



NO TURKEYS



12
Anno 2025

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

**XX anni di Twilight Struggle
+1 Gioco Completo**

Editoriale

Eylau 1807
una battaglia importante?

Perché un libro su una battaglia inutile come una «vittoria di Pirro»?

Critica

Fare a pugni con la Storia
esempi tratti da un noto designer

Futura novità della ACIES Edizioni



Gioco



A Corsican Captain
La Maddalena 1793

Serie

Twilight Struggle -ventennale
Amici e seguaci

Storia sociale

Nati per le Carriere
Generazioni condizionate

Dossier

Storia CSR Awards
Dopo il 2010

Report

Il Museo Stibbert
un gioiello fiorentino

Preveggenze

Friedland 1807
Acies P700



18-20 SETTEMBRE 2025

XVIII Convention di Giochi di Simulazione Storici

VENCON 2025

EDITORIALE

Enrico Acerbi ed Eylau

“Considerata una vittoria di Pirro, Eylau è spesso descritta come una mischia indescrivibile e disorganizzata, una sorta di anti-battaglia durante la quale l’impegno successivo delle unità mira solo a colmare le lacune individuate nella linea amica, spingendo avanti nella speranza di un’incerta svolta.”

Cap. Olivier Hosotte

Perché Eylau

Da appassionato e studioso di eventi napoleonici ho sempre considerato la battaglia di Eylau (o meglio di Preußisch-Eylau, 8 febbraio 1807) come un evento inutile, non determinante e che causò un’ingiustificata carneficina, al termine di una tra le più brillanti campagne di Napoleone: quella del 1806. Ovviamente chi si occupa di ricostruzione storica, *re-enactors*, giocatori di miniature e *wargamers* in generale, ne hanno, invece, sempre apprezzato la spettacolarità di ambiente ed eventi, senza badare al fatto se, qui, la Storia possa essere stata mescolata con una certa dose di mitologia. La storiografia napoleonica non ha dedicato molti lavori su questa battaglia, probabilmente, penso, per i motivi sopra indicati o perché, magari, non erano impegnate personalità, o truppe, originarie di paesi che per due secoli hanno “guidato” la storiografia accademica.

Il parere dei paesi anglosassoni, in effetti, è piuttosto diverso, quando ci si occupa di *Media* invece che di Storia. Così Eylau finirà per occupare un posto speciale nella letteratura, nei film e nei *wargame* (giochi da tavolo) perché era un evento drammatico e ambiguo, delle guerre napoleoniche, che catturava la brutalità della guerra, la resilienza dei soldati e l’alto livello di spettacolarità dei combattimenti e dell’ambizione imperiale. Ecco le ragioni principali della sua perdurante popolarità in tutti i *Media* citati:

La brutalità

Una narrazione accattivante di sopravvivenza e brutalità. La battaglia era ricordata per le sue dimensioni e per le sofferenze umane. L’intenso combattere, le terribili condizioni meteorologiche e le massicce perdite, non tipiche

della maggior parte delle battaglie napoleoniche, facevano di Eylau una storia viscerale di resistenza. Questo forniva uno sfondo drammatico per romanzi (Honoré del Balzac)¹, film (*Colonel Chabert*) e persino giochi da tavolo. La brutalità degli eventi faceva da introduzione a tematiche di eroismo e sacrificio: soldati che si battevano in condizioni orribili, sopportando bufere di neve, terreni gelati e implacabili bombardamenti di artiglieria. Su tutto ciò si ergeva l’ambiguità della vittoria: Eylau mancava di un vincitore decisivo. Napoleone la rivendicherà, ma con perdite enormi e con i russi, ritirati, ma ancora in grado di combattere; tutto questo lasciava ampio spazio per interpretazioni della narrazione. Questa ambiguità sul vincitore la renderà, tra l’altro, un soggetto molto bilanciato, per due giocatori, che si confronteranno sul tavolo del *boardgame* storico.

La dura realtà della guerra

Eylau rappresentava una deviazione dall’immagine di Napoleone “genio tattico invincibile”. Mostrava i conflitti nella loro massima aleatorietà, dove anche i migliori generali erano messi alla dura prova del caos e degli elementi climatici. Questo lo rese un buon soggetto per la letteratura (l’autore o gli autori potevano esplorare il costo fisico ed emotivo di una battaglia, per soldati e per i capi). La sofferenza comune, delle truppe francesi e russe, sottolineava anche l’umanità di tutte le parti. Per quanto riguardava i film, non esisteva opera biografica o trasposizione letteraria, che non si fosse impreziosita con la spettacolarità di una carica di cavalleria su un campo di battaglia innevato, con migliaia di soldati tormentati dai combattimenti, a terra cadaveri di uomini e animali, relitti di oggetti militari e tutto quanto poteva creare fascino cinematografico. Le drammatiche condizioni meteorologiche, l’iconica bufera di neve aggiungeva una qualità quasi leggendaria alla battaglia, rendendola unica. La tempesta di neve aveva, anche, un forte valore simbolico: diventava metafora per le forze imprevedibili della natura in grado di umiliare anche gli eserciti più potenti. L’estetica visiva dei campi di battaglia innevati offrivano un netto

contrasto con lo spargimento di sangue, a chiazze, rendendolo un’immagine sorprendente ed artistica.

La presunta invulnerabilità?

Una svolta nelle campagne di Napoleone? Secondo alcuni autori, non certo fan dell’*Empereur* la battaglia fu un momento cruciale delle guerre napoleoniche, segnando una temporanea sosta nella sua irruente avanzata, altrimenti implacabile. Fu spesso rappresentata come un monito del suo eventuale declino, premonizione del disastro del 1812 in Russia.

L’impatto sulla percezione di Napoleone fu cospicuo: per i russi, per austriaci e prussiani, per la prima volta, Napoleone apparve vulnerabile. La battaglia mostrò che anche il grande stratega poteva essere fermato, il che ebbe un effetto significativo sulla percezione della sua invincibilità, sia in Francia, sia all’estero. Questo alimentò ulteriormente il mito della battaglia, rendendola un simbolo di resistenza per i russi e un momento di riflessione per i francesi.

Al di là delle svolte storiche, Eylau, offriva momenti eroici di memorialistica e figure iconiche, eventi leggendari e personaggi che si prestavano a narrazioni drammatiche: la carica di cavalleria di Murat, spesso definita una delle più grandi cariche di cavalleria della storia, ne fu il tipico esempio. Lo furono, altrettanto per gli storici, ed emerse dalle narrazioni di chi c’era, la resilienza delle forze russe, i loro brutali contrattacchi, l’orgoglio e il coraggio nazionale, rendendola una battaglia prediletta anche dalla narrazione russa. La presenza di Napoleone sul campo di battaglia, che dirigeva le operazioni in mezzo al caos, aggiunse sempre elementi alla leggenda del suo stile di comando; e qualora non ve ne fossero stati ... si potevano creare dal nulla.

Un mito per ambedue

Eylau, dunque, fu resa mitica sia dai francesi, sia dai russi. Questa doppia mitizzazione conferiva all’evento un terreno fertile per le reinterpretazioni drammatiche. In conclusione, la battaglia di Eylau divenne perché oltrepassava un mero evento militare; era una storia di resistenza umana, di comandanti sotto pressione e d’imprevedibilità in guerra. La sua metafora della resilienza ed il palcoscenico della rappresentazione degli orrori della

¹ De Balzac Honoré, *Le Colonel Chabert*, Delagrave, 1951

guerra, catturava l'immaginazione di spettatori e lettori. In sintesi, la battaglia di Preussisch-Eylau divenne famosa per la sua brutalità, l'indecisione del risultato e il suo impatto emotivo e propagandistico su entrambe le nazioni. Rappresentò un momento cruciale nelle guerre napoleoniche, segnando un punto di svolta nella percezione della guerra e della figura di Napoleone. Per questo motivo mi è venuta voglia di raccontarla, soprattutto attraverso la voce dei testimoni.

Temoins

Anche con la massima cura nell'analisi delle fonti, nonostante numerosi rapporti forniti da parte francese, è stato impossibile fornire dettagli affidabili sul progredire "realistico" di questa battaglia, sul quale entrambe le parti tendevano ad esagerare i racconti. Le relazioni erano talvolta così divergenti che si poteva pensare fossero due battaglie diverse. Il fatto che forti nevicate avessero impedito di osservare bene l'andamento degli scontri può aver contribuito a questo aspetto, ma, in molti casi, emergeva soprattutto la volontà di distorcere la verità, e particolarmente da parte francese, ma solo per la carenza di fonti russe. Alcune testimonianze restavano, comunque, molto vivaci ed utili, anche per ciò che s'intuiva, leggendo tra le righe di schemi talora ripetitivi.

Sull'uso delle memorie ritengo ancora estremamente utile il libro pubblicato da un autore francese, attorno al 1930, una bibliografia critica sui memoriali, intitolato "Temoins",² scritto da un francese reduce di guerra, Jean Norton Cru. Lui parlava, ovviamente, di un periodo storico molto più "leggibile" quanto a fonti: la Grande Guerra. Distingueva cinque tipi di memorie di guerra: *Journal, souvenirs, reflexions, lettres, roman*. Innanzitutto c'era il diario di guerra o *journal* - detto anche *carnet* o quaderno privato, giornale, memoriale - caratterizzato spesso da paragrafi contrassegnati con le date degli eventi, garanti di una sua autenticità, poiché consentivano il controllo dell'esatta dimensione spazio-temporale dell'avvenimento descritto; ovviamente, se scritto molto dopo gli avvenimenti, il diario poteva essere ar-

ricchito (inquinato?) da invenzioni o dalla lettura di altre pubblicazioni postume. Ai tempi di Napoleone non se ne videro molti, ma resta celebre quello del capitano Coignet.

La seconda categoria era quella dei cosiddetti ricordi o *Souvenirs* in cui le date non sembravano essenziali, ma si perdevano, qua e là nel testo, quasi a sottolineare passi ed emozioni importanti. Nella fattispecie l'autore citava spesso: "un giorno...., un'altra volta successe che ... due giorni dopo ... ecc." Ai tempi di Napoleone questa fattispecie fu spesso monopolizzata da ufficiali, anche superiori, con narrative spesso raccontate e poi date alla stampa da figli o nipoti.

Le riflessioni, *Reflexions*, comprendevano pensieri, meditazioni, studi di psicologia, critiche di guerra. Dico subito che questo tipo di analisi, al tempo, era riservata alle Accademie militari o Scuole di guerra e che, quindi, finiranno per aver poco a che fare con quest'opera, anche perché troppo spesso inficiate da evidenti coloriture propagandistiche pro o contro qualcuno (anche per motivi strettamente personali). Non saprei se collocare le Storie reggimentali (postume) in questa categoria o se inserirle tra i *Souvenirs*, dopo aver estrapolato le parti più specificatamente inerenti le unità di cui si raccontava. Queste *Storie*, molto diffuse alla fine del secolo XIX, erano comunque ricche di elenchi di nomi, dati statistici, spesso oltremodo affidabili quando riferiti ai vari reggimenti.

Altro e diverso genere erano le lettere, *Lettres*. In esse, ovviamente, si tramandavano le impressioni epistolari di un combattente o di un comandante (basta pensare alla Corrispondenza di Napoleone). Il genere epistolare è sempre stato un genere difficile da analizzare, che presupponeva un preciso contesto cronologico ed una obiettività nella selezione data alla stampa. Le raccolte di missive, dispacci e lettere, tuttavia, erano elementi tra i più preziosi a disposizione del ricercatore. Rimane da citare il romanzo autobiografico, *Roman*, in cui ricordi più o meno elaborati sono tramandati dall'autore, che è anche testimone (e che, ovviamente, è anche lo scrittore) attraverso l'uso di personaggi fittizi. Su Eylau si potrebbe ricordare i contributi di Honoré de Balzac, con il suo *Chabert*, o quello di Victor Hugo, con la sua "poesia" *Le Cimetière d'Eylau*, presente nella rac-

colta excursus storico *La Légende des siècles*,³ dove l'autore dipingeva il racconto sentito dallo zio Louis, presente ad Eylau a fianco dell'Imperatore. Mi è parso naturale, pertanto, concludere questa stringata analisi sulla memorialistica proprio con le sue parole:

"Una battaglia, bah! sai cos'è?
Fumo. All'alba ci si alza, nella bruma.
Sediamoci e io vi racconto una storia.
Questa battaglia si chiama Eylau; credo
Fossi capitano e avevo la croce;
Sì, ero un capitano.
Dopotutto, in guerra,
Un uomo è un'ombra,
e non conta nulla, ...

... Vidi il mio colonnello venire,
la spada in mano.
- Da chi è stata vinta la battaglia?
- Da te, - disse. -
La neve era bagnata di sangue.
Rispose: - Sei tu, Hugo? è la tua voce?
- Sì. - Quanti vivi ci sono qui? - Tre.
(Victor Hugo)

Il lavoro sulla battaglia di Preußisch-Eylau dovrebbe uscire per le Edizioni Acies, spero presto. Grazie per l'attenzione. Vi metto un paio di cover da ... Playtest.



² Cru, Jean Norton, *Témoins*, Presses Universitaires de Nancy, 2006

³ https://fr.wikisource.org/wiki/La_Légende_des_s siècles

Le CSR AWARDS dopo il 2010
Appendici a “Da Tactics all’Homo Ligneus”

ANNO 2011

La frase di tendenza: si critica Twilight Struggle interrogandosi se sia o non sia un Wargame. “Di fatto si tratta di un gioco su una “cosiddetta GUERRA” ma che non permette a chi gioca di muovere unità militari e combattere. Invocando il glossario di BGG, Twilight Struggle NON è un wargame. Infatti: “wargame = n. è un gioco in cui i giocatori mettono unità militari in diretto confronto con altre avversarie. Il fine di tali giochi è annientare l’avversario oppure l’ottenere alcuni vantaggi strategici. Sono tipologie di giochi con elevate componenti tematiche e vari gradi d’astrazione. (vedere anche giochi con miniature). I Wargame si suddividono in TRE gruppi generici: Strategici, Operativi e Tattici. (vedi anche Simulazioni)”. Quindi in USA Twilight Struggle non è un wargame, ma Risiko sì. Amen!

Clausewitz Award HALL OF FAME – Ed Wimble



Ed Wimble, nato a Wilmington, Delaware nel 1953, è un designer della Pennsylvania, esperto in giochi napoleonici. Il suo nome completo è William Edward Wimble III, laureato alla University of Arizona, 1978.

Tra le sue opere più famose: i titoli più noti della serie La Bataille per la Clash of Arms; il discreto L’Armée du Nord: the Belgian Campaign 1815 (1993); il discutibile The Day of Waterloo: 1815 AD (2019) ed il quasi Turkey “1777: The Year of the Hangman” (2002).

Rapporti con la nostra rivista buoni per aver concesso la pubblicazione della battaglia del ponte di Lodi, freddi per non lasciare che fosse pubblicata a parte.

La **James F. Dunnigan Design Elegance Award** è andata ad Adam Starkweather noto per aver iniziato con alcuni progetti molto belli alla MMP e per aver introdotto i disegnatori del Sol Levante in quella ditta. Poi deve aver litigato di brutto ed è passato alla Compass Games.

Best Board Game Graphics – Where The Eagles Dare MMP sempre di Starkweather.

Best Professional Game Magazine – Battles Magazine - una rivista professionale e indipendente, con un wargame completo e counters montati, pubblicata su base irregolare. Rinata da un’omonima rivista di miniature franco-britannica, assume una connotazione molto francese grazie a Luc Olivier e ad Olivier Revenu. Oggi ha 124 pagine a colori. Il numero 1 era del 2009: “Striking the Anvil: Operation Anvil Dragoon”.

Best Amateur Game Magazine – Line of Departure, una rivista amatoriale sui wargame pubblicata da Jim Werbaneth, e pubblicata in modo continuo dall’ottobre 1991. L’autore assicura che la rivista sarà viva anche nel 2025, anche se respira molto male.

Best Magazine Game – Into the Bastards! – First tank battle (di Nicolas Rident), nella rivista Battles.

Veniamo ora ai singoli premi ed al gioco dell’anno.

Miglior gioco da Antico a Napoleonico: Sekigahara (Matt Calkins), GMT Games

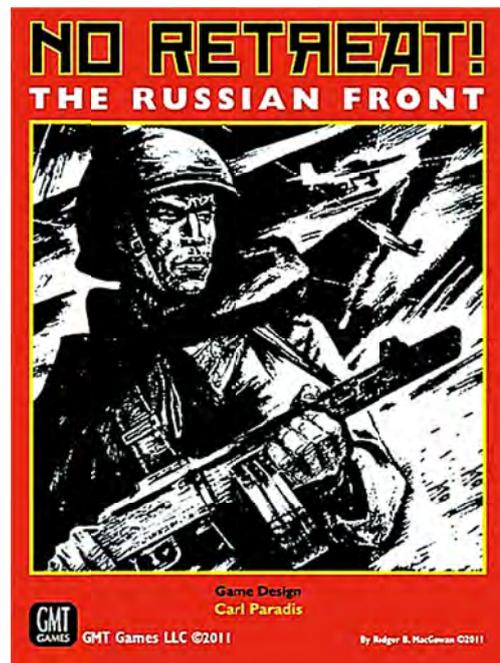
Miglior gioco da Napoleone alla Seconda Guerra mondiale: None But Heroes (Dean Essig), Multi Man Publications, Inc. (MMP), guerra civile americana.

Miglior gioco sulla Seconda Guerra Mondiale: No Retreat: The Russian Front Deluxe Edition (Carl Paradis), GMT Games, ex Victory Point Games.

Miglior gioco dopo la Seconda Guerra Mondiale: Lock 'n Load: Heroes of the Gap (Pete Abrams, Mark H. Walker), Lock 'n Load Publishing

Miglior gioco PnP o Desktop Published (DTP): The Battle of Halle 1806 (Dennis A. Spors, James Soto, Monte Mattson, Michael Neylan), napoleonico tattico della serie La Bataille per i DTP della ME Premier (Marshall Enterprises).

Miglior Gioco per NoTurkeys!



Nome: **No Retreat! The Russian Front**

Autore: Carl Paradis

Tipologia e Ditta: Card Driven - GMT Games

Anno: 2011 - **Difficoltà:** 3

Materiali: una mappa standard montata che rimpiazza la vecchia edizione della Victory Point Games.

Pedine: due fogli Letter di pedine un po’ anonime con marker tondi, 55 carte discretamente brutte anche se GMT.

Storicità: standard nordamericana con molte astrazioni.



Tempo di gioco: da 5 a 6 ore per giocare tutta la campagna. Ha ereditato dalla VPG ben sei scenari: Barbarossa & the Campaign Game, quello lungo di 22 turni; Fall Blau; Operation Saturn; Citadel; Operation Bagration; Na Berlin! (On To Berlin!). Ovviamente man mano che la guerra procede gli scenari sono sempre più corti.



Commento: partiva da un piccolo gioco senza molte pretese prodotto dalla Victory Point Games (sviluppato anche da Alan Emrich). È un Russian Campaign su scala strategica con una bassa densità di pedine, il che lo fa sembrare elementare; in realtà ha parecchie regolette che impicciano. No Retreat è un interessante ibrido di vecchio hex e counter con Card Driven. Le sue carte non guidano il gioco nel senso convenzionale; non forniscono punti da spendere per muoversi o attaccare. Invece servono a molteplici scopi - eventi, per forzare attacchi nemici, per sostituire o aggiornare le tue unità. Fare un buon uso delle carte che si pescano è una delle decisioni più impegnative del gioco che va avanti fluido, anche con carte non allettanti in mano. No Retreat è un gioco che fa storcere il naso a giannizzeri e puristi del fronte russo, ma sa descrivere gli elementi chiave della guerra, per quanto stereotipi: l'inverno, il graduale miglioramento delle forze sovietiche e gli effetti negativi su entrambi i lati dell'ingerenza dei loro leader. Ogni tre turni si fa il check per la vittoria automatica. Nonostante l'aspetto dimesso il sistema offre i suoi "scherzi da prete" quando vengono persi obiettivi importanti. Ne risulta un gioco divertente che dà tensione, sorprese e molto da pensare. Le regole non sono di facile lettura. Dopo il primo impatto rimane solo un'idea approssimativa di come tutto s'incasta. Consiglio di stampare uno degli eccellenti aiuti da BGG ed anche il PDF delle regole aggiornate, per consentire la ricerca di parole. Uno dei pochi giochi GMT editi anche in lingua russa, sarà a breve propostao su Steam per PC (dove sarà più facile giocare).

ANNO 2012

La Frase di Tendenza: il Wargame deve diventare più rigorosamente storico o accettare di essere anche trasgressivo (fantascienza). Pare che tutto si stia polarizzando tra Panzer a Stalingrado e 4X nelle galassie. C'è chi si lamenta degli approfondimenti o di troppo cieche accettazioni di punti di vista accademici. La società inizia la sua deriva verso la cultura dei social (cultura da bar). Si comincia a sentir dire "Non mi piacciono le soluzioni politiche proposte per il cambiamento climatico, quindi rifiuto il metodo scientifico." Per quanto riguarda le masse che dovrebbero tenere sotto controllo i bugiardi, è bene precisare che di solito sono le masse che applaudono entusiasticamente le parole che sgorgano dalle bocche dei bugiardi. "Il rumore proveniente da coloro che sempli-

cemente non sanno di cosa stanno parlando ha raggiunto livelli quasi critici. La ripetizione senza fine di bugie, superstizioni, sciocchezze e pregiudizi su Internet rischia di distruggere la società civile. In America, direi che lo ha già fatto." "La gente si organizza in capannelli e ripete senza fine ciò che già sanno, l'uno per l'altro, con nozioni come "i vaccini causano autismo", "ateismo = nazismo" e il topic; "I sistemi raggiungeranno equilibri se deregolamentati." Non è più possibile alcuna discussione razionale su qualsiasi questione. La più grande minaccia alla nostra capacità di autogovernarsi sono gli indipendenti alle loro tastiere, che si citano come individui responsabili. Che si tratti di negazionisti del cambiamento climatico, di omeopati (ancora presto per i terrapiattisti), i clown che danno la colpa di tutto alla politica estera degli USA, i cretini che pensano che Big Pharma stia cercando una cura per il cancro, sono tutti davanti ai PC che martellano i tasti sempre più velocemente." Non c'è da meravigliarsi se chiamano Internet "l'infinita secca" dove si rischia d'insabbiarsi.

Clausewitz Award HALL OF FAME: Brian Youse

Youse, Curt Schilling e Perry Cocke possedevano 1/3 delle quote della MMP anche se Schilling in questo periodo si era un po' defilato. and I. Dal 2011 la compagnia aveva iniziato a pubblicare la nuova rivista aziendale *Operations*. Il suo maggior successo è sicuramente l'Advanced Squad Leader Starter Kit. Curatore di numerosi scenari per ASL, Youse pubblicò anche qualche disegno singolo tra cui i



discreti Storm over Normandy e Storm over Dien Bien Phu che si avvalevano del collaudato motore del gioco Storm over Stalingrad, con la mappa a zone.

James F. Dunnigan Design Elegance Award: premia Dean Essig (è l'anno della MMP), purtroppo recentemente mancato ed anima del gruppo The Gamers autore di una celebre serie di giochi sulla guerra civile USA.

Best Board Game Graphics: va a The Battle of Fontenoy (di Charles Kibler e aiutato da Félix Philippoteaux, Timothy Schleif), gioco della serie BAR per la Clash of Arms Games.

Best Professional Game Magazine: va a C3i, RBM Publications di Rodger MacGowan, che comincia a specializzarsi in mini giochi ed espansioni, oltre che alle pedine aggiuntive ai giochi GMT.

Best Amateur Game Magazine: 1914 Dispatches, Oregon Consim Gamers. La rivista di Michael Resch è un caso strano perché resterà un numero unico. Parla di materiale aggiuntivo per Twilight in the East 1914. Se non altro No-Turkeys! aveva fatto qualche numero in più ... ma l'Italiano non è una lingua accettata, come il giapponese

Best Magazine Game: è Beyond Waterloo (John Prados), Against the Odds magazine (ATO), un curioso what-if che parla di cosa accade dopo una vittoria di Napoleone a Waterloo.

Best Desktop Published (DTP) / Print-and-Play: City of Confusion: The Battle for Hue, Tet 1968 (by Paul Rohrbaugh), High Flying Dice Games, un autore che crea sempre giochi discreti senza mai far parte di grandi ditte.

