bow or LC, 2xLI

### 8. Hyksos (basso Egitto) 1645AC-1350AC

Blocchi: Persiani; Iniziativa: 2; Terreno: riva e costa; Nemici: 1, 2, 6, 4

1xLCh (G), 4x MI, 3xAux or LCh, 1xLI or Bow, 2xAux or LI, 1xLI

### 9. Impero Ittita (Turchia centrale) 1380AC-1180AC

Blocchi: Persiani; Iniziativa: 2; Terreno: coltivato; Nemici: 3, 5, 6, 10, 16, 17, 9, 67

1xHCh or LCh (G), 2xHCh or LCh, 1xLCh, 2xHI, 4xMI, 2xLI

### 10. Medi Assiri (medio Oriente) 1365AC-745AC

Blocchi: Persiani; Iniziativa: 4; Terreno: coltivato; Nemici: 6, 9, 12  
1xHCh or LCh (G), 2xLCh, 1xLCh or HCh, 2xMI, 2xAux, 2xAux or Bow, 2xLI

### 11. Neo-Assiri (medio Oriente) 744AC-681AC

Blocchi: Persiani; Iniziativa: 4; Terreno: coltivato; Nemici: 6, 12  
1xHCh (G), 3xHCh, 2xMC, 2xAux, 4xLI

### 12. Frigi (Turchia centroccidentale) 800AC-676AC

Blocchi: Persiani; Iniziativa: 1; Terreno: coltivato; Nemici: 10, 18, 19, 11, 14

1xLCh (G), 1xMC, 7xAux, 1xAux or Bow, 2xLI

### 13. Illirici (Balcani) 700AC-10DC

Blocchi: Greci; Iniziativa: 4; Terreno: collina; Nemici: 13, 14, 20, 21, 27, 31, 32, 33, 34, 37, 38, 40, 42, 50, 52, 57

1xLC (G), 8xAux, 1xAux or LI, 2xLI

Note storiche su:

[www.fanaticus.org/DBA/armies/147/index.html](http://www.fanaticus.org/DBA/armies/147/index.html)

### 14. Traci (Grecia nordorientale) 700AC-46DC

Blocchi: Greci; Iniziativa: 1; Terreno: collina; Nemici: 18, 12, 19, 13, 14, 20, 21, 24, 82

1xMC (G), 2xLC or Aux, 1xLC or LI, 6xAux, 2xLI

Note storiche su:

[www.fanaticus.org/DBA/armies/148.html](http://www.fanaticus.org/DBA/armies/148.html)

### 15. Ittiti antico-medio Regno (Anatolia) 1680AC-1380AC

Blocchi: Persiani; Iniziativa: 4; Terreno: coltivato; Nemici: 17, 67

1xLCh (G), 1xLCh or MI, 1xMI, 6xMI, 3xLI

### 16. Guerre troiane: Micenei Tardivi (Grecia) e Troiani (Turchia nord occidentale) 1250AC-350AC

Blocchi: Greci; Iniziativa: 4; Terreno: riva e costa; Nemici: 9, 16

Micenei: 1xLCh or HI (G), 3xLCh or MI, 4xAux, 2xAux or War or HI, 2xLI

Troiani: 1xLCh or HI (G), 3xLCh or MI, 5xAux, 1xMI, 2xLI

### 17. Minoici (Creta) e Protomicenei (Grecia) 1600AC-1250AC

Blocchi: Greci; Iniziativa: 2; Terreno: riva e costa; Nemici: 9, 6

1xHCh(G), 2xHCh or LCh, 1xHCh or LCh or LI, 2xHI, 2xMI, 1xAux or LI, 3xLI

### 18. Ere Oscure e Greci Arcaici 1160AC-650AC

Blocchi: Greci; Iniziativa: 2; Terreno: coltivato; Nemici: 18, 12, 19, 20

340-901AC: 1xLCh or War (G), 1xMC, 2xHI, 2xMI, 4xAux, 2xLI

900-725AC: 1xLCh or War or MC (G), 1xMC, 7xAux, 3xLI

724-650AC: 1xMC (G), 1xMC, 7xMI, 3xLI

### 19. Sciti (a nord del mar Nero) 750AC-50DC

Blocchi: Persiani; Iniziativa: 4; Terreno: steppe; Nemici: 12, 19, 11, 14, 24, 27, 28, 32, 33, 29, 82, 83

1xMC or HC or HCC\* (G), 4xLC, 4xLAC, (2xLI + 1xAux) or (3xLC or LAC)

Speciale: \*l'opzione HCC (G) è disponibile solo dopo il 300AC.

### 20. Proto Opliti Greci 680AC-450AC

Blocchi: Greci; Iniziativa: 2; Terreno: Focidici/ Etolici colline, Italioti/ Sicilioti riva e costa, altri coltivato;

Nemici: 20, 13, 21, 14, 24, 25, 68

Tessali: 1xMC or LC (G), 3xLC, 4xMI, 4xLI

Spartani/ Argivi/ Proto Ateniesi, Asiatici: 1xHI (G), 1xHI, 8xMI, 2xMI or LI

Ateniesi Tardivi: 1xHI (G), 1xMC or LC or MI, 1xHI, 6xMI, 1xAux or MI, 1xLI or Bow, 1xLI

Focidici/ Etolici: 1xHI (G), 3xMI, 8xLI

Italioti/ Sicilioti: 1xMC (G), 1xMC or LC, 2xHI, 6xMI, 2xLI

Note storiche su:

[www.fanaticus.org/DBA/armies/152a.html](http://www.fanaticus.org/DBA/armies/152a.html)



**21. Early Macedonian (northern Greece) 650AC-355AC**  
 Blocchi: Greci; Iniziativa: 0; Terreno: coltivato; Nemici: 13, 14, 20, 24, 27  
 1xHC (G), 1xHC, 2xMI or Aux, 6xAux, 2xLI

**22. Romani Arcaici 650AC-578AC**  
 Blocchi: Romani; Iniziativa: 2; Terreno: coltivato; Nemici: 20, 22, 68, 69  
 1xMC (G), 2xHI, 8xMI, 1xLI

**23. Romani Tulliani 578AC-400AC**  
 Blocchi: Romani; Iniziativa: 4; Terreno: coltivato; Nemici: 22, 68, 69  
 1xMC or HI (G), 1xMC, 2xHI, 5xMI, 1xAux or LI, 2xLI

**24. Antichi Persiani Achemenidi (Turchia e parte est del mar Caspio) 550AC-420AC**  
 Blocchi: Persiani; Iniziativa: 4; Terreno: coltivato; Nemici: 6, 19, 14, 20, 21, 26, 27  
 1xLCh or MC (G), 1xHCh or MC, 1xLC, 2xBow or SI, 3xBow or Aux, 1xAux or MCm, 1xMI Immortali\*, 2xLI  
 Speciale: \*regola degli Immortali effettiva per questa unità (esp.1, P.17).

**25. Antichi Cartaginesi (Tunisi, Nord Africa) 550AC-275AC**  
 Blocchi: Cartaginesi; Iniziativa: 4; Terreno: riva e costa; Nemici: 20, 27, 29, 33, 37  
 1xHCh or MC or HCC (G), 1x HCh, 1xMC, 1xHI la Compagnia Sacra \*, 4xMI, 1xLC or Aux, 1xAux or War, 2xLI  
 Speciale: \* le regole per la Compagnia Sacra Cartaginese sono effettive per questa unità (esp.1, P.5)  
 Note storiche su:  
<http://fanaticus.org/DBA/armies/dba31ab.html>

**26. Indiani Classici 500AC-545DC**  
 Blocchi: Persiani; Iniziativa: 0; Terreno: tropical; Nemici: 19 24, 26, 33, 29, 43, 66  
 1xMC (G), 1xMC, 3xEI, 2xHCh or LCh or Bow, 1xMI or Bow or LI, 4xBow or Aux

**27. Opliti Greci Tardivi 450AC-275AC**  
 Blocchi: Greci; Iniziativa: Spartani 4, Ateniesi 2, altri 1; Terreno: Italioti/ Sicilioti/ Ateniesi – riva e costa, Etolici/ Acarniani – colline, altri – coltivato; Nemici: 13, 14, 21, 24, 27, 28, 29, 32, 33, 34, 37, 41  
 1xHI (G), 1xMC or WM, 1xMC or LC, 1xHI, 4xMI, 1xMI or Aux or SI, 1xAux, 2xLI  
 Speciale: se Tebani, una delle unità MI può essere designata come Battaglione Sacro. Le regole del Battaglione Sacro tebano sono effettive per quell'unità (esp.1, P.13).  
 Note storiche su:  
[www.fanaticus.org/DBA/armies/dba32.html](http://www.fanaticus.org/DBA/armies/dba32.html)

**28. Persiani Achemenidi Tardivi (Turchia e parte est del mar Caspio) 420AC-329AC**  
 Blocchi: Persiani; Iniziativa: 1; Terreno: coltivato; Nemici: 6, 19, 27, 28, 32  
 1xLCh or MC or HCC (G), 2xMC, 2xLC or LAC, 1xHCh or LI, 2xLI or Bow or SI, 1xMI Immortali\*, 3xMI or Aux  
 Speciale: \*la regola speciale degli Immortali è effettiva per questa unità (esp.1, P.17).