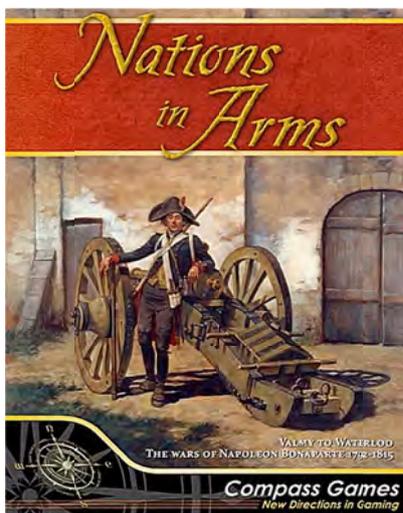
Miglior gioco da Antico a Napoleonico: The Battle of Fontenoy (di Mathew Hinkle), Clash of Arms Games, serie Battles of the Age of Reason o BAR.

Miglior gioco da Napoleone alla Seconda Guerra mondiale: Bloody April 1917 (Terry Simo), GMT Games che parla di Grande Guerra.

Miglior gioco sulla Seconda Guerra Mondiale: Red Winter (Mark Mokszycki), GMT Games. L'attacco in Finlandia a Tolvajärvi.

Miglior gioco dopo la Seconda Guerra Mondiale: Andean Abyss (by Volko Ruhnke), GMT Games. Il primo giochi della serie che diverrà celebre come COIN. Un nuovo tipo di gioco di guerra con carte del designer di Wilderness War e Labyrinth. La maggior parte dei 72 eventi del gioco sono ambivalenti, e rappresentano percorsi storici alternativi: i giocatori possono scegliere sia la versione dell'evento o da una serie di operazioni e attività speciali fazione. Ogni scelta ha implicazioni su come la prossima carta sarà giocata. Cala l'alea dei dadi.

Miglior Gioco per NoTurkeys!



Nome: **Nation in Arms**

Autore: François-Stanislas Thomas

Tipologia e Ditta: Card Driven – Compass Games

Anno: 2012 - **Difficoltà:** Complesso (per più giocatori)

Materiali: 2 mappe che formano una 142 x 99 cm. Mazzo di 110 carte, 4 fogli di counters (circa 900).

Storicità: buona ma standard, modellata su War & Peace (Avalon Hill) e comunque superiore a Napoleonic Wars ed Empires in Arms.

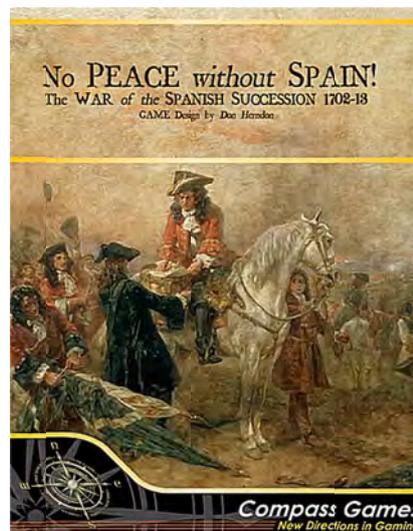
Tempo di gioco: infinito. Tuttavia ci sono molti scenari brevi per provare il sistema prima di affrontare la campagna (consigliato la Peninsular War).

Commento: gioco progettato per due-sette giocatori, considerandolo come una lotta tra Francia e Gran Bretagna, le principali potenze. Regge bene con la grande campagna a cinque giocatori (aggiungendo Austria, Prussia e Russia), mentre giocare con Spagna e Turchia è un po' penalizzante per chi le gestisce, mancando condizioni di vittoria specifiche. Ogni grande potenza può vincere una vittoria automatica nel corso del gioco, o una vittoria sostanziale alla fine in base a prospettive storiche. La prima edizione aveva una mappa talmente grande che era difficile adattarla ad un tavolo (figurarsi giocare in solitario) così si era costretti a giocare solo scenari che usavano una mappa sin-

gola. Le regole era scritte molto male ma furono riscritte su BGG e molto migliorate nella recente ristampa.

L'attesissima ristampa del 2019 ha portato il libretto delle regole a 50 pagine (da 80 che erano), tutto riscritto e con incorporati 7 anni di errata. L'unica nota stonata è il titolo che farebbe presumere la presenza del periodo rivoluzionario (da Valmy) mentre in realtà si tratta di uno scenario che finisce nel 1797. La campagna parte dal 1805 con la Grande Armée. La Hexasim ha comunque in playtest la vera parte delle guerre della rivoluzione, chiamata Aux Armes Citoyens (stesso autore) che sarà proposto in una veste ancor più semplificata per 2 giocatori e che sarà il gemello di Napoleon against Europe. La rivista Paper Wars (Command) ha pubblicato anche una versione ancora più semplice del sistema di Thomas, intitolata Pitt's Wars (raccomandato come ottimo gioco da rivista).

Miglior Gioco Underdog 2011 per NoTurkeys!



Nome: **No Peace without Spain**

Autore: Don Herndon

Tipologia e Ditta: simil Card Driven. Compass Games

Anno: 2012 - **Difficoltà:** medio-semplce

Materiali: bella mappa Point-to-Point montata nella recente edizione DeLuxe 56 x 89 cm. Due fogli di larghi counters contro l'unico della 1ª edizione e un mazzo di 55 carte evento. 32 pagine di regole.

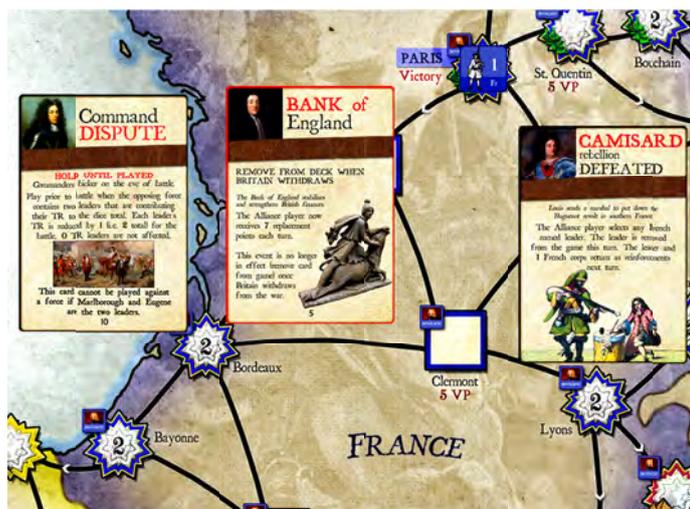
Storicità: la guerra di Successione spagnola spiegata all'inglese con protagonista non la Spagna (come sarebbe corretto) ma Churchill-Marlborough (che ha rotto davvero i cocomeri). Meglio il principe Eugenio di Savoia.

Tempo di gioco: dichiarate 4 ore, ma anche di meno conoscendo le regole. Sono 12 turni annuali dal 1702 al 1713.

Commento: Bello, bello. CDG che diventa capostipite di una serie di successo per 2 giocatori, per quanto molto snobbata. Ha un sistema per gli assedi molto divertente. Per altro è un gioco molto divertente. L'edizione DeLuxe è semplicemente stupenda. Pur non amando molto il point-to-point qui la bellezza dei componenti supera facilmente qualsiasi scrupolo. Per alcuni "vecchi ossi" del wargame potrebbe sembrare troppo semplice da giocare ma la ricchezza del dettaglio storico lo rende accattivante. I problemi del comando e i citati assedi non sono poi così semplici da maneggiare ed hanno una sottigliezza di gioco più profonda di quanto non sembri a prima vista. Alcuni aspetti sono un po' forzati, come ad esempio il dover giocare eventi che non avvantaggiano nessuno (es. cattivo tem-

po), ma sono pochi. Qualcuno ha detto che il gioco sembra favorire un po' troppo la parte francese, ma con quella ho perso. L'aspetto maggiormente coinvolgente è il dover scegliere come impegnare le proprie risorse in teatri di guerra diversi. A tanti non piace il sistema di combattimento dove si colpisce facendo 6 (lo definiscono alla Risiko) ma l'anima del gioco è più politica che militare (mi perdoni Marlborough). L'aspetto preponderante, comunque, è che ogni volta che lo si gioca è sempre diverso e scorrevole (ciò perdona alcune licenze storiche come un Marlborough divisione Panzer).

Dal 2013 al 2018 le Awards si interrompono. Affronteremo questi sei anni magari in un articolo futuro come anche per la rinascita delle CSR Awards coincidenti con il periodo del Covid.



Infatti nel 2020, un gruppo di giocatori e impresari del settore ha riavviato il premio, sotto gli auspici del presidente Rodger B. MacGowan, diretto e gestito da Tim Tow. Come l'originale, rimane senza scopo di lucro e non è associato a interessi commerciali. Le varie categorie ora sono sempre in numero crescente: arte, PnP (giochi di guerra amatoriali), e computer games. I premi includono ancora la Charles Roberts Awards Hall of Fame che gratifica progettisti e produttori di giochi che hanno dato un contributo significativo e duraturo all'hobby contemporaneo del wargame.

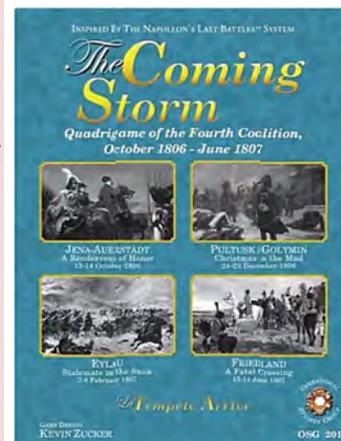


Due righe di Kevin Zucker dopo il 2010

Che cos'è una simulazione?

Per me, un wargame dovrebbe essere un "gioco" - che implica che può essere giocato e non una "simulazione ingiocabile."

"Una simulazione è un'approssimazione di un processo o sistema e ne rappresenta il funzionamento nel tempo." Nel wargame, una simulazione fornisce alti livelli di dettaglio e bassa giocabilità. La mia serie "Campagne di Napoleone" è diversa da una simulazione; assomiglia, sebbene sia ancora giocabile, perché contiene molti livelli di informazioni da digerire e l'interazione dei diversi sottosistemi è piuttosto complessa. Dopo aver completato questa serie ed esplorato la "Days of - Series, molto più giocabile, prendendomi un anno di pausa dal wargame, nel 2010 sono tornato al livello gran tattico con **The Coming Storm**.

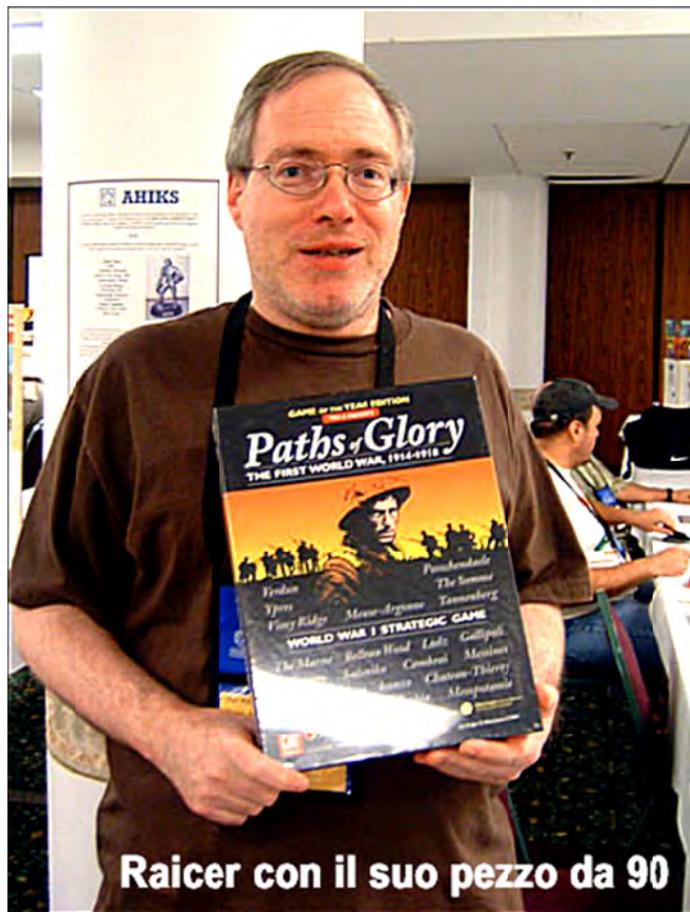


Il livello Gran Tattico è perfetto per un'astrazione di più alto livello del campo di battaglia, mentre a livello di reggimento o battaglione le complessità aumentano. Il tipo di gioco su cui volevo lavorare era un gioco che si poteva (presumibilmente) giocare in una serata (ok, un lungo weekend), ma almeno si poteva giocare e divertirsi. E per me, lavorare su questi giochi è stato molto più divertente. A questo livello ci si potrebbe davvero concentrare sulla situazione e sulla mappa invece di tenere la testa bloccata sulle regole per ore.

Per me, **un wargame deve essere giocabile e divertente**; e deve, allo stesso tempo, confrontare il giocatore con gli stessi tipi di decisioni che ha affrontato il comandante storico sul posto. È un buon segno che un gioco abbia successo quando i giocatori si lamentano che le loro mappe di gioco sono in brandelli e la pedina di Napoleone è logora e illeggibile. Molti hanno giocato Napoleon's Last Battles e Napoleone at Leipzig.

FARE A PUGNI CON LA STORIA

IL RAICERISMO



Raicer con il suo pezzo da 90

Nonostante l'ironia ed il profondo rammarico per i libri di Storia, questo rimane un sincero e sentito omaggio ad un prolifico progettista di giochi ed ad alcuni dei suoi successi; naturalmente tutto è condito da alcune osservazioni critiche, personali.

Ted Raicer è sempre stato, dall'inizio, un progettista di giochi molto quotato; credo anche autore di buoni lavori, che si giocano bene sui tavoli e con divertimento. A volte dà l'impressione di entrare in una fornita biblioteca, per dedicarsi solo a frequentare scaffali di volumi variopinti e colorati. Questo non vuole essere un articolo organizzato, ma soltanto una serie di osservazioni, tratte leggendo i regolamenti dei giochi (alcuni magari avendoli anche giocati) e commentando le Note del Disegnatore, allegate al testo. Troverete alcuni commenti seri, meritevoli di essere dibattuti, ma anche alcune cose che il Tacchino, qui scrivente, ritiene simpatiche amenità.

WWII: Barbarossa to Berlin - Design Note:

“le regole seguenti sono opzionali e servono a bilanciare il gioco. Usatele se volete. Notate che i giocatori che vogliono più “Storia” nel gioco a costo di appesantire la partita con qualche regola aggiuntiva dovrebbero prendere in esame il loro completo utilizzo.”

Eccone una:

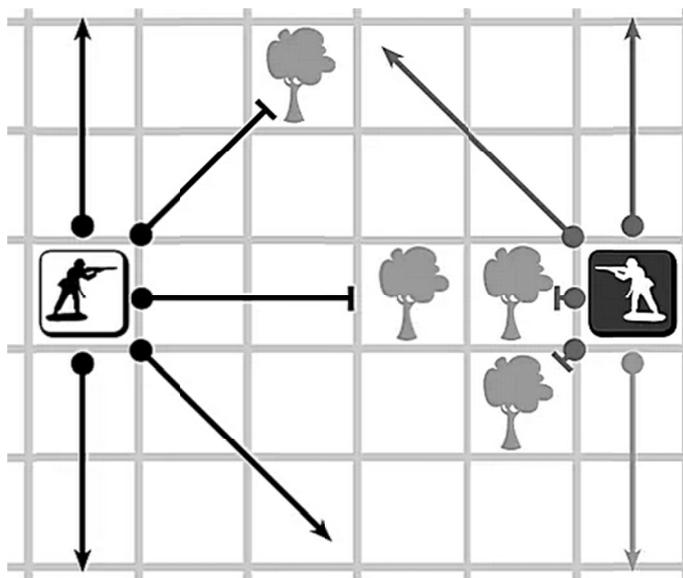
(15.4) “Sunny Italy”: Napoli è considerato una fonte limitata di Allied Supply nei turni di AUTUNNO e INVERNO.

NoTurkeys! o NT = Infatti in primavera ed estate, si sa che i napoletani vanno al mare “*campann annascus d’o Patetern*”.

Clash of Giants: Civil War – Designer’s Notes

“Ovviamente, c'erano differenze significative ... La più grande era l'efficacia molto maggiore dell'artiglieria nel 1914-18 rispetto al 1860. Nella prima guerra mondiale l'artiglieria era così importante che l'ho semplicemente accorpata direttamente nella forza di combattimento delle unità. Date le dimensioni della mappa sarebbe stato normale includere anche unità di artiglieria in CoG: Civil War, nonostante il suo impatto più limitato. Allora perché ci sono marker d'artiglieria invece d'unità?”

Per due ragioni. La prima era l'efficacia limitata dell'artiglieria della guerra civile. Includendola come unità reali, avrebbe reso al giocatore più complessità nelle azioni rispetto a quanto non lo fosse realmente o, dato che erano storicamente deboli, avrebbero aggiunto un sacco di unità da spostare sulla mappa con scarsa utilità. L'altra ragione era la mia avversione alle regole della linea di vista, che nel migliore dei casi mi sembrano goffe, e nel peggiore hanno rovinato (per me) disegni altrimenti piacevoli. L'uso dei marker di artiglieria mi ha permesso di limitare l'importanza storica dell'artiglieria ed evitare tutto il problema della linea di vista.”



Ovvero come giustificare la necessità di fare meno counter e non preoccuparsi della LOS (un modulo di regole che, personalmente, trovo molto intuitivo se uno considera la scala della mappa ed il tipo di materiali in uso all'epoca). Secondo molti storici, tuttavia, quella Guerra Civile aveva assistito ad una vera svolta nell'uso dei cannoni: *“Nella guerra civile americana almeno la metà dell'artiglieria degli Stati dell'Unione era a canna rigata e a retrocarica. Le armi scanalate erano più precise dei vecchi cannoni ad avancarica; inoltre potevano sparare a distanze di gran lunga maggiori e avevano un potere di penetrazione più*

elevato ... Anche le migliorie apportate alla polvere nera contribuirono ad accrescere la velocità e la gittata dei proiettili.”

Clash of Giants II – osservazioni

In Galizia la scala è di 14,5 km per esagono e Przemyśl ha un solo esagono a disposizione. La città in realtà era la terza fortezza d'Europa per grandezza, fatta con ben 44 forti disposti in un raggio di 45 km, progettata per ospitare una guarnigione di 85000 uomini. La grande piazzaforte austriaca venne circondata dall'Esercito russo il 24 settembre 1914; la battaglia si interruppe brevemente a causa di un'offensiva austroungarica l'11 ottobre. L'assedio riprese il 9 novembre. La guarnigione a difesa della piazzaforte si arrese il 22 marzo 1915, dopo 133 giorni di resistenza. Il nostro buon Ted non aveva pazienza ...

SURRENDER: alla fine del turno 10, prima di controllare le condizioni di vittoria, tirate un dado singolo se Przemyśl è assediata (non importa se al suo interno ci sono austriaci). Se fate 6, la fortezza di arrende e conta come VP russo.

DESIGN NOTE: ... “Ho deciso di dare al Russo una piccola possibilità di decidere prima la resa della fortezza se l'ha assediata.” (insomma con un 6 se ne vanno 44 forti!)

Un'altra perla è all'interno dello stesso set di regole.

Clash of Giants – series rules

prevede unità a livello di divisioni e brigate con esagoni di 7,25/5 Km, da lato a lato (dipende dalla battaglia) – il n° 2 ha una scala maggiore.

Design Note: “la proibizione di poter raggruppare la cavalleria con la fanteria, negli esagoni di fortezza o fortificati, è stata fatta deliberatamente per prevenire tattiche poco storiche. Nel 1914 la cavalleria operava spesso come forza indipendente facendo ricognizioni, schermando i fianchi e, meno spesso, facendo raid.”

Clash of Giants II- (stessa scatola) Design Note: “la cavalleria britannica era addestrata a combattere a piedi. Una volta formato un fronte continuo la cavalleria di ambedue gli avversari fu sata – nella prima battaglia di Ypres (1914) – come fanteria, dato che la possibilità di movimenti sui fianchi nemici era inesistente.”

...

Stesso gioco ... due regole contraddittorie ... Dal 1914 la cavalleria combatteva appiedata, e lo faceva volentieri dato che le mitragliatrici non erano simpatiche da affrontare a cavallo.

1918/1919: Storm in the West –

Corpi d'armata tutti di handicappati?

Design Note: “I corpi (notare CORPI) tedeschi 1-4-3/1-3-2 erano allora unità da “trincea” o di “posizione”. Erano spesso formati da soldati troppo vecchi o troppo scarsi di salute per poter agire in vigorose offensive. In termini di gioco, tuttavia, quelle circostanze sono adeguatamente simulate dai loro bassi valori, così che non servono simboli

speciali per definirli. Per tutti i propositi trattateli come fanteria regolare.”

...

Certo esistevano divisioni Landwehr e Reserve, mai corpi d'armata (se non intesi come suddivisioni amministrative territoriali) e non è del tutto vero che fossero delle emerite pippe ...

1918/1919: Storm in the West – l'AEF vince la guerra da solo!

Design Note: “dato che il check del Morale per la vittoria si fa alla fine di ciascun turno, la stessa sequenza del turno dà ... al giocatore Alleato, un vantaggio. Ovvero, quel giocatore ha un intero turno per tentare di riportare in traccia un Morale ridotto a zero per non essere costretto a perdere la partita. Questa è stata una decisione intenzionale, che noi abbiamo incluso nel gioco, per simulare l'immensa importanza, offerta alle potenze dell'Intesa, della risoluzione d'entrata in guerra americana ...”



Nel giugno 1917, quasi a guerra finita, gli Stati Uniti inviarono in Francia 4 divisioni di fanteria (la 1° divisione entrerà in battaglia a ottobre, dopo l'addestramento, le altre ancora dopo). Una quinta divisione agiva da deposito. L'insieme fu chiamato AEF (American Expeditionary Forces) che sarà completato da 4 reggimenti della 93° divisione. Diverrà la 1° Armata di Pershing nel maggio 1918 ed una 2° Armata sarà mobilitata ad ottobre del 1918 a guerra praticamente finita. L'AEF a fine conflitto perderà circa 320000 uomini: 53402 morti in battaglia, 63114 morti non in battaglia (25000 per influenza) e 204000 feriti. Gli USA ebbero le loro perdite ma il “profondo impatto” sulla guerra europea fu soprattutto economico, tanto che i debiti di guerra contratti dall'Europa li tramuteranno da comprimari a potenza mondiale. Sul campo non la vinsero loro di sicuro.

Historical Note: al turno 9, il numero dei rimpiazzi U.S. si riduce da 3 a 2 a causa del trasferimento del 332° reggimento fanteria dal fronte occidentale in Italia.

...

In effetti, il 332° Infantry (mostrina in foto) fu un reggimento degli Stati Uniti attivo durante la prima guerra mondiale sul fronte italiano. Fu inviato a Valeggio per l'addestramento, talmente realistico che, il 12 settembre

1918 vi fu un grave incidente: un mortaio Stokes esplose uccidendo sette uomini e ferendone più o meno gravemente un'altra quarantina. Questo incidente costò al Reggimento più perdite di quante ne avrà poi in combattimento. Partecipò (si fa per dire) alla battaglia di Vittorio Veneto. Il 24 ottobre, il giorno d'inizio dell'offensiva, la 31ª Divisione italiana, comprendente il 332º statunitense, era in riserva. Il 29 ottobre si unì all'inseguimento dell'esercito austro-ungarico in fuga sparando alcune fucilate sul Tagliamento il 3 novembre 1918, lamentando un morto (il caporale Charles S. Kell) e sei feriti.



1918/1919: Storm in the West

Ogni turno rappresenta mezzo mese di tempo reale. Un esagono della mappa misura circa 13 km da lato a lato. Le unità possono essere corpi (variano da 10000 a 60000 uomini) ... o divisioni americane di circa 30000 uomini. Il limite di stack qui è di tre unità.

Design Note: “significa che i giocatori devono prestare attenzione alla sequenza in cui muovono le proprie unità, o rischiano di aver mosso in precedenza unità che vanno a bloccare, in modo negligente, quelle che muoveranno alla fine della loro fase di movimento. Finché il limite di 3 unità per esagono è rispettato, non c'è limite al numero di unità che possono passare attraverso un dato esagono nel corso di una fase di movimento.”

Oddio ... magari, probabilmente, per quel motivo, i CORPI e le divisioni si spostavano quasi sempre in ferrovia, prima di schierarsi al fronte. Data la premessa, tre unità in stack potrebbero anche essere 180 mila uomini che marciano a piedi ... e chi li manteneva?