**29. Siracusani (Sicilia orientale) 410AC-210AC**  
 Blocchi: Greci; Iniziativa: 4; Terreno: riva e costa; Nemici: 25, 27, 37, 39, 40  
 1xMC or HI (G), 1xLC, 1xHI, 5xMI, 1xMI or War, 1xAux or MC, 1xAux or WM, 1xLI  
 Note storiche su:  
[www.fanaticus.org/DBA/armies/II09.html](http://www.fanaticus.org/DBA/armies/II09.html)

**30. Romani Camilliani 400AC-275AC**  
 Blocchi: Romani; Iniziativa: 1; Terreno: coltivato; Nemici: 22, 27, 31, 37, 68, 69, 83  
 1xMC (G), 1xMC, 2xHI, 4xMI, 1xAux, 3xLI

**31. Galli (Francia e Belgio) 400AC-50AC**  
 Blocchi: Barbarici; Iniziativa: 4 until 225AC, then 0; Terreno: coltivato; Nemici: 13, 14, 22, 30, 31, 39, 40, 44, 45, 50, 52, 68, 69  
 1xWar or ACh (G), 2xACh or MC, 8xWar, 1xLI

**32. Macedoni Alessandrini (nord Grecia) 355AC-320AC**  
 Blocchi: Greci; Iniziativa: 4; Terreno: coltivato; Nemici: 6, 19, 13, 14, 27, 28  
 1xMC Eteri\* (G), 1xMC or Bow or SI, 1xLC, 1xAux, 4xHI, 2xMI, 1xLI, 1xMI or Aux or LI or WM  
 Speciale: \*la regola speciale degli Eteri è effettiva per questa unità (esp.1, P.16). In più, a scelta del giocatore Macedone, può essere attivata la regola di Alessandro – uno dei Generali alessandrini va designato come Alessandro durante lo schieramento (esp.1, P.16).

**33. Alessandrini Imperiali (nord Grecia, Turchia, Persia e Oriente) 328AC-320AC**  
 Blocchi: Greci; Iniziativa: 4; Terreno: coltivato; Nemici: 19, 13, 14, 25, 26, 27  
 1xMC Eteri\* (G), 1xHC, 1xLC, 4xHI, 2xMI, 1xEI or WM, 1xAux or LI, 1xLI or SI  
 Speciale: \* la regola speciale degli Eteri è effettiva per questa unità (esp.1, P.16). In più, a scelta del giocatore Macedone, può essere attivata la regola di Alessandro – uno dei Generali alessandrini va designato come Alessandro durante lo schieramento (esp.1, P.16). L'opzione frombolieri è attiva solo dopo il 323AC.

**34. Successori (DiDcoci) (Successori ellenistici al trono di Alessandro: Perdicca, Eumene, Laomedonte, Filota, Peitone, Antigono, Asandro, Menandro, Lisimaco, Leonnato, Neottolema, Antipatro e Cratero – nord Grecia, Turchia, Persia e Oriente) 320AC-260AC**  
 Blocchi: Greci; Iniziativa: 4; Terreno: coltivato; Nemici: 6, 13, 14, 27, 34, 29, 36, 37, 41, 38  
 1xHI or HC Eteri\* (G), 1xMC, 1xEI or LC or Aux or WM, 2xHI, 2xMI, 2xMI or Aux, 2xLI or Bow or SI, 1xAux or War  
 Speciale: \* la regola speciale degli Eteri è effettiva per questa unità (esp.1, P.16). In più, se il giocatore è Eumenide, una delle fanterie pesanti può essere designata come Scudi Argentei. La regola speciale Scudi Argentei è in effetto per quell'unità (esp.1, P.22).  
 Note storiche (Eumenidi):  
<http://www.ne.jp/asahi/luke/uedasarson/EumenidDBM.html>

**35. Seleucidi (successori di Alessandro ellenistici - est Grecia, Siria, Persia) 320AC-83AC**  
 Blocchi: Persiani; Iniziativa: 2; Terreno: coltivato; Nemici: 6, 19, 14, 26, 34, 29, 36, 40, 42, 43, 46, 80, 83  
 1xHC Eteri\* (G), 1xHC, 2xHI, 2xMI, 1xLC, 1xHCh or MCm, 1xEI, 1xAux, 1xLI, 1xBow or SI or LAC  
 Speciale: \* la regola speciale degli Eteri è effettiva per questa unità (esp.1, P.16). In più, tutte e due le unità HC diventano HCC dopo il 205AC.

**36. Tolemaici (successori di Alessandro ellenistici - Egitto) 320AC-30AC**  
 Blocchi: Persiani; Iniziativa: 1; Terreno: riva e costa; Nemici: 34, 29, 36, 52, 56  
 1xHC Eteri\* (G), 1xMC or LC, 1xLC, 2xHI, 2xMI, 2xMI or Aux, 1xEI or War, 1xAux or Bow or SI, 1xLI  
 Speciale: \* la regola speciale degli Eteri è effettiva per questa unità (esp.1, P.16).

**37. Epiroti (sud Albania, nord Grecia) 300AC-272AC**  
 Blocchi: Greci; Iniziativa: 4; Terreno: coltivato; Nemici: 13, 25, 27, 29, 30, 34, 38  
 1xHC or MC (G), 1xMC or LC, 2xHI, 2xMI, 2xMI or Aux, 1xEI or MI or War, 1x Aux or LI, 1xLC or LI, 1xBow or SI

**38. Greci Ellenistici 275AC-146AC**  
 Blocchi: Greci; Iniziativa: 0; Terreno: coltivato; Nemici: 13, 34, 37, 38, 40, 42  
 1xHI (G), 2xHI, 3xMI, 1xMC or Aux, 1xLC or Aux, 1xAux, 2xLI, 1xAux or SI

39. Cartaginesi Tardivi (Tunisi, Nord Africa) 275AC-146AC

Blocchi: Cartaginesi; Iniziativa: 4; Terreno: riva e costa; Nemici: 29, 31, 40, 44, 45, 49

1xMC (G), 1xLC, 1xHI, 2xMI, 1xAux, 3xWar or LI or Aux, 1xEI or MC, 1xEI or LC, 1xLI

Note storiche su:

<http://fanaticus.org/DBA/armies/dba31ab.html>

40. Romani Polibiani 275AC-105AC

Blocchi: Romani; Iniziativa: 1 before 202AC then 4; Terreno: coltivato; Nemici: 13, 14, 27, 29, 31, 29, 41, 38, 39, 42, 44, 45, 49, 47, 48, 80

1xMC (G), 1xMC, 2xHI, 6xMI, 2xLI

Speciale: la regola della Flessibilità tattica dei Romani è in vigore contro tutte le fanterie pesanti nemiche (esp.1, P.29).

Note storiche su:

[www.fanaticus.org/DBA/armies/II33.html](http://www.fanaticus.org/DBA/armies/II33.html)

41. Galiziani (Spagna nordovest)

280AC-25AC

Blocchi: Barbarici; Iniziativa: 4 prima del 189AC, poi 1; Terreno: coltivato; Nemici: 14, 27, 34, 29, 40, 51, 52, 80

1xACh or War or MC (G), 1xACh or MC, 1xMC, 6xWar, 2xMI or War, 1xLI

42. Macedoni Tardivi (nord Grecia)

260AC-148AC

Blocchi: Greci; Iniziativa: 1; Terreno: coltivato; Nemici: 13, 14, 29, 38, 40, 80

1xMC (G), 1xLC, 2xHI, 4xMI, 2xAux, 1Aux or War or LI, 1xLI

43. Parti (sud del mar Caspio) 250AC-225DC

Blocchi: Persiani; Iniziativa: 2; Terreno: steppe sino al 126AC poi coltivato; Nemici: 19, 26, 29, 43, 47, 51, 52, 56, 57, 61, 81, 82, 83, 84

1xHCC (G), 1xHCC, 2xHCC or LC or Bow, 1xHCC or LC or Aux or MCCm\*, 3xLC, 4xLAC

Speciale: l'opzione \*MCCm è disponibile solo dopo il 216DC.

Note storiche su:

[www.fanaticus.org/DBA/armies/II37/index.html](http://www.fanaticus.org/DBA/armies/II37/index.html)

44. Iberici (Spagna) 240AC-20AC

Blocchi: Barbarici; Iniziativa: 0; Terreno: coltivato; Nemici: 31, 39, 40, 44, 45, 50, 52

1xMC (G), 1xLC, 6xAux, 4xLI

45. Celtiberi (Spagna Celtica centro nord)

240AC-20AC

Blocchi: Barbarici; Iniziativa: 0; Terreno: collina; Nemici: 31, 39, 40, 44, 45, 50, 52

1xMC (G), 1xLC, 6xWar, 4xLI

46. Ebrei Maccabei (ribelli contro i Seleucidi- Israele) 168AC-104AC

Blocchi: Persiani; Iniziativa: 1; Terreno: collina; Nemici: 29

1xHC (G), 2xLC, 4xAux or (2xHI + 2xMI), 2xAux, 2xLI, 1xBow or SI

Note storiche su:

[www.fanaticus.org/DBA/armies/II43/index.html](http://www.fanaticus.org/DBA/armies/II43/index.html)

47. Commageni (stato Seleucida - Turchia sud-est) 163AC-72DC

Blocchi: Persiani; Iniziativa: 1; Terreno: collina; Nemici: 29, 40, 43, 52, 57, 59, 83

1HC or HI (G), 1xHC or HI, 2xLC or LAC, 2xHI, 3xBow, 1xBow or SI, 1xBow or Aux or LI, 1xLI

Note storiche su:

[www.fanaticus.org/DBA/armies/II44.html](http://www.fanaticus.org/DBA/armies/II44.html)



48. Schiavi ribelli di Spartaco (Italia) 74AC-71AC

Blocchi: Romani; Iniziativa: 0; Terreno: coltivato; Nemici: 52

1xMC or MI (G), 4xMI, 4xWar, 1xAux, 1xLI, 1xSI

Speciale: la regola dei Fuochi Rotanti (esp.2, P.4) è in effetto se l'armata difende. La regola del giocatore Schiavo 'I am Spartacus' (exp 2, p.5) è sempre in vigore per il giocatore citato.

49. Numidi (est Algeria) or Proto Moreschi (Africa occidentale islamica, Spagna, Portogallo) 215AC-25DC

Blocchi: Persiani; Iniziativa: 1; Terreno: collina; Nemici: 39, 40, 49, 52, 57

1MC or LC (G), 4xLC, 5xLI or Aux, 1xLI or EI, 1xLI or Aux or MI

Note storiche su:

[www.fanaticus.org/DBA/armies/II40-57.html](http://www.fanaticus.org/DBA/armies/II40-57.html)

50. Proto Germani 115AC-250DC

Blocchi: Barbarici; Iniziativa: 4; Terreno: foresta; Nemici: 13, 31, 44, 45, 50, 52, 57, 61, 63 - 1xMC or War (G), 2xWar or MC,

1xMI, 6xWar, 1xAux, 1xLI

51. Mitridatici (Mitridate VI, Re del Ponto, fu uno dei nemici più accaniti di Roma - est Turchia) 110AC-47AC

Blocchi: Persiani; Iniziativa: 4; Terreno: coltivato; Nemici: 19, 41, 43, 52, 82

1xMC (G), 1xHC or MC or LC, 1xLAC, 1xHCh or MI, 2xHI, 2xMI, 1xAux or War or HCh, 2xAux or LI, 1xLI

52. Romani Mariani 105AC-25AC

Blocchi: Romani; Iniziativa: 4; Terreno: coltivato; Nemici: 13, 14, 31, 36, 41, 43, 44, 45, 49, 47, 48, 50, 51, 52, 53, 83

1xMC or HI (G), 1xMC or LC, 2xHI, 5xMI, 1xAux or LI, 1xSI, 1xLI

Speciale: La regola della Legione Mariana è in vigore dal 105-59AC (esp.3, P.4). La regola delle Legioni Giulie è in vigore dal 58-25AC (esp.3, P.4). Dal 58-44AC può essere in vigore la regola GIULIO CESARE a scelta del giocatore mariano - uno dei Generali Romani è designato Giulio Cesare durante lo schieramento (esp.3, P.5).

Note storiche su:

[www.fanaticus.org/DBA/armies/II49.html](http://www.fanaticus.org/DBA/armies/II49.html)

53. Antichi Britanni 55AC-75DC

Blocchi: Barbarici; Iniziativa: 0; Terreno: coltivato; Nemici: 52, 53, 54, 57, 60

1xACh or War (G), 2xLC, 3xACh or LI or War, 3xWar, 1xWar or Aux, 1xWar or LI or SI, 1xLI

Speciale: può piazzare un blocco di Unità Speciale nella 2ª o 3ª fila calcolandola come unità di Druidi. I Druidi non si possono spostare come in fase 6 se i Britanni sono difensori.

54. Scoto-Irlandesi (Scozzesi Celtici e tribù irlandesi es. Scoti) 55AC-846DC

Blocchi: Barbarici; Iniziativa: 4; Terreno: riva e costa; Nemici: 53, 54, 57, 60, 61, 64, 65

1xACh or Aux or War (G), 6xAux, 2xLI, 2xAux or ACh, 1xAux or War or ACh

55. Ebrei Asmonei (regno ebreo fondato dopo il successo della rivolta maccabea - Israele) 103AC-63AC

Blocchi: Persiani; Iniziativa: 1; Terreno: collina; Nemici: 29, 55

1xHC (G), 1xLC, 4xAux or (2xHI + 2xMI), 1xAux, 4xLI, 1xSI

56. Giudei tardivi (Israele) 63AC-6DC

Blocchi: Persiani; Iniziativa: 1; Terreno: collina; Nemici: 36, 43, 52, 56, 57

1xHC or Aux (G), 1xMC or LC, 4xAux or MI, 1xAux, 4xLI, 1xSI

57. Roma. Primo Impero 25AC-197DC

Blocchi: Romani Imperiali; Iniziativa: 4; Terreno: coltivato; Nemici: 13, 14, 43, 49, 47, 50, 56, 53, 54, 57, 58, 59, 60, 61, 81, 82, 83

1xMC or HI (G), 1xMC or HCC\*, 1xMC or LC or Bow or LI, 2xHI, 2xMI, 4xAux, 1xWM

Speciale: per il Romano è in vigore la regola delle Legioni Imperiali (esp.4).

\*l'opzione HCC è disponibile solo dopo il 100DC. Tra il 69DC e il 197DC, una unità



HI può essere considerata Guardia Pretoria (elite) – mettete un blocco di unità speciale con la HI.

**58. Moreschi Tardivi (Africa nordoccidentale islamica, Spagna, Portogallo) 10DC-696DC**  
 Blocchi: Persiani; Iniziativa: 1; Terreno: collina; Nemici: 57, 61, 65  
 1xLC or MC (G), 5xLC, 5xLI, 1xSI



**59. Rivolte Giudee (ribellione contro Roma - Israele) 66DC-135DC**  
 Blocchi: Barbarici; Iniziativa: 1; Terreno: collina; Nemici: 47, 57, 59  
 1xAux or War (G), 2xWar, 6xAux or War, 2xLI, 1xSI  
 Note storiche su:  
[www.fanaticus.org/DBA/armies/1159/index.html](http://www.fanaticus.org/DBA/armies/1159/index.html)

**60. Caledoni (highlands Scozzesi) 75DC-210DC**  
 Blocchi: Barbarici; Iniziativa: 1; Terreno: coltivato; Nemici: 53, 54, 57, 61  
 1xACh or War (G), 2xACh, 8xWar, 1xWar or LI

**61. Roma Medio Impero 193DC-324DC**  
 Blocchi: Romani Imperiali; Iniziativa: 1; Terreno: coltivato; Nemici: 43, 50, 54, 57, 58, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 82, 83, 84  
 1xMC (G), 1xMC or HC, 1xLC, 1xMI Legio Lanciarum, 2xHI, 1xMI, 3xAux, 1xAux or Bow or LI, 1xWM or LC  
 Speciale: \*per questa unità di elite vale la regola delle Legioni Giulie, unità dotate di giavellotti (esp.3). La regola delle Legioni Imperiali vale per il resto dell'armata (esp.4). Tra il 193DC e il 312DC, una unità HI può essere considerata Guardia Pretoria (elite) (esp. 4) – mettere un blocco di unità speciale con l'unità.  
 Note storiche su:  
[www.fanaticus.org/DBA/armies/1164/index.html](http://www.fanaticus.org/DBA/armies/1164/index.html)

**62. Visigoti (Germania sud-est) 200DC-419DC**  
 Blocchi: Barbarici; Iniziativa: 4; Terreno: coltivato; Nemici: 61, 62, 63, 65, 66  
 1xWar or HC (G), 1xHC, 7xWar, 1xWar or LC, 2xLI

Note storiche su:  
[www.fanaticus.org/DBA/armies/1165a.html](http://www.fanaticus.org/DBA/armies/1165a.html)

**63. Vandali (Germania est) 200DC-442DC**  
 Blocchi: Barbarici; Iniziativa: 4; Terreno: coltivato; Nemici: 50, 61, 62, 65  
 1xHC, 9xWar, 1xLC or LI, 1xLI  
 Note storiche su:  
[www.fanaticus.org/DBA/armies/1166.html](http://www.fanaticus.org/DBA/armies/1166.html)

**64. Pitti (Scozia centrale e nord, discendenti dei Caledoni) 211DC-499DC**  
 Blocchi: Barbarici; Iniziativa: 4; Terreno: riva e costa; Nemici: 54, 61, 64, 65  
 1xACh (G), 2xLC, 5xAux, 1xWar or MI, 2xLI, 1xBow

**65. Roma Tardo Impero 307DC-425DC**  
 Blocchi: Imperiali Romani; Iniziativa: 1; Terreno: coltivato; Nemici: 54, 58, 61, 62, 63, 64, 65, 66  
 1xMC (G), 1xMC or HC, 2xLC, 1xMI or HC, 2xHI, 2xAux, 2xLI, 1xAux or HC or WM or MI  
 Speciale: la regola delle Legioni Mariane (esp.3, P.4) è in vigore prima del 378DC (battaglia di Crinopoli).



**66. Unni (Asia centrale, invasori d'Europa) 356DC-533DC**  
 Blocchi: Persiani; Iniziativa: 4; Terreno: steppe; Nemici: 26, 62, 65, 66, 81, 84, 85  
 1xMC or LC (G), 6xLC, 1x HC or LC, 2xWar or LC, 1xLI or LC, 1xBow or LC  
 Note storiche su:  
[www.fanaticus.org/DBA/armies/1180a/index.html](http://www.fanaticus.org/DBA/armies/1180a/index.html)

**67. Mitanni (Siria) 1600AC-1250AC**  
 Blocchi: Persiani; Iniziativa: 4; Terreno: coltivato; Nemici: 6, 15, 4, 9  
 1xLCh (G), 5xLCh, 2xAux or MI, 1xLI or Bow, 2xAux or LI, 1xLI

**68. Etruschi/ Latini/ Umbri (Italia) 650AC-290AC**  
 Blocchi: Romani; Iniziativa: 2; Terreno: coltivato; Nemici: 20, 22, 23, 30, 31, 69  
 1xLCh, or MC (G), 1xMC or MI or Aux, 1xMC or MI, 2xHI, 3xMI (3xAux if Umbrian), 2xMI or LI (2xAux se Umbri), 2xLI  
 Nota: l'armata umbra deve scegliere l'opzione tra parentesi. L'opzione tra parentesi non è disponibile per altre armate.