Design Note: “le regole sulle Zone di Controllo sono un'astrazione utile a mostrare la capacità di un'unità di proiettare la sua potenza, attraverso il fuoco e la manovra tattica (in scala tattica – un Corpo d'armata?), nelle zone immediatamente attorno alla sua posizione principale.”



Mmh ... Come si vede dalla foto sopra tutti attaccavano e controllavano ben sei direzioni diverse.

12.9.4 Devastated il terreno “devastato” costa a tutte le unità 2 MP per esagono.

Design Note: “il terreno devastato è correntemente un terreno Clear (naturale) che è stato polverizzato di proposito, arato, reso difficile da percorrere, ecc., dai tedeschi nel 1917, quando si erano ritirati dall'area per accorciare il proprio fronte. In effetti, così, i loro diabolici guasti ebbero successo nel creare un nuovo tipo di terreno naturale, perciò è per questo motivo che lo abbiamo inserito nel gioco.”

Mi scuso ma non avevo mai letto di questa storia dei tedeschi che zappavano la terra apposta per rendere difficile il passaggio (magari allagarla faceva più effetto); fosse anche vera fa un po' sganasciare. È, infatti, notorio che le granate d'artiglieria e le bombe alleate, non facevano crateri o macerie, ma scivolavano sul Clear come slitte natalizie.

Design Note: “Nessuna unità può avere vantaggi difensivi quando occupa un esagono di trincea dell'avversario.”

Anche qui si ride bonariamente per non piangere. Forse nessuno aveva mai letto di come fare a “girare il fronte di una trincea” (manuale del Pioniere). Magari, in questo caso, una gita sul Carso non avrebbe fatto male a Raicer.

53.17 Alpenkorps

Qui siamo giunti all'apoteosi della strumentalizzazione storica giustificata e consapevole della sua falsità (prefisso pseudo).

→ **Pseudo-Historical Note:** “questa unità è comandata dal giovane, promettente e recentemente promosso Generale (??) Erwin Rommel. Il corpo fu formato dalla divisione che Rommel comandava nel 1918 in Italia e Grecia. Nell'campagna precedente fu la prima unità ad entrare a Bologna (ah ah ah, chiedo perdono), nella seconda fu la prima ad entrare a Salonico.”



Somaraggine o presunzione? Non si capisce che significa l'aggettivo “historical”; forse bastava ci fosse Rommel? Più che “pseudo” la postilla è proprio inventata dall'autore. L'Alpenkorps fu in guerra in Tirolo sino dal 1915 [vedi il libro nell'immagine] (con la Germania non ancora belligerante contro l'Italia) e Rommel fu sempre un tenente, sia pur decorato, non certo un generale di divisione.

Designer's Notes finali – 1918: Storm in the West come una “pseudo”-intervista di NoTurkeys (NT)
L'Ordine di battaglia è stato tratto da diverse fonti, la principale delle quali è stata la *McEntee's Military History*.
NT: sticazzi!

I punti forza assegnati ai vari corpi, in particolare ai tedeschi, sono per lo più *fudged* (voc. Inglese = altered dishonestly or inaccurately), ma prima di buttare via il gioco con disgusto, permettetemi di offrire una spiegazione a mia difesa ... Nel 1914, l'organizzazione dei corpi era standard nella maggior parte degli eserciti

NT: ha dunque ben capito i temi reclutamento e mobilitazione ...

.. ma nel 1918 la divisione, non il corpo, era diventata l'unità operativa standard. Ciò era particolarmente vero per i tedeschi, dove i corpi erano diventati poco più che contenitori amministrativi. Un corpo che conteneva una divisione in trincea in marzo poteva avere cinque divisioni Stosstruppen in aprile. Le cose erano meno flessibili (o caotiche) dalla parte degli alleati, ma durante le battaglie di primavera, anche loro, più spesso attaccarono con divisioni individuali piuttosto che corpi interi.

NT: Ugh ... OK non ha capito un c ... I corpi erano assegnati di tratti di un fronte e le divisioni erano smistate all'interno dei loro settori (nessun caos). Le Stoßtrupp erano squadre d'assalto che diverranno poi battaglioni d'assalto, suddivisi, a livello d'armata in *Sturmblocks* (gruppi di combattimento speciali composti da una compagnia d'assalto rinforzata da mitragliatrici, mortai leggeri da trincea, lanciafiamme e cannoni da fanteria). Le offensive si facevano ad Armate non a divisioni, che mandavano avanti le loro divisioni di prima linea, alcune delle quali potevano essere rafforzate da *Sturmblocks* appartenenti a divisioni di riserva. Mai esistite divisioni di Stoßtruppen.

Finale con Brio. Mr. Ted Raicer, “genierando” (sic) un unico sistema di gioco, ha pubblicato, sotto nomi e ditte diverse, almeno sette versioni del medesimo gioco o sistema, diversificando qualcosa ogni volta fino ad arrivare alla “*summa iniuria*” vale a dire simulare con chit pull parziali un'epoca in cui le offensive si facevano ad interi fronti o a larghe loro parti (più armate). Vediamo quali? E andiamo:

anno 1992 - **1918: Storm in the West** (Raicer si lancia nell'olimpio grazie alla rivista Command pubblica un gioco la cui scala va da divisioni a compagnie !! Non vorrei sbagliare ma nella prima versione, poi corretta nell'edizione GMT, si parlava di Stosstruppen (errata per Stoss o Sturmtruppen tedesche) ... forse quelle strozzavano i prigionieri?

1994 - **1914 : Glory's End** (stessa minestra ma nel 1914 e miglior uso delle fonti – l'autore ha letto qualcosa sul “Plan XVII” francese oltre che citare il solito piano Schlieffen).

1995 - **The Great War in Europe** (merita senza dubbio le Charles Roberts Award per aver resuscitato l'interesse storico degli americani per la Grande Guerra.)

1996 - **The Great War in the Near East** (stessa minestra in medio oriente).

1997- **All Quiet on the Western Front** (altra Charles Robert Award)

1999 - **Paths of Glory** (gioco divertente con accozzaglia di luoghi comuni veicolati sulle carte, che sarà molto migliorato nelle ristampe future). Tra l'altro, cammin facendo, si accorge che a Tannenberg hanno combattuto anche nel medioevo e sforna un Grünwald per la rivista Command dove i cavalieri teutonici fanno i Tanks ...)

2000 - **Royal Tank Corps** (copiato da Storm over Arnhem, Raicer si cimenta con una mappa ad aree, ma non gli riesce bene come gli esagoni. Un vero Turkey d'annata.)

2001 - **Clash of Giants** (la ricetta diventa un po' più dettagliata, ma il minestrone non cambia)

2004 - **The First World War** (in pratica un Eurogame nato dallo studio della storia)

2004 - **Grand Illusion: The 1914 Campaign in the West** (il summit del pensiero raiceriano passa alla storia per gli esagoni larghi. In realtà è Path of Glory camuffato da wargame, con regole fatte e riedite sino a novembre 2005, utile a chi non piace giocare con le carte di PoG)

2006 - **Clash of Giants II** (Ypres e Galacia – non sempre sanno dire Galicia – più evoluto ma con regole che si riferiscono più al primo CoG che a questo – tenterà, in seguito, anche di affibbiare il sistema a Gettysburg.)

2007 - **The Great War In Europe: Deluxe Edition** (già visto nel 1995, solita minestra)

Cammin facendo Raicer genera anche **Reds!** la guerra civile russa che non è male, anzi direi proprio bello. Dal 2010 in avanti Raicer diventa “*Master of the Great War*” e se avrete la (s)ventura di leggere il suo libro sulla Prima Guerra Mondiale, sembra si spacci davvero da riferimento. Un lettore minimamente appassionato di Prima Guerra Mondiale, tuttavia, si accorge subito di alcune tesi amene da lui sostenute (molte delle quali sono sue dirette intuizioni). Le analisi storiche che propone Raicer sono spesso forzate e grottesche e non emergono da alcuna saggistica precedente, anche se l'autore si capisce che ha studiato. Stanco di tanti trionfi si dedica alla Seconda Guerra Mondiale (finalmente!) dove tutto è Dark o Deadly, senza aver ancora capito che, dal 1915 in poi, l'uso ludico del chit-pull è, storicamente, una forzatura, dato che le offensive partivano simultanee su un fronte. Ora siamo arrivati ad affrontare anche Napoleone intimo ... speriamo bene dai.



IL VENTENNALE di

TWILIGHT STRUGGLE

Nel 2005 la GMT pubblicava **Twilight Struggle** (d'ora in poi **TS**), un gioco sulla guerra fredda realizzato da Ananda Gupta e Jason Matthews. Era un card driven destinato a diventare subito il campione delle preferenze su Boardgamegeek. Il successo di pubblico e critica fu, in effetti, straordinario. In breve tempo ne saranno pubblicate varie versioni, fino alla DeLuxe (2009) e alla Collector's Edition (2015); con inevitabile trasposizione digitale, per la piattaforma Steam.



Il parere dei giocatori sarà inequivocabile, TS conquisterà la vetta della classifica assoluta di Boardgamegeek nel dicembre 2010 e la manterrà per più di 5 anni, fino a gennaio 2016; a fine 2024 si trovava ancora al tredicesimo posto, in una lista che includeva anche giochi da tavolo non a tema storico. L'uscita di TS determinò un picco nelle vendite (e nelle casse) GMT, che consacrava in modo definitivo la ditta come punto di riferimento di tutto il mercato del gioco storico.

Nello stesso tempo Twilight Struggle, un card driven particolare, più politico che militare, e, come tale, non considerato wargame secondo i criteri USA, rappresenterà una pietra miliare nella storia dell'Hobby.

II DISEGNO

“Quando io e Jason Matthews ci siamo messi a progettare un gioco, inizialmente non avevamo previsto la Guerra Fredda come argomento. Ma quando abbiamo guardato cosa c'era in giro (nel 2001), i giochi sulla guerra fredda erano pochi e tra loro diversi. Si trattava di giochi geopolitici simmetrici come Supremacy e The Cold War, che cercavano di fornire un'esperienza multigiocatore bilanciata a scapito del contesto storico e dei dettagli, o di trattamenti della Terza guerra mondiale come La terza guerra mondiale o la serie Dropshot di Bruce Costello. Nessuno aveva ancora creato un gioco globale che riguardasse la rivalità, bipolare, tra gli Stati Uniti e l'URSS.”

Così esordiva l'autore del gioco, Ananda Gupta (fatto in cooperazione assieme a Jason Matthews) in un'intervista intitolata *“Wargame Design Decisions in Twilight Struggle and Elsewhere | Future Forge”*.

All'epoca i due autori (vedi foto) eravano entrambi dei quasi-novellini nel campo della progettazione di giochi, quindi non avevano ben in mente in cosa consistesse un

complesso problema di *design*. L'idea si tramutò nella volontà di creare un gioco che fosse semplice e veloce da giocare, utilizzando il nuovo motore di gioco basato sulle carte (card driven), che Mark Herman aveva introdotto, nel 1993, con *We the People*, gioco sulla rivoluzione americana. A loro quel gioco pareva elegante e snello e la genialata era stata quella di aver introdotto molte regole specifiche inserendole nelle carte, invece di appesantire il regolamento principale. Questo riduceva i tempi di apprendimento iniziali, focalizzando immediatamente il nucleo delle regole principali e separandolo da quelle secondarie (chrome) meno rilevanti per capire il motore del gioco. Altri *designer*, che avevano apprezzato *We the People*, avevano scelto la stessa strada, ma avevano anche appesantito il regolamento principale, oltre a quello che girava sulle carte. *“Jason ed io abbiamo pensato che la tendenza doveva essere in qualche modo fermata ed equilibrata.”*



Twilight Struggle è talmente noto che mi pare superfluo spiegarlo. Il suo motore principale è quello di rendere stabili le influenze politiche su vaste regioni del globo (Europa, Medi-orient e ecc.) per poi poter contare, strada facendo, i punti di vittoria politica guadagnati.

I giocatori ricevono una mano di carte che possono usare per le Operazioni (influenze politiche) o come Eventi. Questi possono essere favorevoli ad una o all'altra parte in gioco. Un particolare meccanismo, tipico di questo gioco, è che, se un giocatore sfrutta un Evento avversario, per le sue azioni, è poi costretto a giocarlo, magari a suo danno; sicuramente l'invenzione più brillante del gioco. Per liberare la mano da Eventi avversari essenziali c'è il modulo *“Disarica”* (lo chiamo così) che permette di giocare queste carte fastidiose nella cosiddetta Corsa all Spazio, un gioco nel gioco che lo rende ancora più vivo.

Per ultimo va sottolineato che i giocatore devono poter vincere senza scatenare una Guerra nucleare, pena la sconfitta anche se in vantaggio di punti.

La progettazione prevedeva di evidenziare alcuni elementi specifici dell'esperienza strategica della Guerra Fredda. Si trattava di:

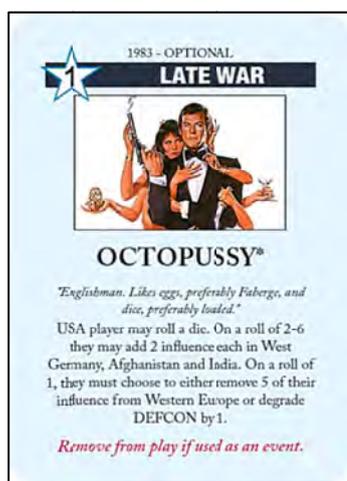
1. La teoria del domino;
2. pressione politica per agire;
3. Priorità strategiche condivise con incertezza.

La teoria del domino – doveva fare in modo che un riallineamento politico di un paese potesse influire su un riallineamento simile, tra i suoi vicini, e generare una tendenza alla quale sarà sempre sfuggire nel corso degli eventi.

“Oggi, i teorici delle relazioni internazionali non danno grande importanza al valore esplicativo degli eventi del XX secolo. Questo ci porta a un punto cruciale rispetto ai professionisti militari che si impegnano con i wargame: i giochi spesso sanciscono dinamiche errate o inverosimili nelle loro regole, perché il conoscere la storia, il senso di poi, avrà la capacità di ridurre, invece che migliorare, la comprensione dei problemi affrontati dalle controparti storiche. In *Twilight Struggle*, quindi, anche se la - teoria del domino - non era accettata come modello accurato di politica regionale, la troverete nel gioco, perché permettere ai giocatori di ignorarla darebbe una falsa comprensione dei vincoli reali affrontati da chi prendeva decisioni in quei tempi.”

La pressione politica si esprimeva con la “punizione” dei giocatori che eseguivano più operazioni militari (colpi di stato ecc.) di quanto avrebbero potuto fare. Era la pressione politica interna sui responsabili politici e militari incaricati di agire o reagire contro la superpotenza avversaria. La Guerra Fredda scaturiva anche in questa sensazione di “mani legate”; l’essere in grado di generare pressione sull’avversario, ma anche di affrontare la pressione che generava lo stesso sistema di gioco.

Twilight Struggle usava punti vittoria per misurare la supremazia. Le prime versioni di *Twilight Struggle* utilizzavano un sistema di punteggio, in cui i vantaggi nelle regioni venivano



tanto che, i giocatori, potevano pianificare il momento del conteggio regionale, tenendo conto del valore mutevole di ciascuna regione man mano che il gioco procedeva.

Ma questo sistema non catturava adeguatamente la mentalità della Guerra Fredda, dove, a volte, il motivo principale per estendere l’influenza politica o condurre operazioni in una regione era semplicemente una reazione al fatto che la superpotenza opposta lo stava facendo.

Nascondere il conteggio come carte, nelle mani dei giocatori, quindi soddisfaceva ad un duplice scopo: i giocatori che avevano pescato le carte conteggio avrebbero avuto in mano meno potenza operativa, poiché quelle carte non avevano valori Ops, ma davano al titolare il solo vantaggio di decidere quando il conteggio sarebbe stato fatto.

“Ci fu un elemento ad entrare nel gioco, durante la fase di progettazione, senza essere stato invitato”:



4. La gestione delle crisi

La sensazione di paranoia, di imminente disastro che si provava a giocare *Twilight Struggle* fu quasi interamente casuale. “Il gioco era già in fase di sviluppo quando ci siamo trovati di fronte a un problema: non si giocavano abbastanza carte - come eventi - ogni turno. Così abbiamo cercato motivi per premiare chi giocava più Eventi ...”

Falliti i tentativi fatti con il creare molti eventi obbligatori, che li rendeva troppo importanti nella dinamica del gioco, gli autori ebbero l’idea di innescare lo sviluppo di eventi opposti, quando le carte erano giocate come Operazioni; bastò una partita di prova per capire che era l’approccio giusto. Ora, veramente, i giocatori dovevano affrontare un dilemma affascinante con ogni propria mano di carte: come fare miglior uso dei propri eventi e giocare quelli dell’avversario. I principianti spesso si saranno sentiti sopraffatti dal problema da risolvere, mentre i più esperti ben sapevano che anche gli avversari avevano lo stesso problema. Questo, secondo gli autori, definitivamente catturava l’essenza emotiva della Guerra Fredda, dove i leader, spesso molto più consapevoli dei propri problemi rispetto a quelli dei loro rivali, spesso reagivano in modo eccessivamente conservativo.

Giocare in maniera critica

“Gli esempi della Storia rendono chiara ogni cosa, ed offrono la miglior descrizione di prova per la scienza empirica. Ciò vale per l’Arte della Guerra, con ancora maggior forza, rispetto ad ogni altra materia.”

Carl von Clausewitz, “Sulla Guerra”

Riguardo alle presunte licenze storiche del gioco si precisava che: “La maggior parte delle persone che giocano ai wargame e ai giochi storici lo fanno per divertimento, e in generale, questo è lo scopo per cui li progettiamo. E anche molti militari professionisti ne beneficiano ...”

Secondo Gupta, quindi, i militari di professione dovevano avere un approccio al wargame più responsabile, cercando di individuare gli errori del passato per non ripeterli nel futuro. Per questo motivo il contesto storico diventava importante.

Riferendosi a regole del gioco che imponessero un contesto storico ai giocatori, per poter correggere la loro impressione del passato, l’autore citava il “Maestro” Mark Herman’s nel suo *For the People*. In quel gioco le fortezze davano un semplice modificatore difensivo +2 in combattimento e basta. Questo era antistorico poiché Washington DC era il luogo più fortificato nell’emisfero occidentale, durante la guerra civile americana, data la sua posizione, così vicina al confine tra il Maryland, controllato dall’Unione, e la Virginia, controllata dalla Confederazione. Perché, allora, Herman aveva progettato il gioco in quel modo?

In un’intervista, Herman spiegherà che la ragione era



semplice: se Washington avesse avuto un reale livello storico di fortificazione, nel gioco, il giocatore dell'Unione si sarebbe sentito estremamente sicuro della sua difesa, in una maniera del tutto opposta ai suoi omologhi storici. La *leadership* dell'Unione costantemente sopravvalutò la capacità della Confederazione di attaccare Washington, e dedicò numeri significativi in uomini e materiale per proteggerla, anche se bastava un impegno minore.

Un giocatore di *For the People*, che non conosceva il contesto storico avrebbe potuto concludere, erroneamente, che le fortificazioni ebbero un ruolo marginale, nella guerra civile americana, e che la decisione unionista di fortificarsi ulteriormente sarebbe stata un errore. Questo è il fenomeno che accadeva con i wargame, dove, a differenza dei libri, il progetto prevedeva di interagire profondamente con i giocatori coinvolti, in modo tale che le loro decisioni sembrassero plausibili, anche quando la Storia suggeriva, maliziosamente, che erano sbagliate.

Questo rapporto di empatia con il wargame creava anche dei paradossi, dato che alcuni giocatori potevano tranquillamente leggere libri sulle campagne della Germania nazista, ma non si sentivano a proprio agio nel mettersi nei panni di von Manstein o Rommel.



Sovente i giochi potevano anche distorcere la realtà, solo per rendere il gioco più giocabile. I COIN (COunter-INSurgency), una serie di giochi GMT, esplosero in popolarità, introducendo i giocatori a una varietà di conflitti giocati raramente o mai. Volko Ruhnke, il creatore del sistema COIN, lamentava nelle sue note di progettista (*Andean Abyss*) che il 90% dei giochi di guerra copriva solo un 10% di guerre reali; gli innumerevoli titoli sul Bulge, Gettysburg e Waterloo non rendevano con esattezza i modi con i quali si erano verificati la stragrande maggioranza dei conflitti umani.

La conclusione di Gupta era, perciò, filosofica. “Pertanto, per tornare allo spirito della citazione di Clausewitz all'inizio di questa sezione, i giochi e le simulazioni storiche servono entrambi come <esempi di storia>, ma hanno obiettivi diversi per chi li vuole frequentare.”

Libri e saggi cercheranno di presentare la Storia in modo che il lettore possa capire e valutare i fatti di ciò che è successo; i giochi, invece, a volte intenzionalmente cambieranno quello che realmente è successo, in modo che i giocatori possano immedesimarsi nei protagonisti dell'epoca,

che spesso avevano un quadro completamente incompleto di ciò che stava realmente accadendo.



PARENTI STRETTI

Figlio: Twilight Struggle: Red Sea – Conflict in the Horn of Africa

1–2 giocatori – tempo di gioco 35 min. Difficoltà medio-alta (come suo padre) – anno 2022 – GMT – autore Jason Matthews.



Flashpoint: punto di crisi e rottura geopolitico, una nazione, un evento, o un momento in cui violenza e ostilità erompono come una fiammata.

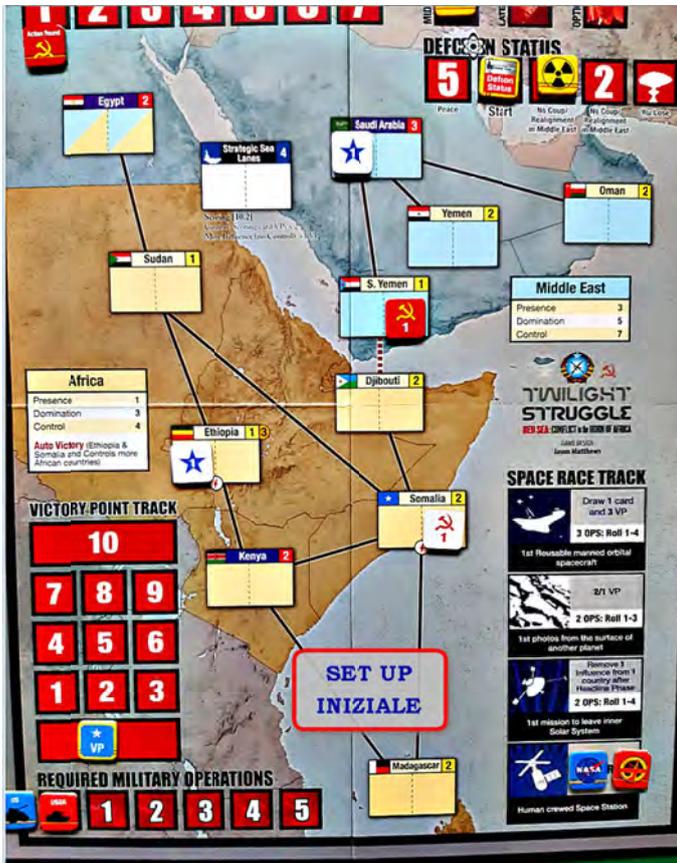
Questo Red Sea è un piccolo Twilight Struggle (TS), da giocarsi rapidamente; infatti ha solo due turni, tre con una regola opzionale. Sappiamo che in TS le nazioni possono essere normali o *Battlegrounds* (utili al conteggio e dannosi alla Defcon – bomba atomica).

Qui abbiamo anche due nazioni Flashpoints, Somalia ed Etiopia. Quando farete un Colpo di Stato in una di esse, si dovrà girare una carta che potrebbe cambiare la Defcon.

Questa è la sua prima diversità rispetto a TS. Il gioco poi ha due mazzi (Med War e Late War) che si giocano nei due turni della narrazione. Diversamente da TS qui si può vincere con soli 10 VP (invece di 20) o automaticamente se, quando si gioca la carta conteggio Africa, un giocatore ha il controllo sui due Flashpoints e su più nazioni africane dell'avversario.