**69. Sanniti (highlands del sud Italia) 650AC-272AC**  
 Blocchi: Romani; Iniziativa: 3; Terreno: collina; Nemici: 22,23,30,31,68  
 1xMC (G), 1xMC or MI, 2xHI (the Devoted) or MI or War, 2xMI or Aux, 4xAux, 1xAux or LI, 1xLI.  
 Note storiche su:  
<http://games.groups.yahoo.com/group/ancientsreults/files/SCENARIO%20X/Historical%20Notes/and>  
<http://www.fanaticus.org/DBA/armies/dba30c.html>



**70. Daci 60AC-106DC**  
 Blocchi: Greci; Iniziativa: 3; Terreno: coltivato; Nemici: 57  
 1xLC (G), 1xHI\*, 6xWar, 3xBow, 1xBow or HC  
 Speciale: \*HI sono Daci Falciferi. La regola speciale degli Immortali è in vigore per questa unità (esp.1, P.17).  
 Note storiche su:  
<http://www.fanaticus.org/DBA/armies/dba68.html>

**71. Primi Cretesi 800AC-200AC**  
 Blocchi: Greci; Iniziativa: 2; Terreno: coltivato; Nemici: 18, 20, 27, 34, 38, 40, 71, 72  
 1xHI (G) or 1xMC (G), 2xBow, 6xMI, 2xSI, 1xBow or Aux  
 Note storiche su:  
<http://www.fanaticus.org/DBA/armies/Variants/CretanGreci.html>

**72. Cretesi Tardivi 200AC-68AC**  
 Blocchi: Greci; Iniziativa: 2; Terreno: coltivato; Nemici: 18, 20, 27, 34, 40, 71, 72  
 1xHI (G) or 1xHC (G), 2xBow, 4xMI or 4xAux, 2xSI, 2xBow or 2xAux, 1xWar  
 Note storiche su:  
<http://www.fanaticus.org/DBA/armies/Variants/CretanGreci.html>

**73. Paflagoni 950AC-65AC**  
 Blocchi: Regni dell'Est; Iniziativa: 0; Terreno: coltivato; Nemici: 32, 40, 51  
 1xLAC (G), 3xLAC, 6xAux, 2xAux or 2xLAC  
 Note storiche su:  
<http://www.fanaticus.org/DBA/armies/Variants/paflagonians.html>

**74. Antichi Villanoviani Italiani 1000AC-800AC**  
 Blocchi: Barbarici; Iniziativa:1; Terreno: coltivato; Nemici: 18, 74  
 1xMC (G) or 1xACh (G), 11xWar  
 Note storiche su:  
<http://www.fanaticus.org/DBA/armies/133/index.html>

**75. Tardivi Villanoviani Italiani**  
**800AC-650AC**  
 Blocchi: Barbarici; Iniziativa:1; Terreno: coltivato; Nemici: 18, 75  
 1xMC (G) or 1xLACH (G), 5xWar, 1xMC, 4xAux, 1xSling  
 Note storiche su:  
<http://www.fanaticus.org/DBA/armies/I33/index.html>

**76. Primi Cirenei (Greci) 630AC-314AC**  
 Blocchi: Cartaginesi; Iniziativa:0; Terreno: deserto; Nemici: 24, 28, 32, 36  
 1xMC (G) or 1xMI (G), 2xLC, 2xMC or 2xMI, 4xMI, 3xAux or 3xBow  
 Note storiche su:  
<http://www.fanaticus.org/DBA/armies/I56.html>

**77. Tardivi Cirenei (Greci) 313AC-74AC**  
 Blocchi: Cartaginesi; Iniziativa:0; Terreno: deserto; Nemici: 24, 28, 32, 36  
 1xMC (G) or 1xMI (G), 6xMI, 2xAux or 2xHI, 3xAux or 3xBow  
 Note storiche su:  
<http://www.fanaticus.org/DBA/armies/I56.html>

**78. Paionici 512AC-284AC**  
 Blocchi: regni dell'Est; Iniziativa:1; Terreno: collina; Nemici: 21  
 1xLC (G) or 1xAux (G), 1xLC, 2xLI, 2xAux or 2xMI, 2xAux or 2xWar, 2xAux or 2x Bow, 2xAux  
 Note storiche su:  
<http://www.fanaticus.org/DBA/armies/I63.html>



**79. Lusitani 240AC-20AC**  
 Blocchi: Barbarici; Iniziativa:0; Terreno: coltivato; Nemici: 31, 39, 40, 44, 45, 50, 52  
 1xMC (G), 1xLC, 3xAux, 4xLI, 2xSling, 1xWar or 1xMI or 1xLI  
 Note storiche su:  
<http://www.fanaticus.org/DBA/armies/I139/index.html>

**80. Pergamani (città greca sulla costa occidentale della Turchia) 263AC-129AC**  
 Blocchi: Greci; Iniziativa: 1; Terreno: arabile; Nemici: 35, 41, 40, 42  
 1xHC (G), 1xLC, 1xMC, 5x Aux or LI, 2xLI, 1xWar or Aux, 1xAux or SI  
 Speciale: La HC (G) diviene HCC (G) dopo il 190AC.

**81. Alani (Sarmati dell'est tra i mari Nero e Caspio) 50DC-1500DC**  
 Blocchi: Persiani; Iniziativa: 1; Terreno: steppe sino al 400DC poi coltivato; Nemici: 43, 57, 62, 63, 65, 66, 82, 83, 84, 85  
 1xHCC or LC (G), 5xLC, 3xHCC or LC, 2xMI or LC, 1xLI or LC.

**82. Sarmati (nord del mar Nero) 310AC-375DC**  
 Blocchi: Persiani; Iniziativa: 3; Terreno: steppe; Nemici: 14, 19, 43, 51, 57, 61, 62, 65, 81, 82, 85  
 310AC-99DC: 1xHCC (G), 7xMC, 3xHCC or MC or LI, 1xMC or LC.  
 100DC-375DC: 1xHCC (G), 8xHCC, 1xHCC or LAC, 2xHCC or LI

**83. Armeni (tra i mari Nero e Caspio) 300AC-244DC**  
 Blocchi: Persiani; Iniziativa: 1; Terreno: collina; Nemici: 19, 30, 35, 43, 47, 52, 57, 61, 81, 83, 84  
 1xHCC (G), 1x HCC, 4xLAC, 3xAux, 2xLI, 1xAux or Bow or SI

**84. Persiani Sassanidi 220DC-651DC**  
 Blocchi: Persiani; Iniziativa: 3; Terreno: arabile; Nemici: 43, 61, 65, 66, 81, 83, 84  
 1xHC (G), 1xHCC or MC, 4xMC, 1xLC, 1xMC or EI, 1xAux or MC, 1xAux, 1xLI, 1xAux or Bow  
 Speciale: l'opzione HCC è disponibile solo dal 225DC al 493DC.

**85. Ostrogoti, Eruli, Sciri o Taifali 200DC-493DC**  
 Blocchi: Barbarici; Iniziativa:3; Terreno: arabile; Nemici: 62, 65, 66, 81, 82  
 Radagasto 401-406DC: 1xHC (G), 4xHC, 1xLC, 4xWar, 2xLI  
 altro: 1xHC (G), 5xHC, 6xLI

### Un fiore nella palude ?

Tanto non c'è tanto tempo da dedicare all'hobby! Tanto gli amici vogliono giochi rapidi da finire in una serata! Così tutti noi finiamo, prima o poi, a giocare questi maledetti giochi a blocchetti di legno o soldatini di plastica che si eliminano a colpi di dado.

Anch'io ne ho provati alcuni, traviato da chi non vuol apprendere regole complesse. Devo dire che CCA mi ha piacevolmente sorpreso; è divertente e non del tutto stupido.

Ovviamente i detrattori contestano l'approssimativa differenziazione delle varie unità, l'eccessiva importanza della fortuna nel tiro dei dadi, la peggior resa cromatica dei blocchetti rispetto ai soldatini (se colorati però). L'ambientazione davvero aiuta, le guerre antiche non hanno mai originato regole complicatissime e, in fondo, non l'ho trovato così pessimo.

Avendo testato anche altre regole ed altri giochi sul tema, (su tutti Great Battles of History series,

della GMT, o Ancient Battles DeLuxe di Mike Nagel e il regolamento per miniature DBA / DBM), non ho sentito grosse dissonanze in questo sistema. A differenza di Battle Cry e Memoir 44, dove le unità scorrazzano per la mappa allegramente infischiosene del fuoco nemico, qui l'uso dei comandi (l'aleatorietà delle carte), l'interazione in battaglia tra le unità costringono il giocatore a tenere conto (è raro in giochi Roll to Hit) della coesione delle unità e costringono a scegliere con cautela i bersagli.

Il gioco possiede anche alcune sottigliezze. Le fanterie leggere e gli Auxilia, ad esempio, che sembrano insignificanti, sono flessibili e veloci. Si possono facilmente usare per schermare la linea principale di battaglia e sono capaci di „ammorbire“ il nemico con frecce e giavellotti. Soprattutto però (qui esce la mia vecchia natura formativa di Napoleon Lastbattista, scusate il neologismo) esse servono a tagliare le ritirate nemiche, la tattica fondamentale di CCA.

Carte come "Move-Fight-Move" e "Darken the Skies" le innalzano a protagoniste del campo di battaglia. A volte non è semplice capire la differenza tra truppe leggere ed auxilia e questo forse è un ostacolo per i neofiti, ma giocando si capisce presto chi deve combattere e chi deve tagliare solo le ritirate altrui.

L'autore di CCA Richard Borg, dopo Memoir 44 si è anche cimentato nell'epoca medievale e fantasy con Battlelore. Qui i meccanismi sono molto simili a CCA anche se alcune soluzioni grafiche non convincono (le truppe hanno figure uniche e si possono distinguere solo dalla forma degli stendardi e dai colori). Poi ci sono Goblins, Trolls e Giganti ... come si dice „scherza coi fanti ma lascia stare i giganti!“

Adesso attendo con ansia (ho paura di una delusione tipo Manoeuvre, cacata pazzesca) **Command & Colors Napoleonic**. Le sue regole sono circondate da un alone di mistero ma alcune indiscrezioni permettono di presagire pregi e difetti del nuovo sistema. L'unico difetto attualmente riscontrabile è l'ovvia ambientazione spagnola del gioco (c'era la necessità di Napoleone contro Wellington immagino) che per me interessa meno di una battaglia Zulu.

I pregi prevedibili sono:

1. la modulazione delle regole attraverso la nazionalità, pur passando per i consueti luoghi comuni americani (come i brufoli, più li schiacci più ne escono di nuovi) tipo gli Inglesi buoni e i Portoghesi cogl...ni.
2. l'elementare ma importante simulazione di alcune manovre tipo i Quadrati.
3. la possibilità di appoggio (regola NLB degli attacchi combinati) ovvero se assalti con la fanteria e appoggi con i cannoni tiri 4+3 dadi, un massacro!
4. la forza delle unità basata sul numero dei blocchi, arma a doppio taglio per il pericolo che le unità da 1 o 2 blocchi si defilino dal campo di battaglia per non rischiare rapide eliminazioni. Chi vivrà vedrà.



## Agordat 1893

Agordat 21<sup>st</sup> December 1893

### Historical Notes

by Marco Campari

Italy can celebrate few military victories during its 150 years long life as united nation. Our country counts more military defeats than victories and few of them are taught at school. And funnily, the very first victory of the Royal Italian Army is almost forgotten, as well as on the boardgame tables, apart from few miniatures scenarios. This is the most important reason of the decision to simulate this not appreciated victory.