Chokepoint: il punto di strozzatura consente a una forza di difesa, numericamente inferiore, di utilizzare il terreno come moltiplicatore per contrastare un avversario molto più numeroso (es. le dighe di Arcole). Qui il *Chokepoint* è un paese collegato ad un *Battleground* che è sprovvisto di vostre influenze (il concetto serve ai conteggi del solitario). Altro spazio differente, rispetto a TS, sono le **Strategic Sea Lines** (mar Rosso – Suez), spazi non-nazione (non potete fare riallineamenti o colpi di stato) ma il cui controllo dà notevoli benefici nei conteggi; il valore di 4 li rende protagonisti di mazzate vicendevoli. La Defcon qui

è invertita, più sta bassa più si rischia l'atomica. Il suo valore massimo è 5 (ma si parte da 4) e quando arriva a 3 o meno non permette di fare colpi di stato o riallineamenti in Medio Oriente o in Egitto. La traccia (Discarica) della corsa spaziale è stata mantenuta. La carta della Cina qui non c'è, ma ne trovate una ancora più strana.



Autonomia rumena: a fine anni '70 la Romania, parte del Patto di Varsavia, aveva preso una certa autonomia rispetto all'Unione Sovietica (o almeno così pareva agli americani), tanto che il protagonismo di Bucarest a Mogadiscio era ben visto da Mosca e dai paesi Nato (tra i quali si distinguevano gli ex padroni italiani).

La delusione: le regole del Solitario. Jason Matthews, in realtà, è solo il prestanome per TS, mentre il gioco è stato ideato da Jason Carr (notare che Carr è sparito come autore su BGG mentre si riproporrà – forse, doveva farlo nel 2024 – con **Twilight Struggle: South Asian Monsoon**). Il materiale del solitario occupa, infatti, tutti i play-aids presenti nella scatola. È un sistema in solitario per giocare solo Red Sea, cioè due turni da 8-carte-di-mano. Il giocatore che fa l'AI possiede una tabella delle Priorità d'azione, una tabella delle Priorità di Nazione ecc. Consigliato a chi ama alla follia TS e suoi derivati o a chi voglia indottrinarsi sull'interpretazione statunitense del Corno d'Africa

Figlio bastardo ed orfano: GOTT MIT UNS

2 giocatori – tempo di gioco ?. Difficoltà media – anno 2024 – Orfanello – autore Enrico Acerbi . Gott mit Uns: è una simulazione a DUE giocatori della nascita di uno stato nazionale tedesco durante mezzo secolo XIX. Le posizioni a confronto sono quelle dell'Impero austriaco e quelle del Regno di Prussia, che tentano di ege-

monizzare il controllo della Confederazione degli Stati Tedeschi nata dopo il Congresso di Vienna. La Confederazione germanica o Confederazione tedesca (in tedesco: *Deutscher Bund*) fu una libera associazione di Stati tedeschi formata dal Congresso di Vienna del 1815. La Confederazione aveva esattamente gli stessi confini del Sacro Romano Impero dopo la Pace di Vestfalia ad eccezione delle Fiandre, ma, contrariamente alla struttura precedente, gli stati membri erano pienamente sovrani.



La Confederazione collassò quando la Prussia e l'Austria entrarono in guerra nel 1866 (nella Guerra delle Sette Settimane o *Deutsche Krieg*). Tutti gli Stati costituenti divennero parte dell'Impero tedesco nel 1871 (il Secondo Reich), eccetto Impero austriaco, Liechtenstein, Lussemburgo e Limburgo.



È un Twilight Struggle con una forte componente militare (tanto che potrebbe essere definito un vero wargame) in attesa di trovare uno sponsor.

Ci sono diversi tipi di carte: un mazzo regolare di carte a fondo verde che servono per i primi anni dell'800, mentre le carte a fondo rosso servono per la fine secolo. I mazzi si costituiscono e completano con Eventi verdi (sei per ciascuna decade 1820-1830-1848) e una carta di fine decade che porta il nome dell'anno (1820-1830-1848). Questa, una volta estratta darà luogo al conteggio dei punti vittoria. Gli Eventi rossi sono sei per ciascuna decade 1859-1870 e sono affiancati dalle carte di fine decade con il nome dell'anno (1859-1870). C'è poi una carta speciale detta *Deutsche Krieg*.

Anche qui si mettono le influenze politiche negli spazi nazionali, nelle caselle gialle (Austria) o grigie (Prussia). Quando uno Stato ha 5 Influenze si dice che sia bloccato in Alleanza. Una Traccia delle influenze Franco-britanniche, che inizia in maniera neutrale sulla casella zero, sarà utile all'attribuzione dei blocchi.



La Fine Decade: se un giocatore gioca una carta di fine decade (quella dell'anno) si esegue un controllo del punteggio di gioco, segnando (sommando) i punti dei due avversari.

Il totale maggiore ottenuto sarà sottratto a quello minore e la differenza del punteggio indicherà chi e quante influenze in più potrà porre in Stati dove è già presente, il giocatore che ha vinto la Decade. Nel caso vinca il conteggio l'Austria il marker della Guerra (*Deutsche Krieg*) retrocede due caselle verso i colori chiari (Pace), se vince la Prussia invece avanza di due caselle verso le caselle rosse (Guerra).

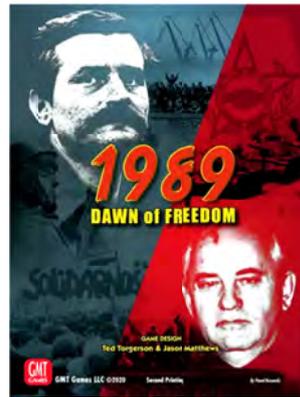
Fine Partita: o si arriva a giocare l'ultimo anno (carta dell'anno 1870) eseguendo gli ultimi conteggi, poi vince chi supera l'avversario di 10 punti; o un giocatore è costretto a giocare la *Deutsche Krieg* con il suo marker nelle ultime caselle prima della rossa, con relativi conteggi; o il marker della traccia della *Deutsche Krieg* raggiunge al casella rossa (+) overro scoppia la guerra.

La vera differenza di questo gioco sta nelle parti militari che non sono veri e propri conflitti, ma più che altro problemi di ordine pubbliche (**Vertenze**) cui gli Stati tedeschi sono chiamati a rispondere. Queste sono risolte in un'area a parte divisa in sei settori (tre per ogni giocatore) chiamati Repressione, Perquisizione e Carica (Intervento militare), dove ogni giocatore inserirà sue unità militari o di polizia (alcune random). Le Repressioni si risolvono per prime, seguite dalle Perquisizioni dove si valutano quali unità diventato Esagitato, scatenando un Moto insurrezionale. Gli Esagitati passano nella zona Carica del proprio colore dove daranno vita ad un combattimento (rivolta) e dove le unità superstiti all'Insurrezione subiranno un risultato da valutare con una tabella apposita (tipo Emulazione, Fermezza, Dubbio).

Lo scopo del gioco è quindi duplice: assicurarsi una serie di controlli polizieschi sugli Stati, per poter sedare i Moti, cercando di evitare un ampio conflitto tra tedeschi (Austria) oppure fare lo stesso, ma cercando una supremazia continentale per arrivare alla resa dei conti del 1866 (Prussia); il tutto con la benedizione delle tre potenze straniere, Francia, G.Bretagna e Russia.

Fratello: 1989: Dawn of Freedom

Giocatori 2; tempo di gioco 150 min.; difficoltà medio bassa;
 Designer Jason Matthews, Ted Torgerson
 2012 GMT)



La Guerra Fredda è alla sua fase finale e crolla il muro di Berlino. Anche qui si usano OP della carte per mettere Influenze negli spazi, i quali, a volte, sono anche di tipo culturale. Si fanno i Conteggi e si usa la Via Cinese o traccia Tien-an-men al posto della Corsa allo Spazio.

In 1989 TUTTE le nazioni sono già comuniste. Per renderle più occidentali è necessario fare una LOTTA di POTERE giocando una sequela di carte - in un duello tipo morra cinese o briscola - che alla fine determinerà alcuni lievissimi spostamenti su Influenze da togliere (chi perde in confronto) e su VP da aggiudicare a chi lo ha vinto. Se i democratici vincono la **Power Struggle** il potere della nazione non è più comunista, la carta conteggio relativa è eliminata dal gioco (sarà riconteggiata solo alla fine). Se vincono i Russi il Comunismo resta al potere, a meno che il giocatore bolscevico non scelga di arrendersi alla Democrazia.

È un gioco che non propone la tensione di un qualcosa di grave e imminente che sta accadendo, qui l'atmosfera è del tutto diversa, una guerra (fredda) sta miseramente finendo ed i pezzi del puzzle si staccano uno dopo l'altro, in una Europa dell'Est triste e povera, che tenta di resistere agli attacchi del Capitalismo ... oops della Democrazia.



Quel periodo di grande incertezza è mirabilmente espresso nel gioco. Anche qui, come in TS, potete giocare le carte come evento o come OP, e se si gioca l'evento dell'avversario, quella carta si attiva. La Discarica qui è la pista di Tienanmen.

Mehrheitenspiele: (gioco di supremazia) così sono definiti i giochi di questa famiglia in Germania, includendo anche quelli politici sulle elezioni americane. L'innovazione di 1989 è sicuramente la partitina a carte del **Power Struggle** che rende i conteggi di TS più complessi. Queste carte sono tutte basate su eventi reali nel 1989 e rappresentano i movimenti e gli sforzi delle persone comuni o dei leader studenteschi, magari incapaci di determinare i cambiamenti, ma presenti e obbligati a far sentire la propria voce. Rappresentano anche scioperi e varie forme di manifestazioni, organizzati a sostegno della transizione dal comunismo ad uno stato democratico.

Con le carte *Power Struggle* i giocatori possono guadagnare più influenza in ogni paese (le aree qui sono tutti Stati ex comunisti). Esiste anche una traccia dell'URSS (o della CSI) che riflette l'importanza dell'appoggio russo per l'avanzamento positivo degli eventi democratici, che leader post-comunisti locali stavano progettando per modificare il sistema. Se la stabilità dell'URSS raggiunge la casella 1, c'è un possibile colpo di stato (Putin?).

Gioco super consigliato!

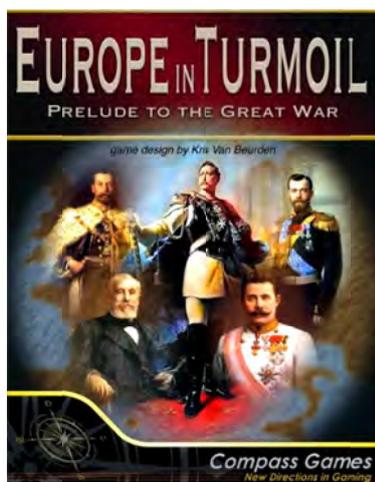
**Cugino: Europe in Turmoil:
Prelude to the Great War**

Giocatori 2 – tempo di gioco 3-4 ore? Difficoltà medio bassa.

Designer Kris Van Beurden
2018 Compass Games

Tutto qui ricorda TS, dai VP, ai conteggi per area geografica (solo che qui sono nazioni o regioni).

Questa volta i buoni non sono Americani e i perfidi, Sovietici, ma vi sono Liberali angelici (hanno una stellina blu come) contro (uno direbbe Conservatori o Monarchici) ... ma no contro malevoli Autoritari, che hanno per simbolo la Corona.

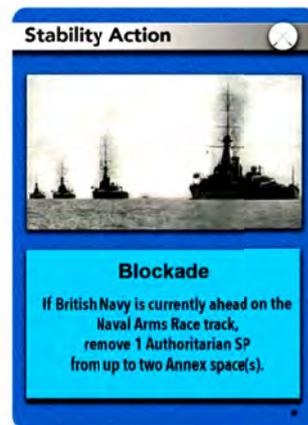


Il motore storico è Britannico (figlio di Pax Britannica). Non è strano se pensate che l'autore è un Belga, figlio di un quasi-protettorato britannico. Europe in Turmoil conta 10 turni, e ogni turno rappresenta 1-2 anni di storia; un turno significa giocare 7 carte evento (8 dal 4° in avanti). All'inizio si usa il mazzo detto Vittoriano e, dopo il turno 4, un mazzo Edoardiano. All'8° turno tocca al mazzo Georgiano (di Re Giorgio). Ogni "era Britannica" ha quindi i suoi eventi e i suoi problemi, che i giocatori devono risolvere a suon di influenze e controlli (nel pieno stile TS). La mappa è divisa in 5 regioni dove si contano i controlli (Francia, Russia, Germania, Austria-Ungheria e Balcani più molte altre nazioni indipendenti che non fanno parte di un'area conteggio (es. Belgio, Italia ecc.). Contrariamente a TS gli spazi sulla mappa non rappresentano solo Stati, ma anche città importanti, o sottogruppi culturali della società come la Chiesa Cattolica o la Borghesia ecc.

Se in TS si operava sulla traccia della Corsa allo Spazio qui invece la Discarica va sulla Corsa agli armamenti navali, il leit motiv della fine del XIX secolo. Questa corsa alle corazzate è comunque molto più impattante sul gioco rispetto a TS.

Un'altra traccia di gioco misura la Volontà bellica delle Nazioni, una tensione nazionalista che parte da zero e monta o scema secondo gli eventi giocati. Il tutto potrebbe finire con lo scoppio della Grande Guerra, un conflitto tra due schieramenti, l'Intesa e le Potenze Centrali. Saranno Liberali ed Autoritari ad orientare gli schieramenti.

Parentesi: come regole opzionali il gioco offre un simpatico pre-giochino sul tema Mobilitazione della Grande Guerra, che dà un po' di dinamismo in più ... dategli un'occhiata. Si vince nello stesso modo di TS arrivando ai 20 VP, secondo la classica regola del venti. Una significativa differenza sta nel fatto che, quando si contano i VP in una regione, si fa una specie di duello a colpi di carte detto *Stability Check* (perché usa le *Stability Cards*) che risulta davvero simpatico.



Il concetto di Defcon qui è sostituito dalla traccia dello status dell'imminente Grande Guerra, una traccia di tensione che inizia da 0 ed aumenta ogni volta che si verifica una crisi politica (es. assassinio di Franz Ferdinand, annessione della Bosnia da parte dell'Austria, qualsiasi crisi balcanica). Lo scoppio della Grande Guerra pone fine alla partita.

La partenza della Grande Guerra termina immediatamente il gioco (anche quando si verifica a metà turno). Per vedere chi vince la Grande Guerra entrambi i giocatori lanciano un dado, aggiungendo diversi modificatori (quantità di alleanze, carte strategiche come il Piano Schlieffen o semplicemente l'essere in vantaggio sulla Corsa Navale) e guadagna una certa quantità di VP. Infine si verifica un punteggio totale per tutte le regioni di conteggio coinvolte nella Grande Guerra (anche qui governata dal sistema delle alleanze).

Il sistema dell'Alleanza è veramente al centro del gioco - fare alleanze per essere in grado di vincere la Grande Guerra potrebbe aggiungere troppi alleati alla vostra fazione anticipando l'arrivo della guerra, prematuramente. Come in TS anche qui sono importanti l'abilità di gestione delle carte e la gestione dello scarto o la conoscenza intuitiva della mano dell'avversario.

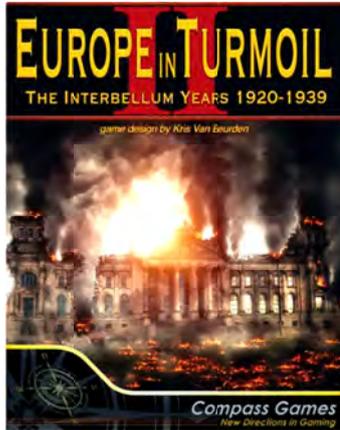
Il tiro di dado per vedere chi vince può essere sostituito da un set opzionale di carte **Mobilitazione** che genera un mini-game per tentare di sorprendere l'avversario con alcune manovre storiche o presunte (es. non eseguire il piano Schlieffen, ma inviare la maggior parte dell'esercito tedesco in Russia, l'invio della forza di spedizione britannica in Italia o nell'impero ottomano, ecc.).

Il gioco, alla fine, si presenta vivace perché furbescamente attinge ad un motore collaudato. La ricerca storica è buona (in fondo è tutta britannica). È definito di difficoltà medio-bassa ma, in realtà, chi ha già giocato TS lo troverà molto facile da apprendere. La seconda edizione è deci-

samente molto migliore della prima se non altro perché ha la mappa montata.

Cugino: Europe in Turmoil II: The Interbellum Years 1920-1939

Giocatori 2 – tempo di gioco 3-4 ore (ma anche più)
 Duifficoltà medio bassa
 Designer Kris Van Beurden
 Compass Games 2024



Secondo l'autore ci sono alcune differenze rispetto al predecessore. Innanzitutto il periodo storico che ora è DOPO la Grande Guerra poi l'accumulo dei VP che non sempre qui è auspicabile. Il gioco include l'ascesa del fascismo (e del nazismo), l'isolamento dell'Unione Sovietica, la guerra civile in Spagna ecc.

All'inizio il gioco era stato concepito a tre giocatori,

fascisti, comunisti e moderati, ma non funzionava. Per questo motivo è diventato un gioco tra moderati, quelli un po' più a destra e quelli un po' a sinistra.

Il periodo tra le due guerre del XX secolo aveva meno aspetti di lotta di classe rispetto alla Belle Époque, per cui alcune icone socio-economiche (le carte di stabilità) non saranno più presenti; lo stesso varrà per le carte di mobilitazione in quanto il secondo conflitto mondiale era iniziato in maniera diversa.

Fanno la loro comparsa, invece, i marker **Estremisti**, organizzazioni paramilitari (spesso composte da veterani disillusi della prima guerra mondiale) che avevano caratterizzato quel periodo. Sono quindici marker per lato, da mettere negli spazi (di solito con limite di uno per spazio, per giocatore) e danno un +1 alle Influenze nella casella e in quelle adiacenti. La loro gestione è la chiave delle aree, perché in molti possono difendere un'area o attaccarla; entrando in gioco per Eventi e non per OP, la loro gestione diventa molto importante.

GERMANY 10 PANZER-SCHULE KAMA You may play one POW-aligned Event from the second side.	FRANCE 5 MAGINOT LINE CONCEPTION Place 2 LW SP in the Alsace-Corona space.	UK 7 EXPERIMENTAL MECHANIZED FORCE You may make a free Rearmament Attempt (on a different track) using a different card.	USSR 6 T-26 TANK Place 1 LW SP in up to two non-Corona spaces containing LW extremists.	ITALY 5 ARMY OF AFRICA Place one of your SP in the Spanish Morocco space.	SPAIN 6 FOREIGN PLANE IMPORT Place one of your SP in a space in another Scoring Region.
GERMANY 10 LIFESK AIRBASE Place 2 RW SP in the USSR space.	FRANCE 6 MAGINOT LINE COMPLETION Place 2 RW SP in the Alsace-Corona space.	USSR 6 POLIKARPOV I-16 Place 1 LW SP in up to two non-Corona spaces containing LW extremists.	ITALY 6 BINARY DIVISIONS Controller of Lombardy space gets 1 Victory.	SPAIN 5 ESPAÑA CLAS DREADNAUGHTS Place one of your extremists in a space in Spain that does not have one of your extremists.	LE 6 SKODA TANKWORKS Place one of your SP in a space in the Little Eastern Scoring Region.
GERMANY 5 LUFTWAFFE UNVEILED Tension #1	FRANCE 7 EXTENDED CONSCRIPTION Place your extremist in a space in France that does not already contain one of yours.	USSR 7 THEORY OF DEEP OPERATION Controller of USSR space gets 1 Victory.	ITALY 6 NAVAL BUILDUP Place 2 RW SP in a space adjacent to Libya.	SPAIN 6 DISSATISFIED OFFICER CORPS Place one of your extremists in a space in Spain that does not have one of your extremists.	LE 7 JOINT STAFF TALKS You may make a free Rearmament attempt with a +2 modifier using a different card.
GERMANY 6 RAPID ARMY EXPANSION Place 2 RW SP in a space adjacent to Germany.	FRANCE 6 AIR FORCE MODERNIZATION Place 1 of your SP in up to two spaces adjacent to France.	USSR 7 LESSONS FROM KHALKIN GOL Controller of the USSR space may draw two cards and then discard two cards.	ITALY 7 SPLIT OF STEEL Controller of Rome and Berlin spaces each gain 1 Victory.	SPAIN 5 EMERGENCY REINTERVENTION Make a 3 OPs Support Check in a space in Spain that does not have one of your extremists.	LE 5 WASHINGTON NAVAL TREATY LWSP Assessment: If Event is active, whenever a Rearmament Progress marker reaches a Victory box, prior to executing any effects, place 2 LW SP in a space containing LW SP.
GERMANY 7 DIVE BOMBER DOCTRINE II You may make a free Rearmament Attempt (on a different track) using a different card.	FRANCE 8 ELITE ARMOURD FORCE Make a 3 OPs Support Check in any non-Corona space in France.	USSR 8 OFFENSIVE REPARATIONS Place 1 LW SP in each space adjacent to the USSR space.	ITALY 7 TEN YEAR RULE ABANDONED Flip marker. For remainder of game, UK Rearmament Attempts are made with an additional +2 Modifier.	SPAIN 7 REARMAMENT ATTEMPT You may make a free Rearmament Attempt (on a different track) using a different card.	LE 8 REARMAMENT ATTEMPT You may make a free Rearmament Attempt (on a different track) using a different card.

La Corsa al Riarmo navale ora si muta in sette diverse tracce, senza competizione. Ogni traccia ha un singolo marker, che i giocatori muovono avanti e indietro, eseguendo quanto previsto dalle caselle. Ogni traccia rappresenta il riarmo di una grande nazione (una per ogni regione di conteggio e un'altra per l'Unione Sovietica). Una volta che un marker arriva a fine traccia, non può più essere spostato, aumentando la tensione di 1 casella (avvicinando così lo scoppio della seconda guerra mondiale). La meccanica è sempre la stessa: effetto Discarica, tiro di dado aggiungendo l'OP della carta tentando di superare il numero della successiva casella in traccia. Ambedue i giocatori, tuttavia, muoveranno lo stesso marker sul lato +1 favorevole al giocatore.

Sulla traccia dei punti vittoria compare il concetto di **Moderazione** che inizia a 12 per la destra e 10 per la sinistra. Alla fine del gioco, il giocatore con la moderazione più bassa sarà penalizzato nel punteggio finale. In secondo luogo, una volta che la Moderazione di un giocatore raggiunge lo zero, la Tensione aumenta di una casella. Infine, se durante il gioco, i VP totali di un giocatore superano la sua moderazione, tutti gli OP giocati caleranno di 1 (minimo 1), fino a quando la moderazione aumenterà di nuovo (o i VP caleranno).

ROARING TWENTIES

French Scoring

Make a 2-OPs Support Check in a space in France (or adjacent Independent), then score:

Presence:	2
Domination:	6
Control:	12

+1 per battleground (4/5)
 +1 per adjacent Independent space (3/4)

If Canonization of Joan of Arc is in effect, the French Catholicism space is treated as a battleground space.
 If Guarantee to Poland is in effect, the Poland space is treated as an adjacent Independent space.

MAY NOT BE HELD

001

La mappa ha sei regioni di conteggio e un gran numero di spazi indipendenti. Le sei regioni di punteggio sono:

- 1) Francia e 2) Germania (nemici perenni)
- 3) Italia (infelice per la vittoria mutilata)
- 4) Spagna (dalla monarchia alla guerra civile)
- 5) Regno Unito (meno stabile che nella Belle Époque, con simpatizzanti fascisti nei circoli d'élite)

6) La Piccola Intesa (un raggruppamento di stati minori nati dallo scioglimento dell'Impero austro-ungarico)

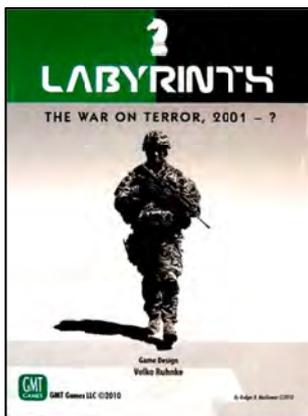
L'Unione Sovietica non è una regione di conteggio poiché si supponeva che fosse ormai comunista.

Twilight Struggle, 1989, ed Europe in Turmoil usavano tutti la classica sequenza di turni 3-3-4 (3 turni di *Early war*, 3 turni di *Mid war* e 4 turni di *Late war*). Europe in Turmoil II: Interbellum ha una diversa sequenza: 4 turni per gli Anni Ruggenti (*Roaring Twenties*), 2 turni per la Gran Depressione e 4 turni per la pacificazione (*Appeasement*). Ovviamente così cambia tutta l'organizzazione dei mazzi.

Un altro aspetto che ritorna in mano, è quello dell'obbligo di gioco delle carte Conteggio, pena l'automatica sconfitta, come avveniva in papà TS. Anche qui si vince con 20 VP e si perde se scoppia la seconda guerra mondiale. Infine il gioco ha un "player aid" dove si possono posizionare tutti i marker Eventi giocati, che sono obbligatori per poter poi giocare Eventi successivi in sequenza. Il maggior difetto del gioco è forse che è il più lungo della serie anche se possiede scenari più corti per provare i meccanismi.

PARENTI NON RICONOSCIUTI

Labyrinth: The War on Terror, 2001 – ?



Giocatori 1-2 – tempo di gioco 3 ore – Difficoltà medio alta
Designer Volko Ruhnke
GMT 2010

Il gioco ha poco a che vedere con TS di cui ricorda soltanto alcuni aspetti esteriori.

La maggior somiglianza risiede nel giocatore una carta Evento dell'avversario, attivandone l'evento stesso. A parte questo il gioco assomiglia poco a TS.

La maggiore differenza, ovviamente, consiste nell'asimmetria dei due lati avversi. Ambedue i giocatori oprano in maniera diversa dal proprio avversario, mentre in TS i giocatori fanno sempre le stesse azioni. In Labyrinth gli OP sono usati in maniera diversa; sebbene tutti e due i giocatori reclutano unità, le muovono, interagiscono con i governi e allineamenti dei Paesi, il giocatore USA deve giocare abbastanza carte per fare un'azione, mentre i Terroristi tirano tanti dadi quanti sono gli OP cercando di fare meno o pari al valore di Governance.

Inoltre:

- I Terroristi possono vincere tirando bombe atomiche agli americani.
- Ottengono più carte se migliorano i finanziamenti.
- Possono "seppellire" un evento USA se usato come prima scelta.
- Gli americani ottengono meno truppe se usano troppe carte.
- Devono gestire relazioni e prestigio connessi alla *Global War on Terror*.
- Possono tenere una carta alla fine di ciascun turno.
- I giocatori possono trattenere 1 o 2 carte per aumentare gli OP di una carta futura.
- Il gioco ha un ottimo sistema per il Solitario che manca a TS.

Ad alcuni è piaciuto più TS pur apprezzando l'embrione COIN della pianificazione a 2 carte. Resta cosa curiosa come molti commenti iniziali accostassero il lavoro di Ruhnke a TS (forse per l'organizzazione della mappa?). Sentite questo commento: "Avevo grandi speranze, ma col senno di poi erano basate su un'ipotesi irrazionale (diffusa) riguardo alla somiglianza attesa tra Labyrinth e Twilight Struggle. TS è fondamentalmente scorrevole, questo è ottuso; TS dà tensione, questo è frustrante; TS ti fa amare ogni OP, in questo vanno a spreco; TS consente di compensare per cattivi tiri, questo è fissato su ottenere 3 OP; TS permette ai diversi giocatori di perseguire diversi obiettivi, questo è un'altalena; TS ha eventi interessanti, la maggior parte degli eventi, qui, sono carichi di precondizioni ridicole. Troppo lungo, troppo sfuocato. Mi ricorda molto Wilderness War in quanto condivide alcuni degli stessi difetti."

Altre osservazioni per una discussione infinita erano.

"Quando ho giocato per la prima volta a Twilight Struggle, ho avuto difficoltà ad assimilare le regole. Riallineamenti e colpi di stato sono gestiti in modo molto astratto. Non ci sono unità nel senso tradizionale come in altri giochi di guerra. Un'unità è invece una quantità di influenza

in un dato paese o territorio. In Labyrinth, ci sono effettivamente unità sul bordo: truppe per gli Stati Uniti e cellule dormienti/attive per i jihadisti. Quindi, tutte le azioni che i giocatori possono fare hanno avuto molto più senso per me in Labyrinth."

Volendo essere pignoli, Twilight Struggle offre una tensione migliore rispetto a Labyrinth. La tensione di TS, tuttavia, è astratta rispetto a Labyrinth. TS genera tensione con il conteggio con le carte, quindi i giocatori non sanno quando arriva la carta conteggio, ma dato che il mazzo è già predisposto, hanno una vaga idea di quando arriva e chi ha in mano la carta; possono, cioè, provare ad intuire l'estrazione di queste carte.

In Labyrinth, le condizioni di vittoria sono più tradizionali: controllare o occupare un certo numero di paesi specificati. Ma poiché questi obiettivi sono difficili e richiedono tempo per essere raggiunti, non è così eccitante come TS. "È quasi come giocare a scacchi con un giocatore molto più forte di te. Stai semplicemente assistendo alla tua morte lenta - perché conquistare un paese può richiedere diversi turni, in alcuni casi, ed è frustrante."

Labyrinth però è più coerente e realistico, rispetto ai conteggi maggioritari delle regioni in TS.

Fondamentalmente è difficile mettere d'accordo i vari giocatori e opinionisti. L'errore fondamentale è paragonare i due giochi: sono due cose totalmente diverse, ognuna dotata di grande fascino. Ricordano poi che da TS nasceranno altri giochi "di supremazia maggioritaria", ma sempre coerenti con lo spirito originale TS: da Labyrinth nasceranno i COIN, giochi molto diversi tra loro ma che porteranno l'asimmetria del gioco allo Stato dell'Arte.

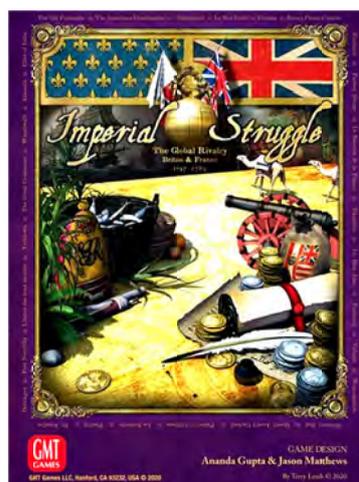
Imperial Struggle

Il fratello lungamente atteso e poi non riconosciuto.

Giocatori 2 – tempo di gioco 2-4 ore Difficoltà alta

Designer: Ananda Gupta, Jason Matthews

GMT 2020



Imperial Struggle (IS) esce dopo ben 15 anni di dubbi e prove sui tavoli. Forse è stato un periodo troppo lungo e un'attesa troppo sofferta per non generare una certa delusione finale. Chi attendeva un TS ambientato nella Guerra dei Sette Anni rimarrà con un palmo di naso (i giochi sono parecchio diversi tra loro pur avendo gli stessi autori).

Ecco una prima impressione: "Imperial Struggle è un colosso. La sua mappa stesa travolge il tavolo e trabocca in due fogli individuali, più una scheda separata per ciascuna delle quattro guerre del gioco (per fortuna saranno in gioco solo una alla volta). È anche un gioco che richiede molte ore per giocare – l'ho giocato via e-mail usando il modulo Vassal (nessun mio tavolo era abbastanza grande da adattarsi a tutto lo spazio fisico che necessita) ... Al di là del suo

ingombro resta uno dei giochi più interessanti e frustranti che ho giocato finora quest'anno. A volte penso che mi piace, mentre altre volte sono così infastidito da giurare di non aprire più la scatola.”

Imperial Struggle sembra prendere un sacco di spunti dagli Eurogame. In alcune sue meccaniche ricorda la meccanica di collocamento dei lavoratori. Per molti questa è una buona cosa, per altri non saprei. Curiosamente presentando periodi di Pace e di Guerra, IS potrebbe essere definito ben più wargame, rispetto a TS.



Twilight Struggle è un classico card-driven, si gioca rapidamente e senza grandi complessità. Ha una grande rigiocabilità ed è profondo. **Imperial Struggle** - considerato il suo successore spirituale - è un gioco per 2 persone, che racconta la rivalità Anglo-francese del XVII secolo. Inizia dal 1697 e finisce nel 1789, con la Rivoluzione francese. La prima impressione che desta è “Ma non c’era anche la Spagna?” Alla fine non è un gioco di sole guerre: Francia e G. Bretagna devono anche costruire le fortune delle proprie colonie, commerciare e competere a livello economico. Non avendo creato, apposta, un clone di TS del diciassettesimo secolo, questo probabilmente ha spiazzato i fan di Twilight Struggle, che, in molti, non hanno gradito IS. La cosa realmente in comune è l’analisi di un lungo periodo storico, ma i due sistemi condividono solo una visione storica, non i meccanismi che la sostengono.



Tessere d’Investimento contro Eventi. In un classico card driven il giocatore gioca una carta per il punteggio (OP) o per l’evento. IS offre un interessante variabile: eventi separati dal punteggio operativo (le Tessere) che offrono tre tipi di punti azione: diplomatici, militari e

economici. Alcune tessere hanno anche il simbolo di un Evento e permettono di giocarlo in aggiunta alle azioni.

Il gioco degli eventi in IS è molto particolare ed è possibile giocare con OP ed eventi assieme; ovviamente le tessere evento avranno punteggi inferiori per una questione di equilibrio.

Carte: Imperial Struggle ha le carte, ma non è un vero card driven. Teoricamente si potrebbero togliere tutte le carte da IS e, sebbene ciò sia in grado di peggiorare il gioco, il tutto potrebbe ancora rimanere abbastanza giocabile. Per TS invece le carte sono essenziali. Inoltre in IS le carte che si giocano come Evento vanno tutte rimosse dal gioco e non solo alcune, come in TS, o come quando in IS inizia una nuova era (tipo la Rivoluzionaria) e tutte le carte dell’era precedente vanno tolte (un meccanismo forse più evoluto ma molto diverso da TS).

Il controllo del territorio. Questo è un elemento molto interessante. In TS un paese è considerato controllato da un giocatore se l’influenza del giocatore supera l’influenza del suo avversario in unità pari al “numero di stabilità” del paese; entrambe le parti possono avere influenze nella zona. In IS devi “pagare” l’intero valore dello spazio per prendere il controllo, poi l’avversario potrà, a sua volta, fare lo stesso per rimuovere la bandiera. Non c’è alcuna possibilità che entrambe le parti abbiano contemporaneamente influenze in un’area. In più IS presenta meccanismi che vanno a variare i costi degli spazi da controllare. I controlli dei territori, di cui in TS si conosce in anticipo il valore, in IS il conteggio si fa all’inizio di ogni Era (Successioni, Imperiale e Rivoluzionaria), ma il valore di ogni regione cambia da turno a turno.

Turni di gioco. TS ha 10 turni (3-5 anni) ed ognuno prevede il gioco di sei-sette carte da parte di un giocatore. Ognuno ha una mano di otto carte che resta costante, mentre cambiano i mazzi secondo i periodi (Early War - Mid War al turno 4 e Late War al turno 8). Imperial Struggle ha sei turni di Pace, interrotti da quattro guerre (Successione spagnola, Successione austriaca, Sette anni e Indipendenza americana). Nei turni di Pace si sviluppano interessi economici e alleanze, magari traendo vantaggi dagli Eventi. In Guerra ogni teatro può offrire prestigio e territori (che però possono sparire con i trattati). È un quadro molto articolato e affascinante ma ruba un sacco di tempo al gioco.

Punti Trattato. Questa è una meccanica specifica solo per Imperial Struggle. I Punti Trattato (TRP) rappresentano le innumerevoli occasioni, accordi e concessioni che emergono dallo stato, dalla guerra e dalla diplomazia. In IS alla fine agiscono come Punti Azioni extra così come fa il **Debito** (che molte carte Evento, però, penalizzano). I TRP sono anche un modo per recuperare dalla sconfitte, poiché, in generale più si perde, più si ottengono TRP (mentre l’avversario vincente riceve VP).

Iniziativa e sequenza di gioco. In Twilight Struggle si sa che l’URSS inizia il turno. In IS l’ordine di gioco non è fisso ma è determinato dal totale in punti vittoria (VP) - chi ne ha meno, ottiene l’Iniziativa, ovvero sceglie se giocare per primo o per secondo.

Complessità. Opinione piuttosto soggettiva. La difficoltà di IS è estremamente superiore a TS (e lo rimane anche dopo la risoluzione di varie Errata). TS ha regole semplici,

con parecchie strategie e tattiche, e non annoia mai. *Imperial Struggle* è un gioco molto più complesso e quindi è una sfida maggiore ai giocatori. Più tipi di punti azione, più tipi di turni, molte regole speciali (TRP, debito, conflitti) danno una dimensione completamente diversa al gioco. Una volta imparato si capisce davvero il suo flusso, ma, all'inizio, le regole ed il numero di eccezioni da ricordare lo rendono davvero scoraggiante; è abbastanza frequente giocare dimenticando qualcosa.



MEHRHEITENSPIELE – Giochi di Supremazia

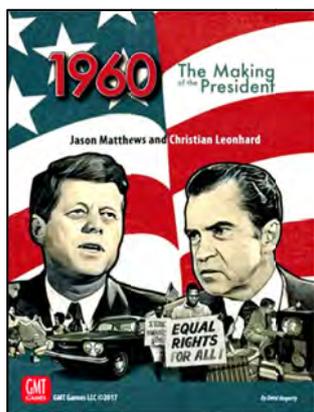
Questa categoria di giochi che si vincono cercando di superare l'avversario, controllando aree della mappa, è stata messa, a torto, in relazione con *Twilight Struggle* (per la presenza di uno degli stessi autori, ad esempio). Ma vediamo che ne esce dal confronto.

1960, the Making of the President

Giocatori 2 – tempo di gioco 90 min – 2 ore
Difficoltà medio bassa
Designer Christian Leonhard, Jason Matthews
GMT 2007

1960: The Making of the President è un gioco di controllo aree a due giocatori basato sulle carte. A causa di questa particolare combinazione di meccaniche di gioco, e del design condiviso, viene spesso paragonato a *Twilight Struggle*, anche per la prossimità di uscita sul mercato. Ma sono due giochi molto diversi.

Nel 1960 ogni giocatore assume il ruolo dei Presidenti in-fieri, Nixon o Kennedy, nelle ultime settimane della corsa presidenziale del 1960. Il gioco si svolge su una mappa di tutti gli Stati Uniti, tra cui l'Alaska e le Hawaii. La mappa è divisa in quattro regioni – l'Ovest, il Medio Ovest, l'Est e il Sud. In queste regioni, ciascuno degli stati ha un valore numerico che rappresenta il numero di elettori che lo stato ha. Il più grande è NY con 45, il più piccolo ha 3. Una buona via di mezzo sta tra 20 e 35.



L'obiettivo del gioco è quello di avere la supremazia elettorale nel maggior numero possibile di stati, entro il turno 9 (finale) del gioco. Gli Stati conquistati entrano nella propria coalizione e contribuiscono a determinare se si vince o no.

Uno stato è conquistato mettendo 1-3 cubi del proprio colore nella sua sagoma in mappa (rosso per Nixon; blu per Kennedy). Ci possono essere cubi di un solo colore in qualsiasi stato in qualsiasi momento, il che significa che i cubi degli oppositori devono essere completamente sostituiti da quelli dell'avversario, prima di poter aggiudicarsi quegli Stati. Il giorno dell'elezione, qualsiasi stato privo di cubi andrà al candidato che vanta più voti nella regione che comprende quello Stato.

Se nessuno dei candidati avrà suoi segnali in esso, lo Stato tenderà automaticamente verso un candidato o l'altro (per esempio, il Texas è uno stato blu se non ci sono cubi rossi in esso, o marker di appoggio rossi – *Endorsement Marker* - nel sud).



In ogni turno i giocatori ricevono 6 o 7 carte per giocare, con quelle, cinque fasi ciascuno (il 6° turno è un dibattito speciale, e il 9° turno è il giorno delle elezioni). Ciascuna carta ha un evento associato. Questi eventi possono favorire il giocatore repubblicano (elefante in fondo alla carta) o democratico (l'asino) o entrambi. I giocatori possono usare la carta per: attivare l'evento, per posizionare cubi sulla mappa, acquisire un Media o cercare di prendere posizione sui principali temi politici del momento (difesa, economia, diritti civili).

In breve, con qualsiasi carta, hai quattro scelte, ognuna delle quali ha vantaggi o svantaggi. La quantità di cubi che si utilizza dipende dal valore stampato sulla carta (tra 2-4). A volte, per eseguire determinate azioni (pubblicità, riposizionamenti e alcune azioni di campagna) non basterà mettere i cubi, ma bisognerà estrarre a caso da un sacchetto (che contiene un mix di cubi rossi e blu), il che renderà incerto l'esito.

Il giocatore può, in alternativa, giocare l'evento se ha il suo simbolo sulla carta.

Uno degli elementi molto divertenti di questo gioco è che se un avversario gioca una carta per i punti, ma che ha il simbolo avversario, non attiva automaticamente l'evento. Il giocatore può usare un marker di **Momentum** (acquisito giocando) per attivare l'evento. È il contrappasso di TS trasformato in una strategia di gioco, soprattutto quando si deve scegliere il "momentum" proprio.

Se un giocatore è preoccupato che l'avversario possa fare la stessa cosa, con 2 Momentum si può bloccare la carta senza che l'altro faccia scattare l'evento a suo favore. È davvero un'interazione molto divertente del gioco, se si hanno quei marker.



Il turno del dibattito è particolare e riutilizza le carte giocate in precedenza per la campagna elettorale, allo scopo di cercare di ottenere cubi aggiuntivi. L'ultimo turno elettorale è il più avvincente perché comprenderà i conteggi finali.

A dire il vero il gioco presenta parecchie familiarità con TS. Il motore è il controllo di un'area; si controllano le aree utilizzando carte (per eventi o per punti azioni), e in ultima analisi si vince facendo in modo di avere più controlli rispetto al tuo avversario. Probabilmente TS ha più profondità storica e ludica. Ci sono più azioni da fare e c'è un mazzo diviso per vari periodi di tempo. C'è la possibilità di vittoria automatica, a differenza dei nove turni obbligatori di 1960.

Una differenza notevole è il superamento del meccanismo per il quale giocare una carta con evento dell'avversario lo fa automaticamente avverare. In 1960 questa "rognà" è gestita in maniera meno assillante grazie ai marker Momentum. In 1960, inoltre, l'utilizzo di eventi avversari non è più una questione di sfortuna, data dalla mano di carte, ma diventa una vera e propria scelta strategica.



1 i Momentum marker della prima edizione

Riassumendo il confronto con TS:

Periodo storico: TS: Guerra fredda, seconda metà del XX secolo – 1960 : elezioni presidenziali del 1960

Mappa = TS: Mondo, spazi sono nazioni collegate da linee – 1960: Stati Uniti, gli spazi sono Stati USA, nessuna connessione, la contiguità si applica solo al movimento dei candidati tra le regioni.

Tempo di gioco = TS: 180 minuti; 1960: 90 minuti

Carte speciali = TS: Carta della Cina, gioca per 4-5 OP poi si dà all'avversario; 1960: Carte candidato, si gioca e si esaurisce senza scartarla, ma può essere ripristinata.

Caratteristiche speciali = TS: gara spaziale, defcon; 1960 = momentum, controllo dei media, Endorsement.

Influenze: TS: entrambi i giocatori aggiungono influenza a ogni paese, se l'avversario ha il numero di stabilità del paese o maggiore di influenza allora costa 2 OP per influenza, puoi anche influenzare con riallineamenti e colpi di stato; 1960 = solo 1 giocatore ha influenze in uno Stato (prima di aggiungere influenze, togliere quelle dell'avversario).

Punteggio: TS: si controlla quando vengono giocate carte conteggio (controllate da un giocatore) e alla fine del gioco, i punti sono basati sulla quantità e la qualità del controllo regionale. 1960 = si controlla alla fine del gioco, con punteggi pari alla somma di voti elettorali del giocatore.

In definitiva si potrebbe sintetizzare la differenza tra i due giochi nel modo seguente: 1960 è un gioco d'azione mentre TS è un gioco di reazione. Nessuno dei due è intrinsecamente migliore o peggiore, ma sono notevolmente diversi tra loro. Due giochi molto diversi che possiedono un certo numero di somiglianze metodologiche.

Campaign Manager 2008

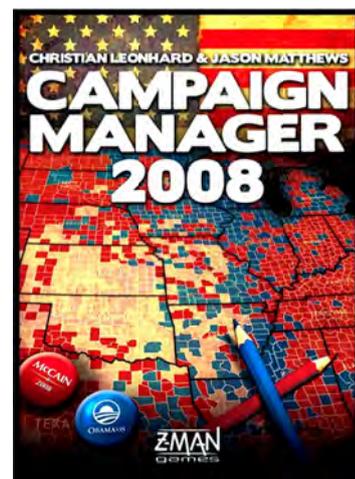
Giocatori 2 – tempo di gioco 30–45 minuti

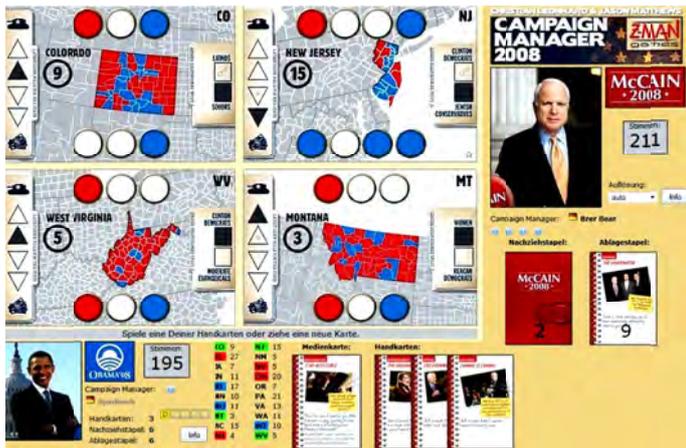
Difficoltà = semplice

Designer Christian Leonhard, Jason Matthews
Z-Man Games 2009

Qui l'avventura politica inizia con Mc Cain a "quasi pieno storico" di voti (155) e con Obama in vantaggio di soli due (157). Il perché di questa scelta è evidentemente generato dalla necessità di rendere più rapido il gioco, assieme al tentativo della Z-Man di sfruttare la scia luminosa di 1960. Campaign Manager (CM), infatti, esce solo due anni dopo il miglior gioco della coppia Matthews / Leonhard, 1960, the Making of the President (poi ristampato da GMT).

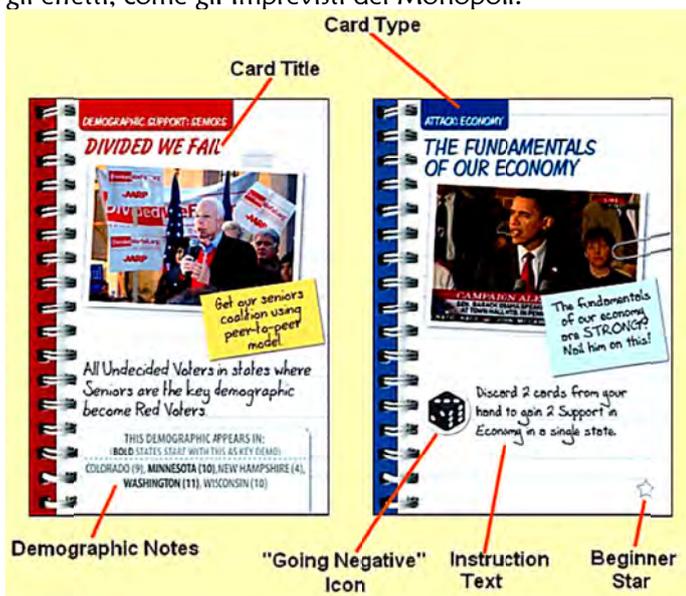
Nel secondo volume affronta più propriamente la politica interna americana, schiacciata dalla crisi economica e dalla paura del terrorismo. È evidente come la sua edizione sia connessa al successo del primo gioco. In CM, tuttavia tutto è più semplice e rapido; l'assenza di una vera e propria mappa di gioco ne fanno un ottimo gioco da portarsi in ferie, dati anche i tempi di gioco (45-80 minuti).





Un giocatore rosso (McCain) ed uno blu (Obama) si dividono 10 stati a testa, rappresentati su belle schede di cartone duro, con tutte le loro contee, per poi affrontarsi a duello, due stati a testa, nei quali tenteranno di vincere le elezioni, portando i voti di quello stato ai propri colori. Tutte le vittorie nei singoli stati saranno annotate in una lunga traccia elettorale che segna la progressione del numero totale dei voti, sino alla faticosa meta dei 270 (numero di voti per diventare presidente USA).