The battle which saw this event happened in a remote corner of our first Colony, Eritrea. The Italian flag started to wave on the shores of the Red Sea in 1882, after the purchase of the port of Assab by a private company, which sold it later to the Government.



In 1885 Colonel Saletta took up the port of Massaua and Assab in name of the Italian Government from the Ottoman Empire, with the help and permission of the British Empire, heavily involved into the rule of Egypt and Soudan, where it was facing the Mahdist revolt and therefore, needed an ally in the difficult struggle with the Mahdists or Dervishes.

Colony Eritrea, after the first months of Italian administration, started to grow, increasing the area of influence among the tribes around, thus starting the struggle with the Empire of Ethiopia, or Abyssinia, and getting in touch with Sudan.

After the defeat at Dogali (1887) and the San Marzano's expedition (1887), the Colony expanded, conquering Asmara and Cheren and building afterwards a fort at Agordat, guarding the Ben Amer tribe area from the raids of the Dervishes.

Some minor clashes between Italians and Dervishes have already happened in the area of Agordat in 1890 (first encounter of Agordat) and in 1892 (Serobeti), where the Italian Colonial Troops, formed in majority by **Ascari**, won the day against raiding parties of Dervishes, arrived in our Colony seeking for cattle and slaves.

**Ascari (Askari):** term of Turkish origin to point out a soldier of Arabic race.



The first constitution in Eritrea of regular native troops by Italians, happened in June 1888, and in October the first four battalions (The I-II-III-IV) and the 2nd artillery Battery were born (the battery formed with mountain Natives – whilst the 1st artillery battery was constituted by national artillerymen. It had three sections of two pieces each for a total of 5 officers, 108 artillerymen and 85 pack animals).

In 1891 the batteries were split in 1st and 2nd Native artillery, on 4 pieces each. The strength of each battery was of 4 officers, 16 NCOs and national soldiers, 165 askari and 85 quadrupeds. Other 4 infantry battalions born during 1895 (but the Ivth battalion had been totally destroyed during the unlucky battle of Amba Alagi (December 7, 1895). On July 1st, 1896 it will be reconstituted). The Ascari battalion was composed by 4 companies, every company were split into two half companies, which were formed by 4 buluks (assimilable to Italian platoons), the only original native structure remained. The strength of a battalion was of 15 officers, 40 NCOs, and national soldiers, 750 ascaris.

The Ascari were all volunteers, aged from 16 till 35, enrolled after a medical examination and after a long march of 100 km. They signed for a duty service of at least annual. Some ranks reflected those utilized from the former colonial native troopers called the " basci-buzuk ":

- ascari: private - buluk-basci: sergeant - uakil: 1st class soldier - scium-basci: marshal - muntaz: corporal.

#### Uniform:

Red Tarbush (conical cap), jacket of white cloth with shoulder straps and five buttons, the senafilos (short pants up to the knee), the leggings in cloth with nine small buttons, the etaga, a wool band long two and half meters and wide forty centimeters

brought like a belt, of the same color of the plume on the tarbush. It was red for the 1st bn., blue for the II bn., crimson for the III bn., black for the IV bn., Scottish-like for the V bn., green (then red-black) for the VI bn., white (then red-light blue) for the VII Bn., and ochre for the VIII Bn .

The artillery had a yellow band with a green plume (then black), the company gunners yellow plume, the train of artillery red-yellow; the Engineers band and plume crimson, the Medical white, the Supply branches blue. Equipment: haversack, leather bag, field blanket and blue cape as Bersaglieri. Armament: rifle Vetterli mod. 1870 with long sabre-bayonet.

The need of the Dervishes to have a way to the sea, forced the **Khalifa**, successor of the **Mahdi**, to project an attack against Eritrea.

Muhammad Ahmad (see image below), a Sudanese Sufi sheikh in the Samaniyya order, declared himself **Mahdi** in June 1881 and went on to lead a successful military campaign against the Turko-Egyptian government of Sudan. Although he died shortly after capturing the Sudanese capital (Khartoum) in 1885, the Mahdist state continued under his successor, the Khalifa Abdullahi b. Muhammad al-Ta'aishi until 1898, when it fell to the British army following the Battle of Omdurman.



### The battle of Agordat

Wad Ahmed Ali, Amir of Gheraref, had then around 6000 armed dervishes Remington rifle, 4,000 dervishes armed with spears and 1,500 horses.

The warriors are disciplined, motivated and veterans of the wars against the Abyssinians and the Egyptians. They are classified into 4 Rub (bodies) led by emirs Abdalla Ibrahim (former Egyptian army colonel), Abdel-er Rasul, Ahmed Abdalla Daggasc and Addacher.

The Italian forces, aware of the Dervishes preparations, are concentrated to the Agordat fort.

In the left wing is positioned the II<sup>o</sup> native infantry battalion (757 men in 4 companies).

The 3rd company oversees the fort with the 2nd Mountain Battery (4 pcs.) Between the fort and the Barka river is the 4th company, led by Colonel Cortese.

Other two companies remain the reserve in a central position with the bands of the Barka (252 men) and with the indigenous cavalry Asmara squadrons (123 men) and Kheren (101



men). In the right wing, on a hill, Colonel Giuseppe Galliano (see image) drives a mixed battalion (734 men), consisting of the 1st and 3rd company of the battalion III° and the 1st and 3rd company of IV° battalion with the 1st mountain battery (4 pieces.)



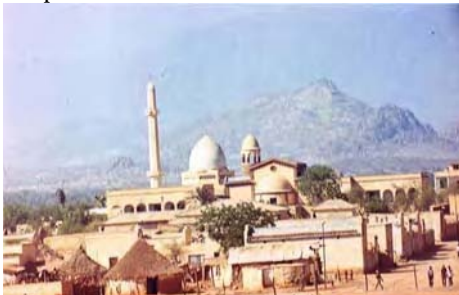
A total of 42 officers, 33 national and 2,106 native soldiers, led by Lieutenant Colonel Giuseppe Arimondi, assisted by Captain Tommaso Salsa, Colonel Cortese and Colonel Giuseppe Galliano.

The dervishes cut the telegraph line, cross the Barka River and loot the villages Algheden and Sebdat, 3 kilometers from the fort, then expect the night to attack the fort or circumvent it.

12:15 - Lieutenant Colonel Arimondi decides to prevent the attack and orders the colonels Cortese and Galliano to move towards the left side of the opponents.

The left wing advances through the palm trees beside the Barka River with the 2nd and 4th company of the IInd battalion.

On reserve is the 1st company of the IInd battalion which occupies the vacated hill, and the troops of the fort.



Agordat today

12:30 - After a brief stop at the river Damtai, the right wing is attacked on the left bank of the river Inchierai and opens fire with guns, then with rifles, while the artillery of the fort supports the frontal attack.

The dervishes react attacking the battalion Galliano with numerical advantage of 6 to 1, while the dervish cavalry tries to overlap the right wing.

12:50 - The Italians lose 4 officers (Galliano's horse is injured as well), and the enemy pressure forces the right wing to retreat behind the Damtai creek. The battery is abandoned after a last canister shot at just 50 meters, as

there is no time to recover it. The two companies of the left side are forced to retreat in disorder as well.

13:00 - Arimondi decides then to send the reserves ahead.

The 1st company of the IInd battalion with two dismounted squadrons supports the right wing which crosses the creek Damtai at the second attempt, recovering his artillery.

The 3rd company of the IInd battalion supports the left wing, now reordered.

14:20 - The Italian deployment continues the advance and perform a conversion on the left, sweeping the field of the enemy who now retreats.

A shrapnel explodes nearby Ahmed Ali, killing him. Without the emir of Ghedaref, the dervishes start to routing.

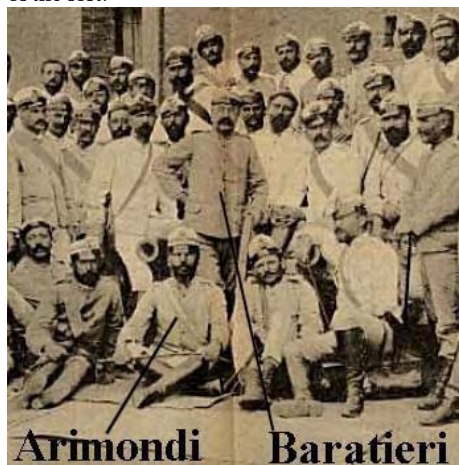
17:30 - Colonel Cortese cease the pursuit, without managing to catch any of the fugitives.



A miniature of a Fort with Zeriba

In three hours the Italians have fired 80,000 rounds of rifle and 210 rounds from the batteries of the fort.

The dervishes leave on the field Emir Ahmed Ali, a thousand dead, thousands wounded, missing and prisoners, 73 flags, 700 rifles, a machine gun, several coats of mail, the red tent caught to Negus Johannes at Metemma, a trumpet brass manufactured in Milan and two camels with chains, prepared to slave the captured garrison of the fort.



Arimondi Baratieri

Some prisoners told that the deployment in line taken by the Italians surprised the Dervishes, being accustomed to face the English square and then concentrating the attack in a single point.

The Italians have 3 officers killed and two wounded, an Italian soldier dead and one injured, 104 Ascari killed and 121 wounded.

Arimondi receives promotion to general, Galliano to major and a gold medal and are also given 12 more nominations to knighthood, 39 silver medals and 42 bronze, among them are decorated 7 Ascari for the first time.

The battle is called "Second battle of Agordat" and the name "Agordat" is given to a torpedo-cruiser.

### PUT THE DERVISHES TO ROUT.

#### Italian Troops Victors in a Battle, Losing Only a Few Men.

ROME, Dec. 22.—Lieut. Gen. Mocenni, Minister of War, to-day in the Chamber of Deputies announced a victory of the Italian troops Thursday over the dervishes, between Kassala and Agordat, in Northeastern Africa.

The dervishes numbered 10,000, 6,000 being armed with muskets and 4,000 with lances. Their rout was complete. They left several hundred dead on the field. Sixty flags and a mitrailleuse were captured by the Italians. Two Italian officers were killed and two were wounded.

The statement of the Minister of War was received with applause from all sides.