Ogni scheda-Stato presenta due file di bollini colorati in blu/rosso (i due candidati) o bianco (i voti incerti); riempiendo una fila dello Stato con segnalini del proprio colore si conquista lo Stato. Le file sono due perché il gioco astrae il dibattito politico in due grandi temi: la Difesa e l'Economia; un marker triangolare oscilla, su e giù, in una traccia detta *Issue Track*, ad indicare il maggior interesse pubblico per uno o l'altro tema. Sulla scheda c'è un'altra traccia, detta demografica, che contiene le caselle dedicate ad alcuni gruppi d'opinione, in grado di influenzare direttamente gli spazi bianchi (voti incerti). Quando uno Stato è vinto, il giocatore lo sostituisce con un altro dei suoi e pesca una carta ZNN (la CNN della Z-Man) applicandone gli effetti, come gli Imprevisti del Monopoli.



Il gioco è, ovviamente, un Card Driven, come 1960. La novità risiede nel fatto che, all'inizio, ciascun giocatore si costruisce un proprio mazzo di 15 carte (su un totale di 45) e parte con una mano di tre carte. Questo *deck-building* dovrebbe, teoricamente, proporre strategie alter-

native (dopo aver ben analizzato le carte), offrendo la possibilità ai giocatori di presentarsi alle urne con mazzi diversi. In realtà la monotonia delle carte è uno dei difetti maggiormente attribuiti al gioco, assieme al fatto che i mazzi da 45 carte (uno per giocatore) sono decisamente speculari; in grado di dar luogo a due sequenze fatte di carte uguali, anche se di diverso colore. Questa scarsa varietà nelle carte, rispetto a 1960 o Twilight Struggle, dà fastidio, poiché molte carte fanno fondamentalmente la stessa cosa (non ci sono punti operativi, ma solo il testo della carta).

In ciascun turno il giocatore pesca e scarta (gioca) una carta che dice se si possono mettere markers d'influenza sulle file delle schede-Stato (o sostituire/togliere influenze avversarie), se deve variare la tendenza all'interesse per le materie economiche o militari, se deve variare l'influenza dei gruppi d'opinione o se i candidati fanno gaffes – carte con un dado nero o *Going Negative Cards* che costringono a tirare un dado nero, il cui risultato penalizza chi tira a favore dell'avversario. Nel caso sia nella vostra mano, sperate di avere anche una carta che consente di scartare altre carte inutili, tra cui la ... gaffe.



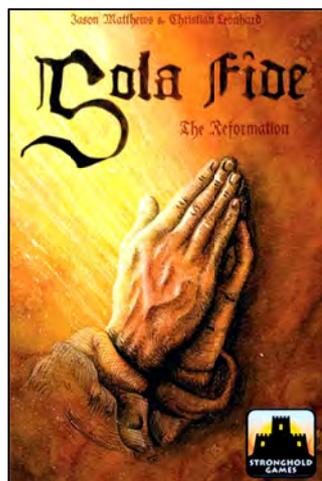
Sono davvero quattro regole in tutto che rendono il gioco davvero veloce e non privo di tensione (ed accidenti ... quando hai convinto gli elettori incerti grazie ad un gruppo di opinione e l'altro ti neutralizza proprio quel gruppo di opinione). Nonostante la critica sia numerosa ed agguerrita, il numero degli aids comparsi in BGG lo configurano come un titolo molto venduto e diffuso ed è un ottimo soggetto da torneo, anche grazie ad alcuni sistemi particolari per segnare i punteggi (scoring), sempre su BGG. Alla fine questa versione semplificata di 1960 è parecchio divertente, immediata da intavolare e spiegare, e perfetta per un dopo cena.

Sola Fide: The Reformation

Giocatori 2 – tempo di gioco 45 minuti
 Difficoltà = facile
 Designer Christian Leonhard, Jason Matthews
 Spielworxx e Stronghold Games 2016

Questo gioco rappresenta un'astrazione del conflitto in Germania tra luterani e cattolici ed è praticamente la trasposizione di Campaign Manager visto sopra. Il Sacro Romano Impero aveva un sistema di distretti territoriali o Circoli (Kreisen) di solito governati da un Vescovo e da un

consiglio di Circolo (*Reichskreisystem*). Il gioco ne propone 10, da disporre a piramide con i tre di vetta visibili e i 7 sotto coperti. Ogni Kreis ha il suo nome e un punteggio vittoria che sarà utile al giocatore, due diversi colori di sfondo, uno chiaro e uno scuro, corrispondenti alle due diverse scuole di governo: nobiltà o borghesia. La mappa centrale è delimitata da tre tracce, due di semplici controlli territoriali, espressi come cubetti rossi (luterani), neri come i preti (Cattolici) e neutrali. Le tracce sono due perché per conquistare



un Kreis bisogna completare i cinque territori (cubetti) che si trovano sullo sfondo corrispondente alla parte Dominante. La terza traccia è proprio quella che indirizza i controlli, è definita *Power Track* e serve a far oscillare il potere tra i due colori dei *Commoners* e della Nobiltà ed ha un marker, in genere, mosso dalle carte. I giocatori dovranno sfidarsi per reclamare, come proprio, ognuno di questi Kreis (togliendoli dalla mappa) purché siano riusciti ad occupare cinque caselle del tracciato corrispondente alla *Power Track*.



Si gioca in modo molto semplice. Potete fare la partita iniziale utilizzando carte particolari, segnate da un ovale, oppure passare al gioco più avanzato dove il mazzo di costruisce con un sistema “pesca 3 e scegli 1”. Ogni giocatore dispone di un proprio mazzo di 45 carte, ma il mazzo di gioco dovrà averne solo 15. Ci sono carte che hanno un effetto duraturo e carte di battaglia militare (solo cattoliche) che, se giocate, costringono il luterano a tirare un

dado su una tabella eventi (due carte a parte portano la tabella). Al vostro turno potete giocare una carta o pescare una carta dal mazzo. La mano iniziale è di 3 carte ma, alla fine del turno, sarà possibile tenere in mano fino a 5 carte. La parte più affascinante del gioco è cercare di costruire una mano a 5 con carte che permetteranno un’offensiva religiosa travolgente. Ad un certo punto un giocatore riuscirà a completare una fila e a reclamare un Circolo per sé, prendendoselo. Con la “cattura” della prima plancia saranno scoperte due plance situate sotto, nella piramide, e diverranno terreno di gioco.



Il gioco prometteva bene per argomento e per autori: gli stessi dei giochi sulle presidenziali USA. Si potrebbe catalogare come *Card Driven*, anche se ha più la struttura del *Deck Building*. Alla fine risulta un sistema troppo semplice per poter essere definito un vero gioco storico (al posto di Lutero ci potete mettere i Cartaginesi o chi vi pare). In effetti dai due autori mi aspettavo qualcosa di più; l’ho trovato noioso (ma giocato da solo per prova) anche se molti giurano sia divertente. Probabilmente giocando le versioni non introduttive (quelle ad estrazione, dove si applica un minimo di ragionamento *Deck Building*) i giocatori potranno avere più possibilità di interagire. Alla fine però tutto si riduce a un “metti il cubetto, toglì il cubetto”, non molto diverso dal Tris, dove se stai attento con gli X e O, pareggi; pensate a quando si rimarrà con l’ultimo Kreis e si continuerà a mettere/togliere. Al di là dell’apprendimento storico, che si fa leggendo le carte, c’è poco della Riforma qui. Questo *Here to Stand* da trattoria, se lo si gioca spesso, tenderà a farsi ripetitivo, nel senso che, conoscendo in anticipo le carte e cosa producono, si cercherà di costruire la mano più adatta: questa ovviamente è cosa molto gradita ai giocatori competitivi, cui importa vincere a prescindere.

Wir Sind Das Volk (noi siamo il popolo)

Giocatori 2 tempo di gioco 60–150 minuti
Difficoltà: medio alta
Designer Richard Sivé, Peer Sylvester
Histogame 2014

Siamo in Germania, dopo la fine della Seconda guerra mondiale, dove esistono una Germania federale (BRD) ed una Germania socialista (DDR), siete voi due giocatori. Est contro Ovest, una lotta di sistemi, che, in modo ludico, vi

offre la possibilità di cambiare il corso della storia. Il periodo giocato sono gli anni dal 1945 al 1989, divisi in quattro decenni, ciascuna delle quali possiede il suo mazzo di carte eventi.

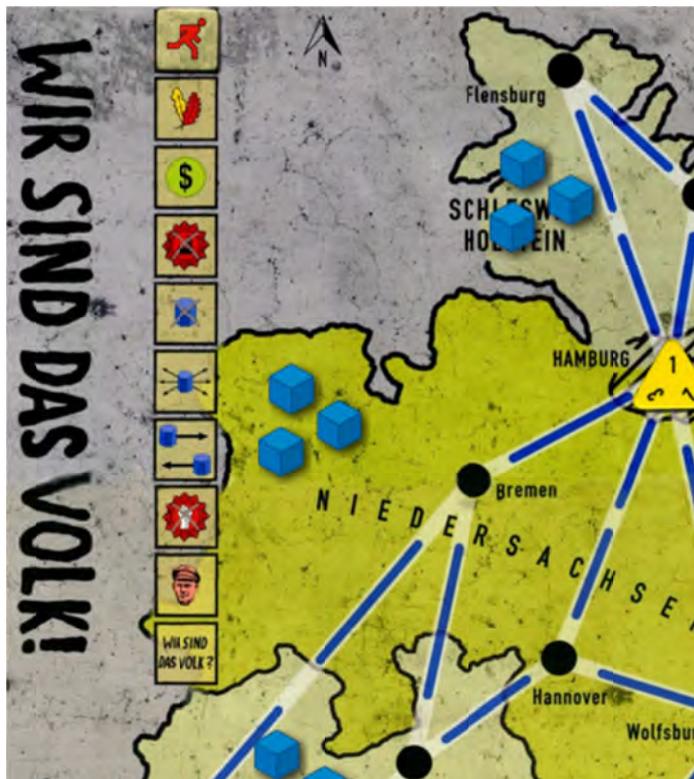


Il gioco è un classico Card Driven, dove le carte possono avere una tonalità rossa (favorevoli alla DDR) o gialla (favorevoli all'Ovest). Le carte hanno anche dei punteggi, sempre divisi tra gialli e rossi, che permettono determinate azioni. Esiste anche un'espansione, venduta a parte, per potere giocare in 4 persone. La grafica può non piacere ma è una scelta dell'autore; sembra un po' retrò, ma personalmente a me piace. Le carte, ad esempio, sono semplici e leggibili, infatti, il sistema di icone, che governa il gioco, è totalmente indipendente dalla lingua e soltanto i titoli delle carte non sono tradotti (tuttavia sono anche in inglese).



Twilight Struggle. una volta giocate le sette carte e quelle in mano. All'inizio della decade entrambi i giocatori ricevono due carte, accompagnate dall'estrazione di sette carte, più un evento speciale per la decade in corso (ad esempio il muro di Berlino del 1961). L'estrazione si ripete all'inizio del 2° Lustrò. La gara si svolge su quattro turni (quattro decenni), e alla fine di ogni turno si svolge un confronto tra est e ovest, calcolando vari parametri. Si vince in vari modi ma il più comune è affibbiare all'avversario quattro insurrezioni di massa, ottenute sostituendo quattro cubetti blu (rivolta) in una regione. Le rivolte, o i blocchetti blu, si ottengono per eventi o giocando le carte come punteggio in stile *Twilight Struggle*; come detto se li fate diventare 4 in una regione sostituiteli da un marker d'insurrezione popolare. Ogni decade ha una carta evento

speciale, che può essere giocata esclusivamente dal giocatore che rappresenta la DDR. Sono eventi particolarmente significativi e giocarli non sempre è un vantaggio per l'Est, ma è una vera e propria scelta strategica, che il giocatore

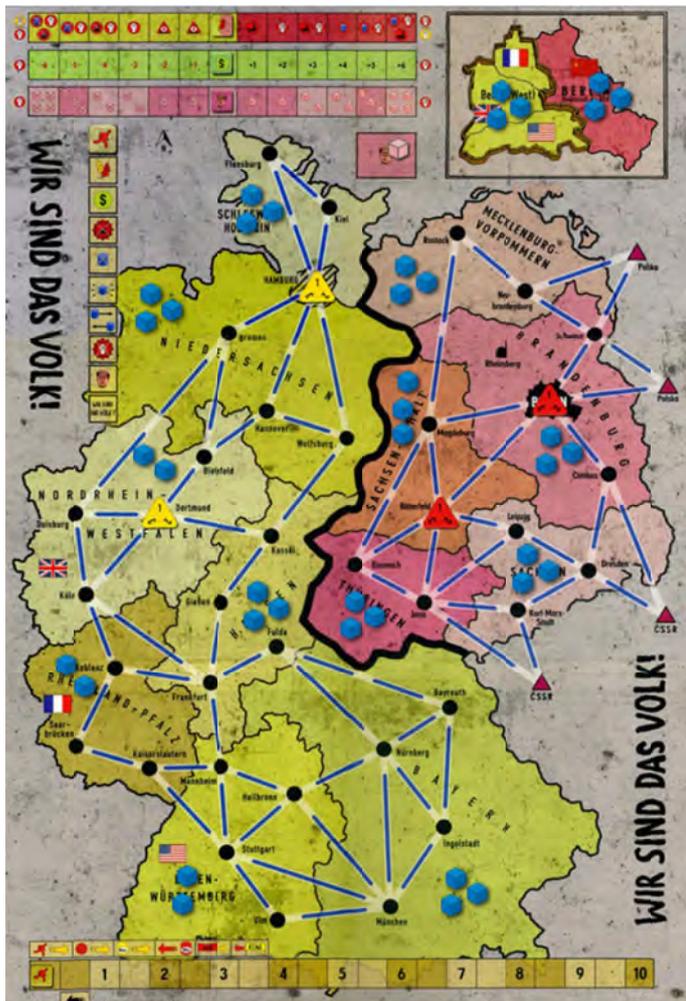


socialista deve ben soppesare. Se non la vuole giocare resta lì, inutilizzata.

I numeri sulle carte servono anche ad ottenere i punti costruzione (*Bulding Points* o BP) necessari soprattutto per migliorare la propria economia. I BP permettono di mettere in mappa marker di fabbriche (sulle città) o infrastrutture (sulle linee di collegamento). Ogni collegamento aumenta il valore industriale delle fabbriche, e, se in una regione arriva a tre punti, permette di porre un marker di benessere o tenore di vita. La prosperità calma la popolazione (propria) ribelle e mette sotto pressione il vicino. Il gioco ha una forte caratterizzazione economica (ma zero militare) soprattutto per il giocatore occidentale, che deve aumentare il benessere, per ridurre le rivolte sociali e rassicurare la popolazione. L'economia dell'Est invece è fragile, i marker di benessere devono essere sostenuti da valuta estera, pena il decadimento del tessuto industriale del paese (in effetti il giocatore dell'Est non ha grandi stimoli per aumentare il tenore di vita dei propri cittadini, che, tuttavia, è in grado di evitare rivolte e di controbattere gli odiosi vicini muniti di "maggiolini" e tv). Ad est invece si lotta di più contro il continuo aumento dell'insofferenza popolare (il giocatore orientale, con un buon numero di cubetti socialismo, ottenuti sulla traccia in mappa, e con la Stasi ha a disposizione strumenti molto efficaci per eliminare immediatamente le insurrezioni). Il giocatore dell'Est, come detto, abbisogna di valuta occidentale, che ottiene da eventi o esportazioni, segnandola sulla traccia in mappa. La parte più difficile del gioco è decifrare la ragnatela dei valori economici ottenuti giocando le carte; gestita quella il resto fila liscio. Fino alla parte di fine decade in cui si demolisce l'industria DDR, una seccatura cui pren-

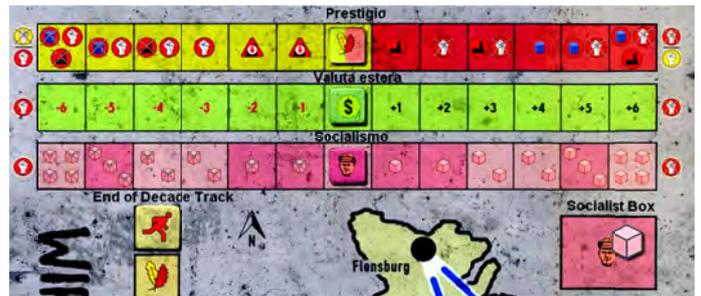
dono parte ambedue i giocatori (ovviamente il tedesco di Bonn si diverte assai).

La fase di fine decade comprende 10 segmenti diversi che si segnano in una traccia in mappa, avanzando un marker. Se durante una di queste fasi la DDR deve smantellare (solo ad Est l'industria va in crisi) un numero di punti superiore alla propria economia (fabbriche o infrastrutture in mappa), la repubblica va in *Default* e il giocatore Est perde la partita. Se il marker di fine decade presenta l'ometto che scappa, allora si contano, in tutte le carte giocate nelle due manche, le icone fuga e si aumenta la traccia in mappa. Il marker va avanti e indietro per una serie di altre valutazioni, ma alla fine si ferma su una casella numerata indicando quanti BP l'Est deve smantellare.



Fatto questo rimettetelo a zero ed eliminate le carte giocate; arriverà una nuova decade. Se il marker sta sul lato del Muro di Berlino, ovviamente non scappa nessuno. Segue la verifica del Prestigio (serve come iniziativa ed azioni accessorie), verifica della Valuta occidentale, pagare la Stasi, verifica del Tenore di Vita, confronto del benessere interno e del benessere esterno, in cui, in pratica, si attaccano le province adiacenti a colpi di tenore di vita (chi lo ha peggio riceve cubi rivolta), verifica delle carte Polizia, la fase Socialista (con possibile trionfo del Sol dell'Avvenire nel momento di acquisire un tredicesimo cubetto rosa – chissà perché non rossi?) e, alla fine, la fase di *Wir sind das Volk?* Ovvero è il controllo delle possibili quattro rivolte di massa in mappa, che fa terminare il gio-

co. Se non è così si cambia mazzo e carta speciale e si procede con una nuova decade.



Insomma non è un gioco semplicissimo ed è parecchio asimmetrico. Una volta “digerito” per le regole può regalare due orete divertenti. Il giocatore occidentale si diverte un po' di più, costruisce molto, smantella poco. Il giocatore DDR è molto più angosciato: sempre in pericolo di sommosse e con la prospettiva che la sua industria diventi fatiscente. La DDR, tuttavia, nonostante le rogne, non se la passa affatto male. Soprattutto perché il suo obiettivo di gioco è puramente difensivo, ed è perfettamente raggiungibile. In fin dei conti, l'Occidente deve giocare molto più attivamente, aggredendo per far collassare l'Est, se vuole vincere.

Forse questo è l'unico piccolo punto negativo dell'asimmetria del gioco: scarreggia l'equilibrio. Certo, i giochi asimmetrici sono difficili da bilanciare, e forse non è semplice individuare la strategia giusta. Chi l'ha provato afferma che si vince più facilmente con la DDR; così, se vi capita, affidatela al giocatore meno esperto dei due. Giocarlo in solitario, tirando carte casuali e coperte, è un passatempo divertentissimo.



Le gite di S.E. Blücher

FIRENZE e lo STIBBERT

Firenze sapete dove si trova. La distanza tra Stazione di Firenze Santa Maria Novella e Museo Stibbert è di 2 km. Quindi? Linea 55 autobus = 18m; Taxi, piú rapido = 3m 6-7 €. A piedi 21m oppure la stazione tram della T1 (Carruggi) piú vicina al Museo Stibbert a Firenze è Muratori-Stazione Statuto, da dove mancano 2 min a piedi.



La bella villa sul crinale della collina di Montughi fu acquistata nel 1849 da Giulia Stibbert, vedova recente del Colonnello Thomas Stibbert e madre dei suoi tre figli ancora bambini: Frederick, Sophronia ed Erminia.

Il Museo Stibbert, come oggi lo vediamo, è infatti il frutto della passione collezionistica di Frederick Stibbert, che, seguendo il gusto storicistico dell'800, volle trasformare la propria residenza in una casa-museo.

Il progetto di Stibbert si articolò nel corso degli anni. Già al suo rientro a Firenze dopo gli anni della scuola iniziò la costituzione delle raccolte di armi e armature; col tempo si affiancarono i costumi, la quadreria, gli arazzi, gli oggetti di arredo e di arte applicata nel desiderio di documentare tutti i settori in cui le modificazioni del gusto e lo sviluppo delle tecniche produttive stimolavano la realizzazione di oggetti d'arte.

la maggior parte esposti, frutto del nucleo originale lasciato da Stibbert alla sua morte ma incrementato da vari doni e acquisti posteriori.

Museo Stibbert

Via Federigo Stibbert, 26 - 50134 Firenze
 Apertura al pubblico
 Lun - Mer 10:00 - 14:00 - Giovedì chiuso
 Ven - Dom 10:00 - 18:00
 Tel. Biglietteria 055 475520
 Email - biglietteria@museostibbert.it



Frederick Stibbert (1838-1906), figlio di Thomas Stibbert (1771-1847), un militare inglese, colonnello delle Coldstream Guards, e di una giovane toscana, Giulia Cafaggi (1805-1883), visse

tra Firenze, dove era nato, e l'Inghilterra, paese d'origine della famiglia. La grande ricchezza della famiglia, originata dall'attività del nonno Giles (1734-1809), generale comandante dell'esercito della Compagnia delle Indie in Bengala, consentì a Frederick, erede dell'intero patrimonio familiare, di destinare alle collezioni e al progetto del museo gran parte del proprio impegno personale ed economico. La città di Firenze, che ne entrò in possesso, istituì la Fondazione Museo Stibbert nel 1908.



12 Corridoio dei Fucili

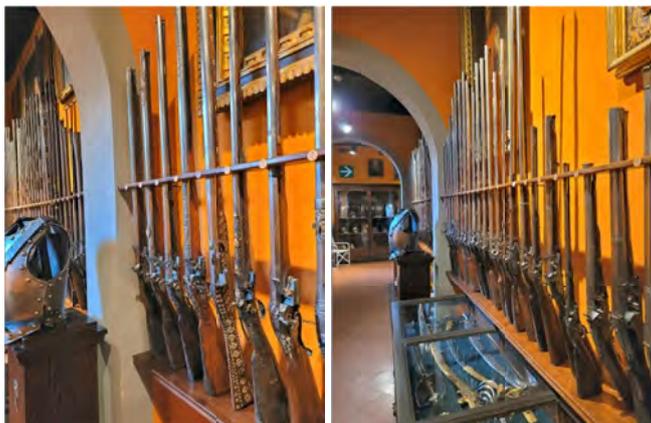
I due ambienti allestiti dopo la morte di Stibbert conservano armi da fuoco europee de secoli XVI-XVIII e armi ottocentesche dei corpi dei carabinieri, corazzieri e guardie civiche italiane e francesi. Tra i reperti napoleonici spicca **la sciabola di Gioacchino Murat**.

17 Sala delle Bandiere

Il soffitto a padiglione della sala è formato da bandiere del Palio di Siena con i simboli delle Contrade, acquistate da Stibbert nel 1884. Il soffitto voleva evocare l'ambiente dei castelli gotici e delle tende da accampamento. Alle pareti, con parato in cuoio decorato del Seicento, sono esposti una serie di ritratti e dipinti con soggetti mitologici.



Attualmente l'intera collezione è costituita da oltre 36.000 numeri di inventario (per circa cinquantamila oggetti), per



8 Sala della Cavalcata

La Sala della Cavalcata fu creata intorno al 1880 durante i lavori di ristrutturazione destinati ad unificare la Villa di Giulia Stibbert con la vicina Villa Bombicci, acquistata da Frederick.



L'ampio salone a navata unica è diviso in tre campate ornate nei soffitti con stemmi di famiglie fiorentine. L'architetto Cesare Fortini, che edificò la nuova sala, si firma insieme al pittore Gateano Bianchi, sull'arcone della campata centrale con la data di ultimazione dei lavori: 1880. Il San Giorgio, in alto sulla parete corta, santo patrono del Regno Unito è opera di Pietro Traballesì.



Per allestire questo ambiente, che contiene l'imponente cavalcata di cavalieri europei e turchi e che doveva rappresentare la sala più grandiosa del Museo, Stibbert visitò le più grandi raccolte dinastiche di armi di tutta Europa. Principali modelli furono soprattutto le raccolte della Torre di Londra e dell'Armeria Reale di Madrid che espone-

vano in modo scenografico le armi e le armature indossate da manichini a cavallo.