Signor Imbriani (Radical) and two Socialists were the only members who wanted to criticise the report of the War Minister. One of the Socialists cried: "These victories! Who will pay for them?"

The Deputies rose in a body and protested against the Socialists, refusing to hear them.

When questioned as to the names of those killed, Gen. Mocenni said that he would retain them for the present in order that they might be verified. He added that he feared the loss in dead was larger than at first reported.

A feature of the battle was the fighting done by former Sudanese slaves, who had been liberated by the Italians. These ex-slaves, Gen. Mocenni said, had fought fiercely against their former oppressors. They are largely Arabs, and the Italians have always respected their religious faith and have erected mosques for them in their camps.

Only one company of Italian soldiers took part. It belonged to the Asmara garrison. The two officers killed were Capt. Forno and Lieut. Penazzi. The later dispatches say that a large number of the native allies, together with several of the Italian troops, were killed.

The New York Times

### Bibliography and WEB:

- Raffaele Ruggeri, *Le Guerre Coloniali Italiane 1885/1900*, EMI Serie Historica n. 4, 2003.
- Vico Mantegazza, *La Guerra in Africa*, Le Monnier 1896.
- Domenico Quirico, *Squadrono Bianco, Storia delle truppe coloniali italiane*, Le Scie Mondadori, 2002.
- Domenico Quirico, *Adua*, Mondadori 2005.
- Richard Leslie Hill, *A biographical dictionary of the Sudan*, Library of African Study Series, Routledge, 1967

### WEB sources:

- <http://www.soldatinonline.it>
- <http://zxc357w.altervista.org/index.html>
- <http://www.britishbattles.com>
- <http://www.zum.de/whkmla/region/eastafrika/eritrea18821918.html>
- <http://www.arsmilitaris.org/pubblicazioni/dervisci.pdf>



## Agordat 1893

Agordat 21<sup>st</sup> December 1893

### Designer Notes

by Marco Campari



The fort of Agordat

### 1. THE PLAYING PIECES

#### 1.1 Combat Units.

The idea of the simulation of this battle starts from the reading of some nice books and websites, present in the Bibliography and the lack of information in the Italian school books upon this battle, found with the help of my wife, a teacher. After a lookout on other colonial games on Boardgamegeek.com, I decided the scale of the game, which is based upon Infantry Companies, Artillery batteries and dismounted Cavalry Squadrons for the Italian Royal Army and the Rubs (Corps) for the Dervishes. In the game design each infantry and cavalry unit contains from 125 to 180 men per Melée point, with Dervishes cavalry units' strength being at 100 horses for Melée point. Each artillery unit represents about 3–4 guns. An hex is around 250 meters. The Italian Army has to take advantage of the major fire effectiveness when companies are supporting each others; in the mean time, the Dervishes should exploit the Melée capabilities of the Rubs. And finally I decided to develop the game also because the street overlooking my house is Via Arimondi.....

Three types of counters are in the game: combat units, leaders and informational markers.

Combat Counters are either infantry, cavalry or artillery units; for the Italians, they are Infantry Companies, Artillery batteries and dismounted Cavalry Squadrons. Dervish Infantry, furthermore, may have two types of counters: Spears and Rifles, as depicted on it..

Each combat unit is rated for Melée Strength and Movement Allowance Points. Each counter also shows the unit's parent organization, usually its Battalion or Rub.

The individual units are badged or color-coded so that they can be identified by Battalion or Rub (they are led by emirs Abdalla Ibrahim, a former Egyptian army colonel, his rub is indicated for game purposes with letters IB, Abdel-er Rasul (RA), Ahmed Abdalla Daggasc (DA) and Addacher (AD).

#### 1.2 Leaders.

There are two levels of Leaders: Commanders in Chief and Officers (Italians) or Emirs (Amir - Dervishes). In Agordat their Strength values are always Zero (0).

The Commanders in Chief have the capability to add the eventual DRM printed on the counter (F for Fire; C for Melée combat) to the values of the accompanied unit.

Stacked Leaders have the capability to keep away Italian units or Dervish units (belonging to their Rub only), from being tagged with some Markers, except for the Opportunity Fire and Fire. They cannot perform directly Rifle Fire, Opportunity Rifle Fire or Melée, but may affect with DRMs (if CiC) and receive hits if stacked with friendly units (all). All combat and Leaders units are printed on both sides; the reverse shows the unit in the Reduced state; to be eliminated, they need to be hit two times. If the unit is hit by a single hit, it suffers a step loss and must be flipped to the Reduced side; if it is hit again, the unit is eliminated.

Units can receive double hits as well (see Fire Combat Table and Artillery Combat Table) and are eliminated immediately. For artillery, the reverse side can be its mounted version, depending on the battle.

### Credits

Original Rules : Marco Campari  
 graphics: NoTurkeys  
 development: Marcoc Games  
 Copyright © : @ 03/2010  
 MarcoC Games  
 NoTurkeys! magazine

### Index

#### Historical Notes

#### Designer's Notes

- 1 - Playing pieces and Set up
- 2 - Turn Sequence
- 3 - Movement

#### Stacks

- Special movements (artillery)
- Terrain Effects Chart

#### 4 - Fire

#### Special Rule

- Range
- Line of Sight
- Rifle Opportunity Fire
- Rifle Fire Phase
- Artillery Fire Phase

#### 5 - Melée

- 6 - Administrative Phase
- 7 - Victory conditions
- 8 - Example of play



#### Set-up (Deploy) Areas



### 1.3 Informational Markers.

These include Movement markers, Retreat markers, Combat markers, Fire markers and Opportunity Fire markers.

They apply their printed DRM to the tagged units or do have other functions. Use of markers is explained throughout the rules.

### 1.4 How to begin. Deployment of units:

The units can be deployed in the zones described in the above image: Italians first and then the Dervishes.

During the first turn the Dervishes cannot move, but can perform the Fire Phase and Opportunity Fire.

The game Initiative from the 1st turn will be Italian. The Italian player will be the first to act putting his turn-flag in the appropriate map box. He will be so the first Active player, while his opponent will be the Inactive player.

The flag in the box will record who is the Active/Inactive player during the Turn Sequence.

## 2.0 THE TURN SEQUENCE

### 2.1 Sequence of Play

1. Flip the Game Turn counter to indicate the active player (Flag). For the first turn he is the Italian player.
2. Active player movement and immediate Melée resolution.
3. Inactive player Opportunity Fire (Rifles).
4. Active player Fire Phase (Rifles and Artillery).
5. Administrative Phase (remove all Opportunity Fire and Fire markers – then all the markers to the active player's units only, i.e. movement, retreat and combat markers).
6. Return to point 1, till the achievement of the Victory conditions.

## 3.0 MOVEMENT

The active player moves his units one at a time from hex to another adjacent hex. A unit may not exceed its movement allowance in any action.

### 3.1 Terrain

Movement Point (MP) costs depend on unit type; see the Terrain Effects Chart. A moving unit must have enough MPs to pay the terrain cost of entering a hex; if it doesn't, it may not enter that hex, except for units with a Movement Allowance Point of 1, which can move of 1 hex ignoring the cost of terrain.

### 3.2 Occupied hexagons and Melée

If a moving unit enters into a hex occupied by an enemy unit, there is a Melée, which is immediately resolved (see Melée); the movement is interrupted by the Melée.

									
Clear costs 1 MP	Slope + 2 to cross up or down	Hilltop costs 1 MP	Trail-Road costs 1/2 MP	Palmtrees costs 1 MP	Shrubby costs 2 MP	Fort costs 1 MP	River River Barka is impracticable	Creek + 1 to cross hexside plus terrain cost	Zeriba + 1 to cross hexside plus terrain cost

TEC or Terrain Effects Chart (above)

Otherwise Commanders in Chief, Officers (Italians) or Emirs (Dervishes), not stacked with other units, do not block enemy movement and will be immediately eliminated; in this case the movement is not interrupted by any Melée and the moving unit can continue the movement.

### 3.3 Fire and Movement

A moving unit may be attacked in any hex(es) within enemy range that it enters along its movement path (see Opportunity Fire).

During its movement, the inactive player must tell the moving player to stop moving it, momentarily, so that he can conduct opportunity fire. Fire must be resolved before the unit enters a new hex. The firing player may not wait to see where the unit will end its movement before announcing Opportunity fire.

Opportunity fire may not be conducted against units in Melée hexes or entering a Melée hex.

If moving units receives one hit and suffers a step loss, they must stop immediately and receive a **MOVEMENT** marker.



**Note:** The marker indicates a unit which has completed its full movement and which did spend all its movement points. This gives a penalty DRM in fire combat. The

marker will be removed during the next Administrative Phase. Officers and Emirs, stacked, can keep away Italian units or Dervish units (belonging to their Rub only), from being tagged with this Marker. Units stacked with their own officers never get a Movement marker.

### 3.4 Stacks

The stacking limit is one combat unit per hex. The stacking limit cannot be exceeded at the end of any friendly movement phase (or any melée phase if occurring). Game markers and Leaders do not affect stacking.

Moving and retreating units can freely enter and pass through friendly units, but cannot stop in hexes occupied by friendly units.

### 3.5 Hits on move

If a moving unit is the target of enemy Opportunity Fire while being in a hex with other friendly unit, in case of hit and step losses, the moving unit must retreat to the previous free hex of its movement path.

### 3.6 Moving artillery

Artillery units have two sides: the battery side (ready to fire in the Active Player Fire Phase only) and the "loaded on pack mules" side (ready for movement only).

### 3.61 Changing Formation:

The unit can change side by paying 1 MP; if the unit changes from "mules side" to "battery side", it will receive a Movement marker before firing. If the unit changes from battery side to mules side, its residual movement allowance became only 1 MP.