La sala è animata dallo spettacolare corteo di dodici cavalieri cinquecenteschi disposti su due file e accompagnati da fanti lungo le pareti. Per i cavalieri europei e islamici Stibbert fece realizzare ai suoi artigiani i manichini in gesso e in legno dei cavalli e delle figure umane ispirandosi ai grandi monumenti equestri, e curando meticolosamente ogni dettaglio. L'insieme è completato da altri due cavalieri disposti ai lati delle scale. Alla parete destra, accanto alla grande vetrina delle spade, una nicchia contiene il corasetto, di fattura tedesca, con cui fu sepolto Giovanni dalle Bande Nere. Il condottiero e padre del futuro Granduca Cosimo de' Medici, era morto a Mantova nel 1526 per le conseguenze di una ferita ricevuta in battaglia.



1 Sala della Malachite (o della Quadreria antica)

Questa sala faceva parte degli ambienti di Villa Bombicci e fu sistemata nella sua forma attuale a partire dal 1879; sotto la cupola di vetro si possono ammirare, tra gli stucchi, quattro rilievi di Augusto Passaglia raffiguranti l'Allegoria delle Arti e il lampadario in bronzo dorato del primo Ottocento.

Al centro della sala il tavolo di bronzo e malachite con quattro Driadi che danzano in compagnia di Zeffiro, opera di Charles Henri Auguste, fornitore della corte napoleonica, fu eseguito per Anatolio Demidoff nel 1807. Il camino in malachite databile intorno al 1840 è arricchito

con pannelli in pietre dure a rilievo del Seicento. Il pavimento davanti al focolare presenta un prezioso mosaico in marmo e vetro filato opera di M. Barberi.



Questi oggetti provengono dalle raccolte Demidoff di villa di San Donato a Firenze e furono acquistati da Stibbert all'asta che si tenne nel palazzo nel 1880. Alle pareti un grande arazzo fiammingo del XVI secolo, raffigurante la Resurrezione di Lazzaro e, in alto, due grandi tele di Luca Giordano, databili al 1686, mostrano gli episodi biblici di Lot e le figlie e Susanna e i vecchioni. Vi trova inoltre posto una serie di dipinti, comprendente ritratti dinastici spagnoli e medicei, quadri fiamminghi e paesaggi ed opere di maestri celebri come Crivelli, Tiepolo, Moroni, Suttermans e Beccafumi.



La sala contiene un gruppo di armature cinquecentesche, tra le più rappresentative della raccolta. La maggior parte degli esemplari sono di fattura italiana, ma non mancano oggetti tedeschi e francesi. Sono esposte armature da torneo, che si riconoscono dai pezzi di rinforzo, armature da cavallo e corsaletti da piede (per la fanteria).

4 Sala del Condottiero

Il soffitto e le pareti furono decorati ad affresco con motivi araldici da Gaetano Bianchi nel 1889 ca., il fregio della sala è composto da tavolette da soffitto di scuola lombarda del XV secolo, raffiguranti busti virili e femminili alternati a stemmi. Nella sala una vetrina contiene armi di epoca etrusca, romana e longobarda, provenienti da scavi archeologici, tra cui un importante elmo romano del periodo imperiale.

La grande figura equestre posta al centro della sala rappre-

senta un cavaliere armato con parti di armature originali ma non perfettamente omogenee, databili alla fine del Quattrocento così come la barda in piastre metalliche e maglia di ferro di fattura tedesca che protegge il cavallo. Questa figura, ispirata al monumento funebre di Giovanni Acuto, grande condottiero inglese al servizio dei fiorentini, dipinto da Paolo Uccello nel duomo di Firenze, fa parte di un allestimento che predilige i grandi effetti scenografici, ideati dallo Stibbert. Lungo le pareti sono fissate le cosiddette armi in asta che erano in uso per le fanterie, molte delle quali avevano origine contadina, ed alcune rotelle lignee del '400; mentre nel sottoscala Stibbert sistemò la sua piccola collezione egizia comprendente due sarcofagi.



5 - 6 Sale Islamiche

La prima sala è decorata con stucchi di Michele Piovano (1889), che riproducono modelli moreschi dell'Alhambra di Granada in Spagna.





La pavimentazione a piastrelle policrome in stile orientale, opera della Manifattura Cantagalli di Firenze, copriva originariamente l'intero pavimento. Stibbert volle creare un ambiente dall'atmosfera orientaleggiante per ambientarvi la cosiddetta "cavalcata islamica" che presenta cavalieri armati turchi, persiani e dell'India Moghul, di cultura e religione islamica.



L'armamento di queste aree si distingue per i suoi elementi più leggeri rispetto a quello europeo. Le vetrine contengono un'importante serie di sciabole, scimitarre e pugnali, oltre ad opere in lacca.



Tra i cavalieri spicca l'ultima figura nella fila destra, il cui animale è protetto da una stupenda barda in cartapesta laccata e dorata che proviene dalla regione del Kashmir e databile alla fine del Settecento. Uno dei guerrieri a piedi indossa una rarissima armatura di struttura lamellare, da-

tabile alla seconda metà del Settecento e proveniente dal Sind, antica regione tra l'odierno Pakistan e l'Afghanistan. Nella sala successiva, prosegue nelle vetrine l'esposizione di migliaia di pregiati esemplari di armi islamiche difensive, bianche e da fuoco, molte di provenienza ottomana e persiana arricchite da decorazioni ageminate e damaschinate con foglia d'oro.



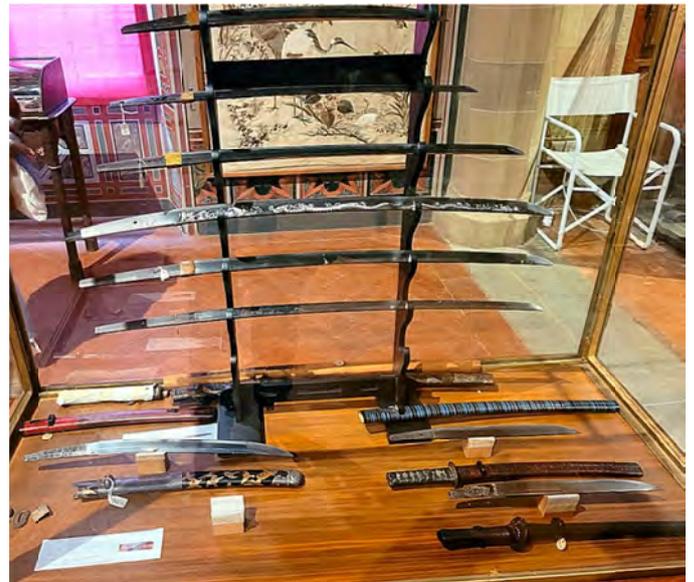
7 Sale Giapponesi

Una stretta scala a chiocciola conduce alle sale della collezione giapponese, collocata da Stibbert in questi ambienti alla fine degli anni ottanta dell'Ottocento. Le pareti ed il soffitto hanno una decorazione neo-fiorentina realizzata da G. Bianchi e M. Piovano nel 1890. Stibbert fu tra i primi collezionisti ad interessarsi agli armamenti dell'estremo oriente, dopo la riapertura del Giappone ai mercati occidentali nel 1854.



Acquistò attraverso commercianti fiorentini e londinesi un nucleo di armi e armature che si colloca tra i più numerosi ed importanti al di fuori del paese del Sol Levante. Al centro della prima sala è lo spettacolare gruppo di samurai, tra cui l'arciere montato su uno straordinario manichino anatomico realizzato in Giappone. Nelle vetrine della seconda sala sono esposte armature di tutte le principali

scuole di produzione, elmi, sciabole, tsuba, oltre ad accessori di grande qualità e fattura.



Gli oggetti si collocano quasi tutti tra il periodo Momoyama e il periodo Edo (dal 1568 al 1868).

Storia e Società

IL GIOCO DELLE CARRIERE

Chi ha detto che la Storia s'insegna solo con soldatini o carte Evento? Un gioco da tavolo, anche se concepito come semplice passatempo, è stato (e può essere) un medium culturale in grado di influenzare la società, soprattutto in epoche in cui i Mass Media erano confinati alla Radio ed alla TV primordiale. Un gioco come il Monopoli, ad esempio, poteva interagire su più livelli:

La riflessione e diffusione dei valori

I giochi da tavolo degli anni '50-'70, come ad esempio *Careers* (di cui parliamo qui) o *The Game of Life*, erano progettati intorno a temi e obiettivi che riflettevano la visione della società e le aspirazioni dell'epoca. Questi giochi veicolavano, in modo ludico, valori quali il successo personale, la meritocrazia e l'idea del "sogno americano" o, più in generale, di una vita in cui la mobilità sociale era possibile. Attraverso le regole, le scelte e le strategie richieste, il gioco diveniva una sorta di modello narrativo tale da plasmare le aspettative e i comportamenti dei giocatori.

Se il progetto, dopo la Seconda Guerra mondiale era quello di americanizzare le società europee, un gioco da tavolo poteva essere un'ottima arma da propaganda.

Nota: oggi apprendiamo che siamo stati noi europei a sfruttare i poveri fessi americani. Quindi prendere con cautela quello che dico ... a me viene da ridere.

La narrazione e un'identità collettiva

Ogni gioco da tavolo raccontava una o più storie. Nel caso di giochi che simulavano la vita o la carriera, i giocatori erano chiamati a prendere decisioni che influenzavano un personale destino virtuale. Queste narrazioni, ripetutesi nel tempo e condivise in contesti familiari e sociali, contribuivano a creare una memoria collettiva e a definire un'identità culturale propria di una generazione, ispirandosi ad un modello "paracadutato" dall'alto (nessuno proponeva giochi in cui si gestivano fattorie sovietiche). I giochi diventavano, così, strumenti che, pur intrattenendo, alimentavano anche il pensiero sociale e scolastico circa le aspirazioni, il successo e il ruolo dell'individuo nella società.

La modellazione del comportamento e delle scelte

Attraverso la scelta di carriere lavorative, la gestione delle risorse e la definizione degli obiettivi (come fama, denaro e felicità), i giochi da tavolo diventavano simulazioni di decisioni ed aspirazioni reali. Queste esperienze di gioco erano assolutamente in grado, in noi, allora ragazzini, d'influenzare il modo in cui si percepiva il successo nella vita reale, rinforzando determinati comportamenti o orientamenti culturali, come la competizione, l'importanza dell'individualismo e la ricerca del riconoscimento sociale.

Il dialogo intergenerazionale e la cultura pop

I giochi da tavolo, soprattutto quelli che hanno segnato un'epoca, diventarono parte integrante della cultura pop. Essi venivano trasmessi di generazione in generazione, tramite il gioco in famiglia e, nel fare ciò, influenzavano il modo in cui la storia e i valori di una società erano ricordati e reinterpretati. Le esperienze ludiche condivise con-

tribuivano a formare un linguaggio comune che si rifletteva anche in altre espressioni artistiche e mediatiche.

Cresciuti con il Gioco delle Carriere

Studiare l'evoluzione storica di una società partendo dal gioco **Careers** (creato da James Cooke Brown nel 1955) è un approccio originale e affascinante, perché permette di osservare come possono cambiare i valori, le aspirazioni e le dinamiche socio-economiche nel tempo, attraverso un prodotto ludico. Il gioco, dunque, non racconta la storia solo con soldatini e carri armati, ma sa raccontare l'evolversi di una società.

**Careers: Struttura e Filosofia**

Careers è un gioco da tavolo che simula il percorso di vita e carriera dei giocatori, bilanciando tre obiettivi: denaro, felicità e fama. Ogni giocatore sceglie segretamente la sua formula per avere successo, una modalità che riflette una visione della società in cui il successo non è univoco, ma può essere raggiunto con strategie diverse. L'importante comunque è essere un vincente.



Prima i giocatori scelgono una carriera tra diverse opzioni (Scienza, Politica, Cinema, Affari, ecc.) e marciando a colpi di dadi su un tabellone, simile al Monopoli, possono accumulare denaro, felicità (cuoricini) e fama (stelle), personalizzando la loro definizione di successo. Le regole prevedono un limite alla formula del successo, scelto da ciascun giocatore (anche se non dà origine ad alcuna strategia particolare, se non il tentare di tirare i dadi in modo da preferire una carriera all'altra). Un giocatore può scegliere una combinazione di punteggio che comprenda Fama, Felicità e Denaro, senza superare la somma totale di 60 punti (ad esempio: 60 di denaro e zero di Fame e

Felicità; oppure 20+20+20). Poi si corre sul tabellone cercando di entrare nei percorsi minori (dove si tira un solo dado). Ognuna di queste carriere farà guadagnare punteggi diversi: ad esempio Hollywood va bene per la

SEGNAPUNTI DEL GIOCO CARRIERE

Ripiegare la parte superiore di questo foglietto lungo la linea tratteggiata e scrivete sotto la vostra Formula del Successo.

DANARO		FAMA	FELICITÀ
\$ 000 +		★ +	♥ = 60 punti

TABELLA DELLE ESPERIENZE	LIVELLO DELLO STIPENDIO		
	1°	2°	3°
Agricoltura			0
Allori			\$1.000 ✓
Marina			2.000
Politica			3.000
Hollywood			4.000
Urenio			5.000
Luna			6.000
			7.000
			8.000
			9.000
			10.000
EDUCAZIONE UNIVERSITARIA			
legge			11.000
Medicina			12.000
Ingegneria			13.000
Scienze			14.000
Laurea			15.000
			16.000
			17.000
			18.000
			19.000

Danaro accumulato alla fine della partita: \$ 000

Fama, mentre Andar per mare va bene per la Felicità (se non soffrite di mal di mare) e Grandi Affari è ottima per i Soldi. Alla fine il giocatore che avrà ottenuto la sua formula "segreta" del successo, vincerà la partita. Una regola dell'edizione 1955 / 1958 è molto suggestiva della filosofia sociale del gioco. Come nel Monopoli anche qui

vi sono mazzi di carte da pescare: Esperienze e Occasioni, dove l'esperienza è considerata come una condizione che aiuta a muoversi sul tabellone. La regola 11 diceva : "... un giocatore può comprare, vendere, o scambiare le sue carte Esperienza con un altro giocatore, durante il gioco ...". L'esperienza è vista, quindi, come l'occasione di uno scambio culturale, un lavoro di squadra utile ad avere successo (naturalmente non gratis). Fama, Felicità, invece, non si potevano scambiare; il Denaro sì, ma senza superare il proprio salario.

In modo molto evidente quel gioco nasce per riflettere la mobilità sociale e il concetto di "sogno americano", con l'idea che chiunque possa avere successo facendo le giuste scelte. Le diverse edizioni del gioco possono essere analizzate per capire come cambieranno i valori e le opportunità in una società.

Prima di tutto analizziamo il fenomeno americano (e nel mondo) e poi vediamo cosa accadrà in Italia



1955 – L'America del Dopoguerra

L'autore del gioco sarà identificato in James Cooke Brown, ma non subito. Come praticamente tutti i giochi d'epoca U.S.A. le edizioni di Careers della Parker Brothers non includevano informazioni sul loro progettista.



L'edizione 1997 del gioco, tuttavia, (da parte di Pressman, che apparentemente aveva acquisito i diritti dalla PB) affermerà con orgoglio che il gioco era stato progettato da James Cooke Brown. Una piccola vittoria per i game designer di tutto il mondo. Ma chi era questo mister Brown? Una piccola ricerca rivelava un dottor James Cooke Brown, un professore, meglio conosciuto per la creazione di **Loglan**, un linguaggio umano artificiale che rimaneva un'area attiva di studio accademico. Brown era stato anche autore di diversi libri e articoli, sembrando davvero una persona di notevole talento e interessi vari -- in realtà, il tipo di uomo, se volete, che si era cimentato in un bel po' di carriere diverse.

CARTA DELL'ESPERIENZA	CARTA DELL'ESPERIENZA
Puoi avanzare di 1 spazio, invece di tirare i dadi al tuo turno.	Puoi avanzare di 2 spazi, invece di tirare i dadi al tuo turno.
CARTA DELL'ESPERIENZA	CARTA DELL'ESPERIENZA
Puoi avanzare di 3 spazi, invece di tirare i dadi al tuo turno.	Puoi avanzare di 4 spazi, invece di tirare i dadi al tuo turno.

Ci sarà un unico riferimento sul fatto che il creatore di Loglan e il creatore di Careers erano la stessa persona - una nota posta su uno dei tabelloni del gioco dopo la morte del dottor Brown, come epitaffio. Il grafico originale fu tale Martin Ohlsson. Il gioco nasceva per mettere a confronto da 2 a 6 giocatori per un'oretta e mezza di gioco. Avrà un successo strepitoso con ben 14 nomi diversi dati da più di venti ditte editrici.

La partita metteva una forte enfasi sulla carriera professionale e sul successo individuale (ovviamente era un tempo in cui il lavoro non mancava). L'idea di "felicità" era legata ad obiettivi molto più materiali, rispetto all'era del

“Dio, Patria e Famiglia”, e prevedeva un’esistenza stabile ed agiata; voilà in pratica la cultura del boom economico e del sogno americano postbellico.



Gli anni '70-'80 – Il cambiamento sociale

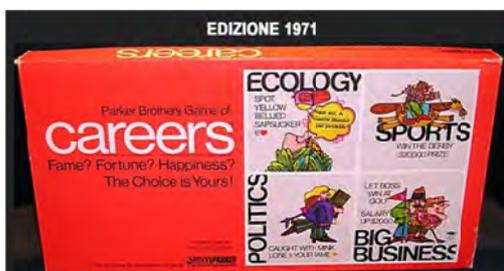
Alcune caselle erano ispirate anche a veri fatti di cronaca come quella in cui si diceva “Get German Measles” – prendi la Rosolia – malattia molto impattante negli anni '70. La casella apparteneva al percorso Corsa allo Spazio e si riferiva, probabilmente, allo sfortunato Ken Mattingly. Per chi non conosceva bene le missioni Apollo di quegli anni, Mattingly era stato scartato dal lancio per aver avuto un contatto con un malato di rosolia, nel 1970, pur senza contrarre la malattia.

Le edizioni anglosassoni, poi, gradualmente modificavano



le aspirazioni sociali, deviando ora l'attenzione anche su tematiche meno “produttive”. In Gran Bretagna comparivano le

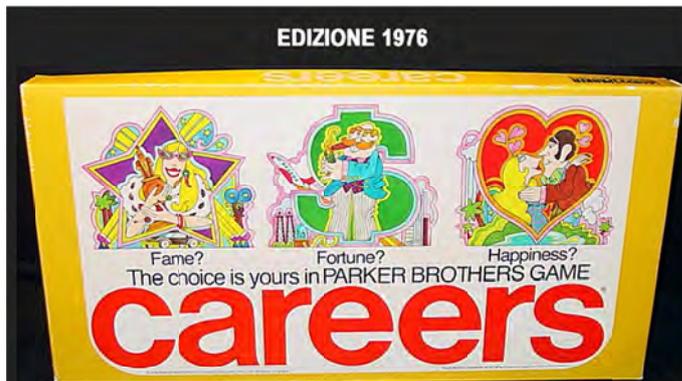
carriere sportive e l'ecologia. L'insegnamento sostituiva l'agricoltura, mentre scompariva la “caccia all'uranio” (forse per la ridotta necessità di arsenali nucleari) e Hollywood era sostituita dall'arte. La società aumentava nelle sue componenti individualistiche, e c'era una maggiore attenzione all'autorealizzazione, piuttosto che al lavoro di squadra, tipico del boom del dopoguerra. La società stessa diventava più competitiva, i vincenti molro spesso si scontravano con i perdenti in piazza, mentre aumentava l'importanza dei soldi, calava quella della felicità e andava “alle stelle” (appunto) il mito della notorietà.



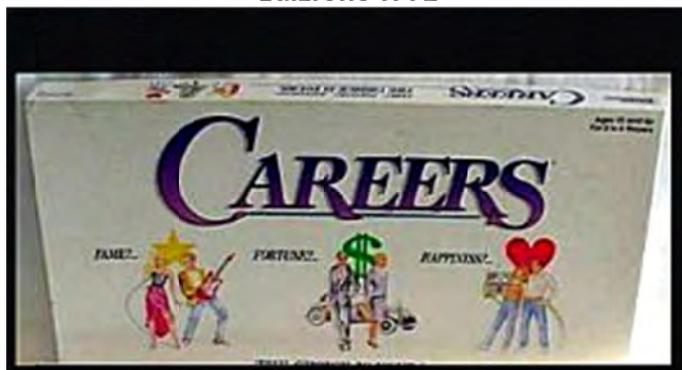
Anni '90-2000 –

Globalizzazione e nuove opportunità

Le Carriere erano ancora otto, la panchina del parco ora diventava direttamente Disoccupazione ed invece della più raggiungibile Florida, ora si andava in vacanza alle Hawaii in aereo. Il tabellone iniziava con l'Ecologia, il College e i Grandi Affari per proseguire con Insegnamento, Politica e Intrattenimento (la TV al posto di Holly

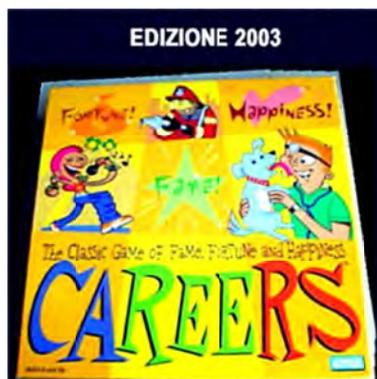


Edizione 1992



wood) – non più arte. Si terminava il giro con lo Sport e l'Informatica. Apparivano, così, carriere più legate all'informatica e alla comunicazione. La cosa più ridicola, però, era che, fino ad allora, chi si impegnava nella Corsa Spaziale rimaneva in giro per molto tempo e (logicamente) saltava lo stipendio al Via (avete presente il Monopoli). Per quale motivo chi lavorava alla Silicon Valley dovesse saltare lo stipendio rimaneva un mistero (curiosa anche la casella Combatti un Virus, ovviamente informatico, 10 STELLE ma vai all'ospedale; evidentemente ancora c'era un'idea primordiale sui visur dei PC).





Il gioco rifletteva un radicale cambiamento nei valori, garantendo maggiore flessibilità e più opzioni di successo. Anche l'idea di felicità si era evoluta: soldi, ma non solo ricchezza, soprattutto il trionfo della supremazia della ricerca della libertà personale.



1 Ritorno alle origini nel 2008

Il passo falso: Carriere per Ragazze

Nel 1990 la non inclusività statunitense raggiungerà l'apice del cattivo gusto proponendo il gioco più sessista mai esistito, senza, per altro, che la famiglia americana media se ne accorgesse più di tanto.



Nel gioco originale, come detto, c'erano le carte "Esperienza" che si potevano giocare al posto del dado per andare nella casella desiderata, aggiungendo un po' di strategia di gioco. In *Careers for Girls* le "Esperienza" erano state rimosse; a quanto pare le ragazze non potevano gestire la strategia nei giochi. Lo stesso accadeva per la formula segreta del successo e per il proprio obiettivo personalizzato. In quella edizione tutte le ragazze avevano la stessa formula. Le Carriere erano ora sei e non più otto, perché le ragazze non avevano le stesse scelte dei maschi. La Politica diventava "Fashion Designer" stilista di moda, perché le ragazze non dovevano fare politica (ci saremmo risparmiata la Meloni?). L'Arte diventava Rock Star, cantanti rock, immaginando che le ragazze non potessero fare le artiste. Una delle carriere era nominata "Animal Doctor" probabilmente perché chiamare una donna, veterinaria,

pareva brutto. Infine l'Astronauta diventava la "Super Mamma" il cui percorso aveva una casella in cui c'era scritto "Dici il nome dei tuoi 8 figli" = 8 cuoricini.



Insomma le tenere fanciulle erano incoraggiate a seguire i loro sogni e diventare infermiere e segretarie e proprio quando il movimento per i diritti delle donne stava guadagnando slancio. Per molti americani questo rimarrà come uno dei giochi più offensivi di sempre, soprattutto perché esisteva già un gioco eccellente in cui le ragazze potevano giocare a pianificare le loro future professioni,

vale a dire, lo stesso *Careers*.



Oggi – L'Era Digitale e il cambiamento dei Valori

Oggi il gioco si può dire estinto e sarebbe difficile riproporlo, soprattutto per la scomparsa degli antichi modelli virtuosi dei nostri nonni. La fama diverrebbe ancora più centrale con i social media, gli influencer di Internet, le Startup e tutti quei c... di termini anglofoni che inquinano il nostro comunicare (Youtuber, E-sports player, ecc). La carriera Politica farebbe gola soprattutto grazie alla corruzione e si confonderebbe con quella d'Influencer, mentre l'instabilità politica ed economica e la precarietà del lavoro (chiamata *gig economy*) renderebbero il percorso meno prevedibile. Una buona carriera per gli anni '20 potrebbe essere lo Spacciatore di Droga o cose simili ... Si potrebbe anche arrivare ad un'antitesi come il **Gioco del Malaffare**, ma sarebbe un discorso troppo articolato.