### 3.7 Terrain Effects Chart (TEC)

#### 3.7.1 Costs of Terrains

Clear terrain: costs 1 MP

Slopes: costs +2 MP to cross up or down; they block the Line of Sight (LOS) between hexes at lower elevation;

Hilltop: costs 1 MP; blocks LOS between hexes at lower elevation;

Trail/Road: costs 1/2 MP;

Palmtrees: costs 1 MP; blocks LOS; DRM -1 to firer unit if target is inside the palmtrees or if the firer fires from the palmtrees;

Shrubby: costs 2 MP;

Fort: costs 1 MP, blocks LOS; DRM +1 for units staying inside the fort in Melée; DRM -1 to firer unit if target is inside the fort;

River: river Barka is impracticable;

Creek: +1 to cross plus terrain cost; DRM +2 for the inactive player if active unit crosses a creek entering in the melée hex;

Zeriba: +1 to cross plus terrain cost; blocks LOS; DRM +1 for units staying in the zeriba in Melée; DRM -1 to firer unit if target is inside the zeriba.

**Note:** the Zeriba (or Zareba) was (in the Sudan and adjoining regions) a protective enclosure, as of thorn bushes.

## 4.0 FIRE COMBAT

### 4.1 Special Rule:

Opportunity Fire and Fire Phase can be done only by Dervish Rifle units, not by Spears or Cavalry ones, which can perform the Melée only. Italian units can perform Opportunity Fire and Fire Phase.

### 4.2 Verify Combat Range

Units must be within range of their intended targets in order to attack them. Trace a line from the center of the firing unit's hex to the center of the target hex, and count the hexes the line goes through. The number of hexes must be equal to or less than the firing unit's range, which is 4 hexes. Count the hex occupied by the target unit(s) but not the hex(es) occupied by the firing units.

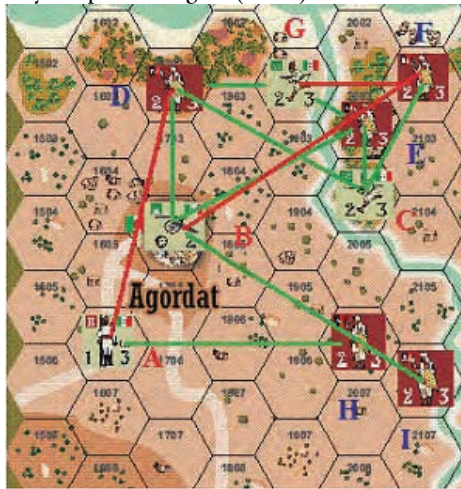


### 4.3 Verify Line Of Sight

There must be a clear LOS between firing units and target units. LOS is blocked if it passes:

- through a hex that contains other combat units, (but the LOS is not blocked by other combat units if the firer is at a higher elevation than the target like B vs I, but not I vs B).
- through limiting terrain (like palm trees, zeriba, fort, slopes and hilltop, see the TEC, and scenario special rules) (B vs F),
- along the hexside between two hexes that both contain limiting terrain (G vs F),
- or through terrain at a higher elevation than the target units (A vs D).

A LOS may enter a hex with limiting terrain, but may not pass through it (B vs E).



The figure above shows some examples of LOS; the LOS is clear if the line is green; if the line is in red, LOS is blocked and fire is not possible..

### 4.4 Rifle Opportunity Fire:

Inactive units which have not yet fired during the current turn may opportunity fire to attack enemy units within 4 hexes. Each eligible unit using rifle fire may conduct one opportunity fire per turn and will then receive the Opportunity Fire marker in order to record they have already fired.



#### 4.41 Procedure.

The inactive player designates the firing unit(s) during the target unit's movement. Resolve the attack using the rifle fire procedure, place a Opportunity Fire marker on the unit after it fires once to indicate that it can't fire again this turn.

Fire Combat Table		
DRM (d6) for Opportunity Fire, Movement, Combat: -1		
DRM (d6) for Support Fire (Italians only): +1		
Rolls to hit		
Range	Italians	Dervishes, Ethiopians & Bands
1	3 - 4 - 5 - 6	4 - 5 - 6
2	4 - 5 - 6	5 - 6
3	5 - 6	6
4	5 - 6	6

**Note:** in Black Double Hit result. If the unit has a stacked Leader both receive an hit  
A single hit, if Leader/officer/Amir are stacked with the target unit, must be applied to the unit.  
Roll d6 for Leader/officer/Amir counter, with 4 or more it receives an hit

**4.42 Targets.** A moving unit may be attacked in any hex(es) within enemy range that it enters along its movement path. During its movement, the inactive player must tell the moving player to stop moving it momentarily so that he can conduct opportunity fire. Fire must be resolved before the unit enters a new hex. The firing player may not wait to see where the unit will end its movement before announcing opportunity fire.

**4.43 Melée hexes.** Opportunity fire may not be conducted against units in Melée hexes or entering a Melée hex.

If moving units receives one hit and suffers a step loss, they must stop immediately and receive the MOVEMENT marker.

**4.44 Die roll.** Verify range and LOS, roll one die, add the die roll modifiers (DRMs) and check the Fire Combat Table for results. DRMs:

SUPPORT: DRM +1 if another Italian unit is adjacent to the firing Italian unit (the unit [Bande del] Barca is not considered Italian).

TERRAIN: terrain's own DRM, if applicable, of the inactive player (who is inside the target hex) or of the active player (firer).

COMMANDER: if the commander is accompanying the firing unit and has any DRM printed on the visible side for Fire (F).

OPPORTUNITY FIRE PENALTY: DRM -1 to any firing unit.

#### 4.45 Apply Results.

If the target hit is an artillery unit, this is immediately eliminated;

If the target unit is a Leader unit alone in the hex, apply the result;

In Black Bold Double Hit result: if the unit has a stacked Leader both receive an hit and suffer a step loss.

With a single hit, if there is a Leader stacked with the target unit, apply hit and step loss to the unit.

Then roll d6 for Leader counter; with 4 or more it receives an hit and suffer a step loss.

**Note:** Units holding the RETREAT marker cannot perform Opportunity Fire.

### 4.5 Fire Phase (Rifles)

Active units which have not yet fired during the current turn may make a fire attack against enemy units (within range of 4 hexes) to which they have a direct LOS. Each eligible unit using direct fire may conduct one fire per turn and



will then receive the (already done) FIRE attack marker. This also if they are stacked with their own leaders.

**4.51 Procedure.** The active player designates the firing unit(s) during the Fire Phase. Resolve the attack using the rifle fire procedure (the same of the Opportunity Fire). Verify range and LOS, roll one die, add the DRMs and check the Fire Combat.

### 4.52 DRMs:

SUPPORT: DRM +1 if another Italian unit is adjacent to the firing Italian unit (the unit [Bande del] Barca is not considered Italian).

TERRAIN: terrain's own DRM, if applicable, of the inactive player (who is inside the target hex) or of the active player (firer).

MOVEMENT: DRM -1 if the firing unit has this marker;

COMBAT: DRM -1 if the firing unit has this marker;

COMMANDER: if the commander is accompanying the firing unit and has any DRM printed on the visible side for Fire.

### 4.53 Die Roll Results

If the target hit is an artillery unit, this is eliminated immediately;

If the target unit is a Leader unit alone, apply the result;

In Black Bold Double Hit result: if the unit has a stacked Leader both receive an hit and suffer a step loss.

With a single hit, if there is a Leader stacked with the target unit, apply hit and step loss to the unit.

Then roll d6 for Leader counter; with 4 or more it receives an hit and suffer a step loss.

**Note:** Units holding the RETREAT marker cannot perform Fire Combat.

### 4.6 Artillery Fire

Active artillery units which have not yet fired in the current turn may fire to attack enemy units within a range of 8 hexes to which they can have a direct LOS.

Each artillery unit using artillery fire may conduct one fire per turn and will be, then, recorded with the Fire marker.

#### 4.61 Procedure.

The active player designates the firing unit(s) during the Fire Phase. After he will resolve the attack using the artillery fire procedure.

1- Verify range and LOS, roll 1d6 die, apply any DRMs and check on the Artillery Combat Table for the results:

Artillery Combat Table		
DRM (d6) for Movement: -1		
Rolls to hit		
Range	Rolls to hit	Effect
1	2 - 3 - 4 - 5 - 6	Double Hit
2	3 - 4 - 5 - 6	Double Hit
3 - 4	3 - 4 - 5 - 6	Single Hit
5 - 6	4 - 5 - 6	Single Hit
7 - 8	5 - 6	Single Hit

**Note:** Double Hit result. If the unit has a stacked Leader both receive an hit  
A single hit, if Leader/officer/Amir are stacked with the target unit, must be applied to the unit.  
Roll d6 for Leader/officer/Amir counter, with 4 or more it receives an hit

### 4.62 Artillery DRMs:

MOVEMENT: DRM -1 if the firing unit has this marker;

COMMANDER: if the commander is accompanying the artillery unit and has any DRM printed on the visible side for Fire.

TERRAIN: terrain's own DRM, if applicable, of

the inactive player (who is inside the target hex) or of the active player (firer).

### 4.63 Artillery Fire Results

If the target hit is an artillery unit, this is immediately eliminated (Note: in Agordat there are no Dervish artillery);

If the target unit is a Leader unit alone, apply the result;

In Black Bold Double Hit result: if the unit has a stacked Leader both receive an hit and suffer a step loss.

With a single hit, if there is a Leader stacked with the target unit, apply hit and step loss to the unit.

Then roll d6 for Leader counter. With a result of 4 or more the Leader receives an hit and suffer a step loss.

## 5.0 MELEE COMBAT

If a moving unit enters an hex occupied by an enemy unit, there comes a Melée combat, which is immediately resolved.

### 5.1 Procedure:

Each side must calculate the Melée Cumulative Value (MCV) of their own unit(s): add together:

- 1 - the unit Strength
- 2- the DRMs (cumulative)
- 3- the result of a 1d6 die roll.

**5.11 Leaders:** Commanders in Chief, Officers (Italians) or Emirs (Dervishes), caught alone in an hex

will be immediately eliminated; (in this case the advancing unit's movement is not interrupted by any Melée).

### 5.2 Results of the combat

Compare then the MCVs of each opponent and apply the results:

- 1 - SAME VALUE: Active player retreats in the original starting hex;
- 2 - MCV superior by 1 or 2: Inferior MCV unit retreats 1 hex .
- 3 - MCV superior by 3 till double than opponent: Inferior MCV unit retreats 1 hex and receives 1 Hit; where getting one hit means suffering a step loss.



4 - MCV more than double: Inferior MCV unit is overrun and eliminated.

**5.21 Markers:** Each engaged unit will receive one COMBAT marker after the Melée;

in case of any retreat, the withdrawing unit will receive instead the RETREAT marker.

As told, stacked CiC, Officers and Emirs can keep away Italian units or Dervish units (belonging to their Rub only), from being tagged with these two Markers.

Melée Table	
Melée Cumulative Value (MCV) = unit Strength +/- DRMs + 1d6	
Units MCVs Differential	Result
Same values	Active player unit retreats in the start hex
MCV superior by 1 or 2	Inferior MCV unit retreats 1 hex
MCV superior by 3 till double than opponent	Inferior MCV unit retreats 1 hex and receives 1 Hit
MCV more than double	Inferior MCV unit is eliminated

### 5.3 DRMs for the Combats:

**HEIGHT:** DRM +1 for the player in the higher level hex (terrain) in the case the active player enters the melee hex coming from a lower level.

**RETREAT:** DRM -1 for the unit holding a retreat marker (as just stated on the marker);

**TERRAIN:** terrain's own DRM (the Melée hex), if applicable, of the inactive player (who is inside).

**COMMANDER:** if the commander is present in the melée hex and has any DRM printed on the visible side for Combat (those with the letter C).

DRMs are all to be considered as cumulative.

### 5.4 Retreats

If an unit must retreat 1 hex, the active player's unit will retreat to the previous hex of its movement path; the inactive player's unit will retreat 1 hex chosen by the active player.

If it would be impossible to retreat, due to impracticable terrain or presence of enemy units, the unit will be eliminated; if all the surrounding hexes are occupied by friendly combat units, the unit will retreat for a maximum of 2 hexes, chosen by the active player, in order to reach a free hex, otherwise it will be eliminated.

Artillery units never retreat, batteries will be eliminated in case of a retreat result.

**5.41 Retreat markers:** the retreating units will receive a RETREAT marker, and therefore they will not be able to perform any kind of fire (fire combat or opportunity) and will be penalized by the DRM printed on the marker.

**5.42 Winner advance:** After a successful Melée , the active player's unit, which caused the retreat of the opponent's unit, still having available MPs, may perform utter Movement, while being obviously subject to any Opportunity Fire and other Melée combats, if the case.



## 6.0 Administrative Phase:

During this phase all Fire and Opportunity Fire markers (of both opponents) will be removed and successively all the active player's units markers (only - i.e. movement, retreat and combat markers). Markers of the inactive player's units will be left (Fire and Opportunity Fire apart).

## 7.0 Victory conditions

Dervishes must occupy the fort of Agordat or eliminate 7 Italian units (Commander counts for 2 units; Officer count for half unit);

Italians must occupy the Dervish camp or eliminate 20 Dervish units (Commander counts for 2 units; Emir count for half units).

For purpose of victory calculation Commanders



will always count as they would be two units, also if the are in map with their reduced side of Emir or HQ.

## 8.0 Example of Play

The figure above shows some examples of how units can appear on the map, during the play. In this example the active player is the Mahdist (Dervish).

Units **A** (with Officer) and **B** are Italians and have just fought a Melée Combat during the Dervish Phase of the Turn, attacked by enemies. Both retreated but only the B unit got the markers, since it has not an attached officer.

Unit **C**, which is Italian as well, did an Opportunity Fire Volley during the Dervish Phase of the Turn and got then the appropriate marker.

Dervish unit **D** has fired during its Fire Phase and got the marker ALSO IF it has an Amir currently stacking with it.

Unit **E** has spent its Full Movement Allowance in order to support the defence and so it gets the Moved marker. Note that if it would be gone along with an Amir, it would never be tagged with that marker.

Unit **F** made the Melée combat in the previous Italian (Phase), attacked by Italians and kept its marker for the whole own phase of the turn.



# Agordat 1893

## Double sided counters



## Single sided markers

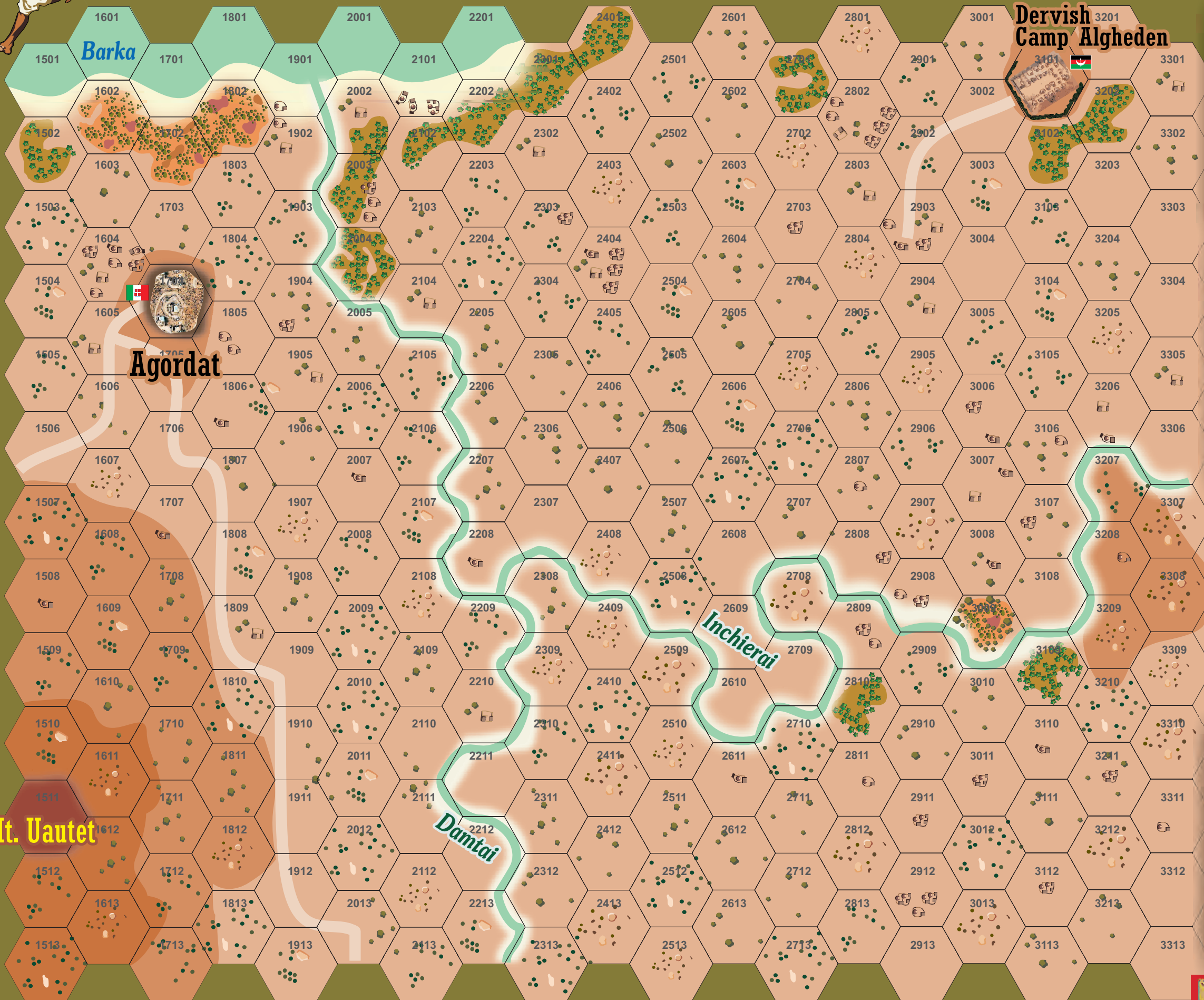




# Agordat 1893

December 21  
1st Italian Army Victory

TURN	Clear	Slope	Hilltop	Trail-Road	Palmtrees	Shrubby	Fort	River	Creek	Zeriba	Terrain Costs Chart
	costs 1 MP	+2 to cross up or down	costs 1 MP	costs 1/2 MP	costs 1 MP	costs 2 MP	costs 1 MP	River Barka is impracticable	+1 to cross hexside plus terrain cost	+1 to cross hexside plus terrain cost	



- ### Sequence of Play
1. Flip the Game Turn counter to indicate the active player (Flag).
  2. Active player move and immediate Melée resolution.
  3. Inactive player Opportunity Fire (Rifles)
  4. Active player Fire Phase (Rifles and Artillery)
  5. Administrative Phase (remove all Opportunity Fire and Fire markers – then all the markers on the active player's units only, i.e. movement, retreat and combat markers)
  6. Begins second player turn. Return to point 1 till the achievement of the Victory conditions.

### Fire Combat Table

DRM (d6) for Opportunity Fire, Movement, Combat: -1  
DRM (d6) for Support Fire (Italians only): +1

Range	Rolls to hit	
	Italians	Dervishes, Ethiopians & Bands
1	3-4-5-6	4-5-6
2	4-5-6	5-6
3	5-6	6
4	5-6	6

**Note:** in Black Double Hit result. If the unit has a stacked Leader both receive an hit  
A single hit, if Leader/officer/Amir are stacked with the target unit, must be applied to the unit.  
Roll d6 for Leader/officer/Amir counter, with 4 or more it receives an hit

### Melée Table

Melée Cumulative Value (MCV) = unit Strength +/- DRMs + 1d6

Units MCVs Differential	Result
Same values	Active player unit retreats in the start hex
MCV superior by 1 or 2	Inferior MCV unit retreats 1 hex
MCV superior by 3 till double than opponent	Inferior MCV unit retreats 1 hex and receives 1 Hit
MCV more than double	Inferior MCV unit is eliminated

### Artillery Combat Table

DRM (d6) for Movement: -1

Range	Rolls to hit	
	Rolls to hit	Effect
1	2-3-4-5-6	Double Hit
2	3-4-5-6	Double Hit
3-4	3-4-5-6	Single Hit
5-6	4-5-6	Single Hit
7-8	5-6	Single Hit

**Note:** Double Hit result. If the unit has a stacked Leader both receive an hit  
A single hit, if Leader/officer/Amir are stacked with the target unit, must be applied to the unit.  
Roll d6 for Leader/officer/Amir counter, with 4 or more it receives an hit

Mt. Uautet