Il percorso italiano: il Gioco delle Carriere

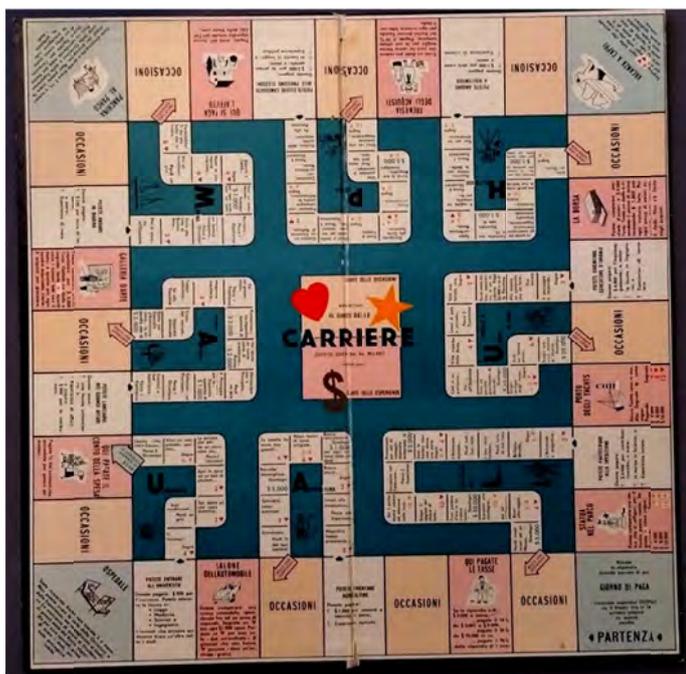
Il **Gioco delle Carriere** è stato la versione italiana del classico gioco da tavolo *Careers*, ideato da James Cooke Brown nel 1955. In Italia, il gioco ha avuto diverse edizioni. Usciva 4 anni, nel 1959, dopo l'edizione americana (allora ritardo medio della trasmissione d'ogni novità tra Nuovo e Vecchio continente), con le prime versioni pubblicate dalla EG (Editrice Giochi), all'epoca la principale casa produttrice di giochi da tavolo in Italia. Il gioco era molto simile all'edizione americana, con adattamenti linguistici e alcune piccole modifiche ai percorsi di carriera per renderlo più adatto al pubblico italiano. Il canovaccio principale, comunque, rifletteva la smania culturale di tendere ad un modello che garantiva il successo, in pieno stile *American Dream* (felicità, soldi e notorietà). La storia

del gioco è interessante perché rifletterà i cambiamenti culturali, economici e sociali del Paese nel corso del tempo.



Quando alle scuole elementari di allora si chiedeva ai bambini cosa volessero fare da grande, in epoca del Boom economico (da cui Boomers) le scelte erano spesso scontate: l'astronauta, l'esploratore, il medico (curiosamente la mia). In Italia sicuramente in pochi avrebbero deciso di fare il contadino (o meglio il contadino americano, più un latifondista), mentre molti avrebbero scelto di fare lo sportivo di fama, allora calciatore o ciclista ... una traccia mancante nel gioco.

Anche nella versione italiana ogni giocatore sceglieva una formula del successo che doveva cercare in tutti i modi di raggiungere: c'è chi desiderava dedicarsi in modo particolare alla famiglia, chi voleva ottenere solo la fama e chi desiderava solo arricchirsi. Ognuno sceglieva una pedina, sistemandola sulla casella "giorno di paga" che equivaleva al "via" del Monopoli. Il tabellone era quasi quadrato, con tutto intorno un percorso principale con caselle; da alcune di queste si sviluppavano i percorsi più piccoli, ovvero le Carriere da intraprendere. Quando si girava nella parte esterna del tabellone si usavano due dadi, mentre quando si entrava in una specifica carriera uno solo.



Le Prime Edizioni:

L'Italia del Boom Economico (Anni '60-'70)

Mentre l'Italia stava vivendo il suo boom economico, il

gioco rifletteva la crescente aspirazione della classe media a migliorare la propria posizione sociale soprattutto attraverso studio, lavoro e imprenditoria.

Le tracce presenti erano: la Laurea (Medicina, Legge, Scienze), la carriera Politica (dopo il Fascismo essere eletti diventava una carriera), l'imprenditoria (fare grandi Affari), l'avventura (la corsa allo Spazio), la Ricerca (miniere d'Uranio), i viaggi in mare (Marina), l'Agricoltura, lo Spettacolo (Hollywood, non Cinecittà). Le tracce erano identiche all'edizione americana con Università che si chiamava College e Agricoltura che si chiamava Farming. Negli anni '60 lo Spazio diventerà lo Sbarco sulla Luna.

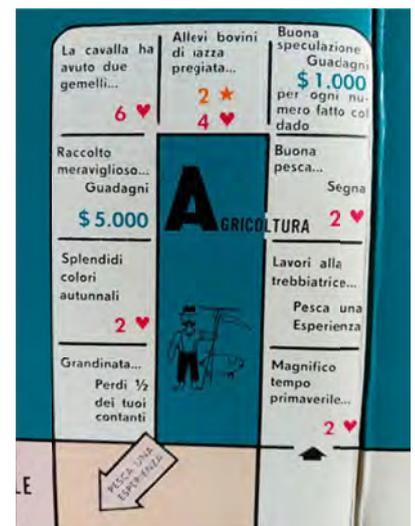
L'idea del successo era legata alla combinazione di denaro, fama e felicità, ma la stabilità economica era ancora il principale obiettivo.

Tracciato 1:

Agricoltura "Grandinata, perdi metà del tuo denaro" una casella mortale! In Italia, tra gli anni '50 e '70, gli occupati in agricoltura scesero dal 44% al 17%, le politiche comunitarie permisero anche una limitazione all'abbandono

dell'agri-coltura. Il sostegno indiscriminato, tuttavia, per

l'acquisto di materie prime e macchinari, l'aumento delle tecnologie ed altri sostegni economici portarono, negli anni '70, ad un surplus produttivo; inoltre aumentarono gli impatti sui terreni agricoli con l'utilizzo sempre più costante di grandi superfici monocolturali come grano, mais, barbabietola.



Tracciato 2:

Università "Ti innamori = 4 cuori" È sempre la prima sfiga per uno studente/essa. Fu la legge 11 dicembre 1969, n. 910 (legge Codignola) emanata in un contesto di fermento dovuto ai movimenti studenteschi del 1968, a consentire l'accesso agli studi universitari a tutti i diplomati delle scuole superiori (fino ad allora, infatti, solo quelli con il diploma di liceo classico potevano accedere a tutte le facoltà).



Fu anche modificato l'esame di maturità così come è oggi.

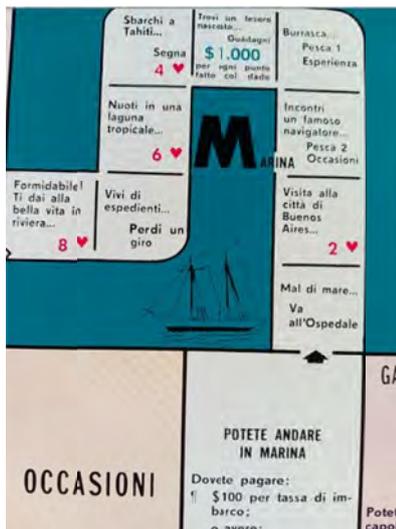
Tracciato 3: Grandi Affari Non solo imprenditoria; "Discussione con il principale. Perdi un giro", casella fantoz-



ziana. Negli anni '50 e '60 il prodotto interno lordo sale a una media del 6% l'anno, senza mai scendere sotto il 4,5%. L'aumento della produttività oraria nei settori tessile e alimentare è del 4-5%, ma in quello chimico, automobilistico e siderurgico varia tra l'8,5% e l'11%. Tra il 1953 e il 1962 il margine di profitto del settore tessile-alimentare aumenta del 10%. Nel 1958 gli italiani con il televisore sono 1 su 6, nel 1965 sono 5 su 10. Gli investimenti crescono alla media annua del 9,2%, l'attività industriale del 9,5%, il mercato delle auto del 17,8%. Farsi la macchina è l'ossessione degli italiani e la Fiat passa dalle 50.000 vetture del 1950 a 1.750.000 nel 1966, quando Vittorio Valletta lascia il timone della Fiat al giovane Gianni Agnelli.

Tracciato 4: Marina

“Formidabile! Ti dai alla bella vita in riviera = 8 cuori” (nella versione USA naufragavi in un paradiso tipo Bango Bango o roba simile). È più un percorso di viaggi e pareva abbastanza lontana dalle carriere italiane (pescatori). Sicuramente, dopo aver provveduto a sminare i porti nel dopoguerra, tra gli anni '50 e '60 fu ricostruita la flotta mercantile (petroliere). Non una carriera da Fama e Felicità da noi.



Tracciato 5: Politica

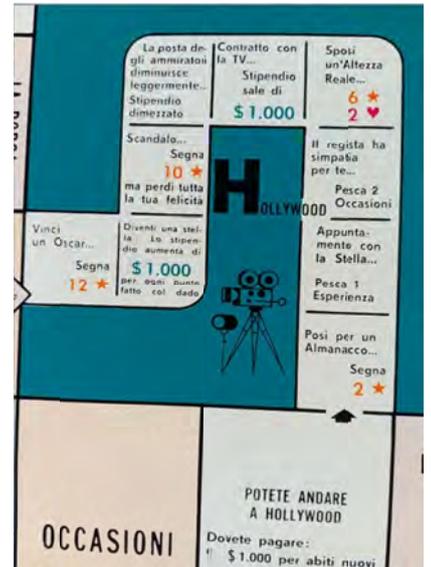
“Dirigi una inchiesta 8 stelle” è una casella falsa come Giuda in Italia, dove la fama arrivava se “intascavi”. Gli anni del boom economico dal punto di vista politico videro il superamento del centrismo e l'affermazione di governi di centro-sinistra, fondati sull'alleanza tra DC e PSI. Questa apertura della Dc verso i socia-



listi poté avvenire per diversi fattori: era mutata la situazione internazionale e si era raggiunta una certa distensione nei rapporti tra Occidente e blocco sovietico. La carriera politica non era malaccio, prima di Tangentopoli.

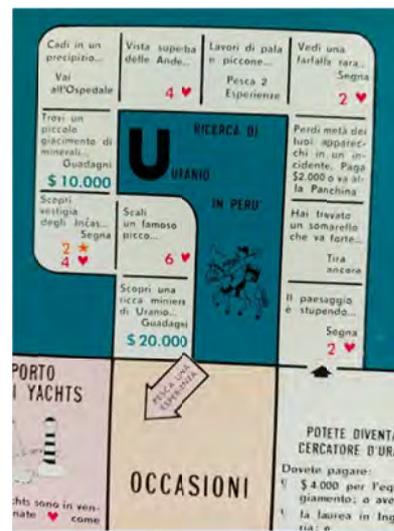
Tracciato 6: Hollywood

Qui c'era una casella dura da capire “La posta degli ammiratori diminuisce notevolmente. Stipendio dimezzato.” Come se i produttori contassero i postini a domicilio, bho. Negli anni cinquanta avvenne l'esplosione di Cinecittà, anche grazie all'allora sottosegretario dell'Industria e del Commercio Giulio Andreotti, con le produzioni americane: nel 1951 venne girato Quo vadis di Mer-vyn LeRoy e nel 1959 Ben Hur di William Wyler, tutti film del genere peplum e soprannominati “sandolini” dalla manovalanza locale. Tale boom ebbe origine dalla competitività economica degli studi romani, ribattezzati popolarmente “Hollywood sul Tevere”, complice anche un'apposita legge che non consentiva ai produttori stranieri di esportare i guadagni realizzati in Italia, obbligandoli di fatto a reinvestire in loco. Era davvero un sogno di Fama e Felicità, anche se le Lire erano poche.



Tracciato 7: Cercatore di Uranio

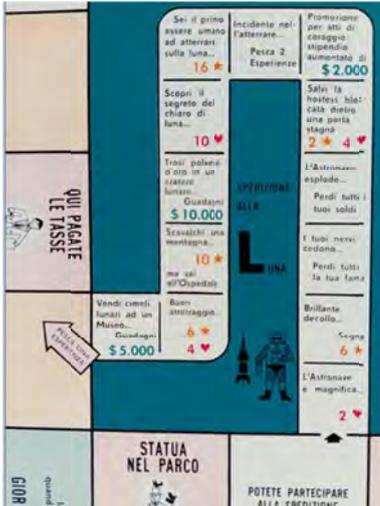
Negli anni '60 negli Stati Uniti furono eseguite le prime applicazioni militari in cui si fa uso di Uranio impoverito con la realizzazione di proiettili perforanti e incendiari che sfruttano le caratteristiche chimico-fisiche dell'uranio metallico. Sinceramente non so chi sognasse di scoprire giacimenti a parte Mattei. “Scopri una nuova miniera di Uranio e guadagni 20000 \$” non è affatto male però.



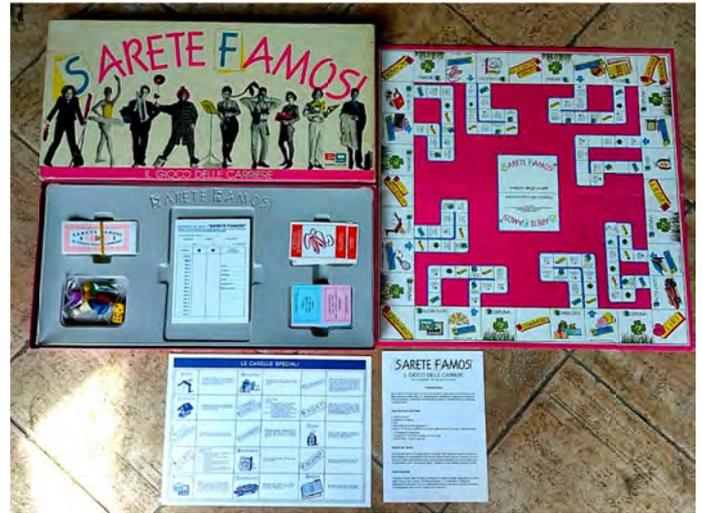
Tracciato 8: Spedizione lunare

“Trovi polvere d'oro sul suolo lunare = 10000 \$” Invece non c'era un... se non sarebbero tornati. La corsa allo spazio iniziò “ufficialmente” il 4 ottobre 1957, quando i sovietici mandarono in orbita il primo satellite artificiale, lo Sputnik 1. Negli Stati Uniti la notizia suscitò un'apprensione nota come “crisi dello Sputnik” e il presidente Eisenhower aumentò immediata-

mente i fondi per i progetti spaziali. Il successo non tardò ad arrivare: il 31 gennaio 1958 entrò in orbita il primo satellite statunitense, l'Explorer. Nel luglio dello stesso anno Eisenhower istituì un'agenzia, la NASA, finalizzata a gestire tutti i programmi americani di esplorazione spaziale. L'invio di un uomo nello spazio avvenne il 12 aprile 1961, quando Yuri Gagarin compì un'orbita completa intorno al pianeta a bordo della navicella Vostok. Poi gli americani sbarcarono sulla luna nel 1969. Fare l'astronauta era un sogno a quei tempi.



nuovi percorsi delle carriere erano: Attore/Attrice – Il percorso per chi voleva sfondare nel cinema o nel teatro. Cantante – carriera per chi sogna il successo a Sanremo. Ballerino/Ballerina – dedicato a chi voleva eccellere nella danza.



Personaggio Televisivo – includeva presentatori, commentatori e vari “esperti” della TV. Scrittore/Autore – per chi voleva emergere nel mondo della scrittura e della sceneggiatura cinematografica. Artista/Designer – si rivolgeva a pittori, illustratori e persone creative (anche a chi faceva giochi magari). Ancora una volta erano assenti carriere ambite come i Calciatori e gli sportivi in genere. Negli anni '80, con la crescente influenza della televisione e della musica pop, *Saranno Famosi* rifletteva il sogno di molte persone di diventare celebri. Era un gioco più leggero rispetto a *Careers*, ma catturava l'immaginario del periodo, dominato da icone musicali, programmi TV e il fenomeno del divismo. Non sarà un gran successo ed oggi resta un pezzo di nostalgia, un ricordo dell'epoca in cui la fama era vista come il massimo traguardo da raggiungere.

Gli Anni '80 e '90: nuove opportunità e cambiamenti sociali

Negli anni '80 e '90, il gioco continuò ad essere pubblicato, mantenendo il suo sistema classico ma aggiornando alcuni aspetti per adattarsi ai tempi. Nel 1989 fu completamente rivisitato nella grafica e nel packaging. Con il crescente successo della televisione e della pubblicità, la carriera nello spettacolo diventava ancora più attraente ed in alcune versioni, diventava possibile “fare carriera” anche in politica, riflettendo il crescente interesse per il potere e il ruolo dei media.

L'idea di successo iniziava a diversificarsi: il mondo del business diventava più centrale, e apparivano nuove opportunità legate all'innovazione tecnologica. Per un periodo il gioco ebbe la denominazione di **Sarete Famosi** (pubblicato in Italia da EG negli anni '80) diventando un clone di *Careers*, ma con un'ambientazione più focalizzata sul mondo dello spettacolo e della celebrità.

Invece dei tradizionali percorsi di carriera (come scienza, medicina o politica), il gioco offriva ai giocatori la possibilità di emergere in settori legati al successo mediatico e artistico.

Le principali carriere disponibili nel gioco riflettevano il sogno di diventare una “star”, proprio come nella famosa serie TV *Fame*, a cui il titolo italiano del gioco si ispirava. I



Il declino (anni 2000-2020)

A partire dagli anni 2000, il *Gioco delle Carriere* perdeva popolarità in Italia, a favore di giochi più moderni e tematicamente più accattivanti, come *Monopoli* (che ha sempre mantenuto il dominio tra i giochi economici) o titoli più strategici come gli Eurogame. Praticamente è scomparso dagli scaffali. Le vecchie edizioni italiane sono oggetti

di culto per i collezionisti, ma il gioco rimane una testimonianza affascinante di un'epoca in cui il concetto di "successo" era diverso e ben più caratterizzato, rispetto alle incertezze del mondo attuale.

La causa principale della sua annihilazione, forse, è stato proprio il venir meno del suo compito di referente sociale, soppiantato dai "social media". Il gioco si era dimostrato valido ad "educare" ed indirizzare la gente in tempi dove le comunicazioni erano più difficili (i tempi della Radio e della TV). Con Internet non aveva alcun interesse per le nuove generazioni. Il concetto di "successo" stava cambiando in modalità più polimorfe, allontanando molti giovani dall'idea di una carriera lineare (il posto fisso) come quella presentata dal gioco. È stato infine travolto dal nuovo mercato dei giochi da tavolo, perché rimasto legato a un'epoca passata, senza sapere reinventarsi efficacemente. Negli ultimi anni, il gioco non è più stato ristampato in Italia, diventando un oggetto da collezione per gli appassionati. Il 27 gennaio 2016 la *Spin Master Corp.*, canadese, ha acquistato l'intera libreria dei giochi della **Editrice Giochi SRL** (soprattutto promuovendo i due leader del mercato italiano: *Risiko* e *Scarabeo*).



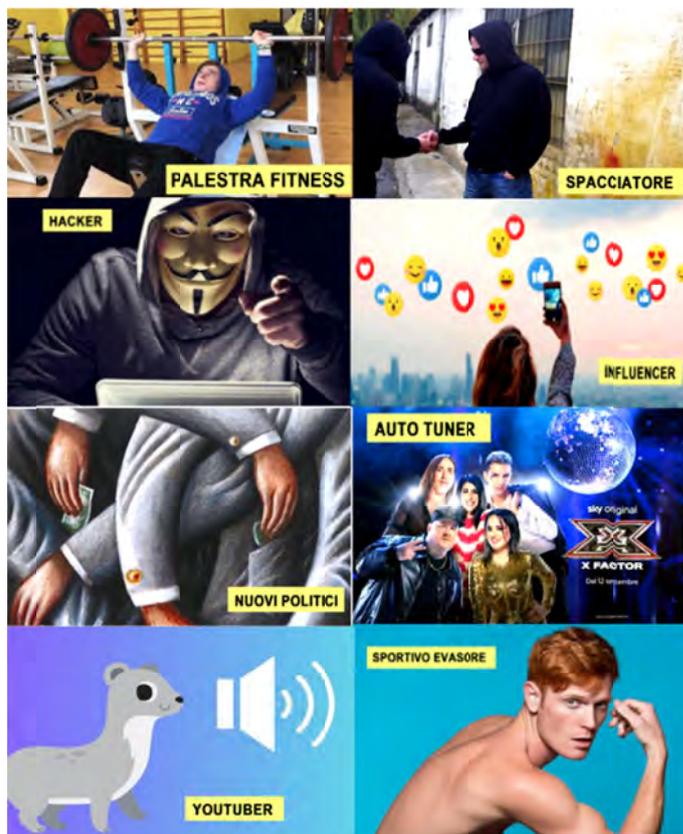
Careers utile allo studio della Storia della Società?

Il gioco è stato, comunque, importante anche per altri motivi, prettamente ludici, fino dalle sue prime edizioni. *Carriere* è stato il primo gioco famoso a utilizzare l'innovazione degli obiettivi multipli, che in seguito diverrà tendenza. È stato anche uno dei pochissimi giochi in cui i giocatori hanno condizioni di vittoria segrete e variabili (**Steve Jackson's Illuminati** è probabilmente l'esempio più noto). Altre innovazioni sono state, ad esempio, il buon uso dello studio che consentiva bonus nelle professioni e, se alla quarta laurea, permetteva di farsi pagare se uscivi dall'ospedale. Alterare lo stipendio nel corso del gioco è stata un'altra idea brillante.

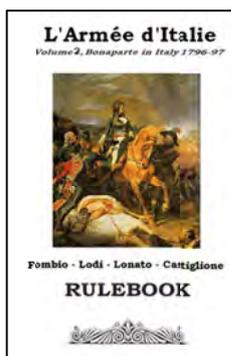
Uno degli aspetti più soddisfacenti del gioco è che i tre obiettivi da decidere indicavano, nella loro formula scelta, la personalità del giocatore che poteva variare la formula di successo. Il denaro era garantito costantemente dal passaggio dal *Via (Payday)*, e si poteva aumentare concentrandosi su professioni che lo miglioravano, come stipendio; era anche l'unica variabile che poteva essere regolarmente diminuita. Analizzare *Careers-Gioco delle Carriere* nelle sue varie versioni ci ha permesso, dunque, di studiare

come cambiavano i valori e le aspirazioni di una società, all'interno della variabile tempo. Il gioco è stato una finestra sulla mentalità collettiva di ogni epoca e sulla percezione della realizzazione personale. Un approccio simile potrebbe essere applicato ad altri giochi da tavolo, creando un vero e proprio "laboratorio di storia sociale", coinvolgendo probabilmente anche molti Eurogame.

Nuovo Millennio Nuove Carriere



Careers-Gioco delle Carriere è stato, quindi, un esempio perfetto di come un semplice gioco da tavolo poteva raccontare (e condizionare) l'evoluzione di una società. Dalle prime edizioni - ottimistiche - del boom economico agli aggiornamenti degli anni '80 e '90, fino alla sua graduale scomparsa nel nuovo millennio, la storia di questo gioco ha sempre cercato di riflettere i cambiamenti nei valori, nelle aspirazioni e nella cultura del lavoro in Italia.

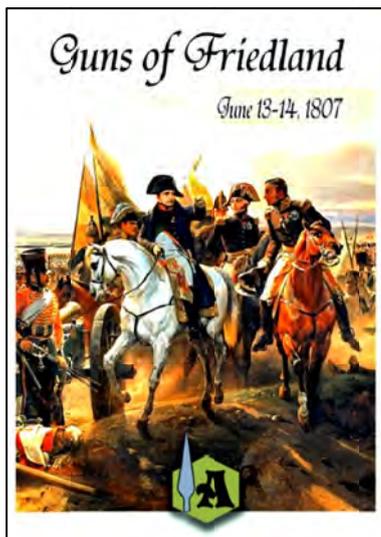


Prossimamente sui tavoli
Per
ACIES Edizioni

Le battaglie del giovane generale Buonaparte nella prima campagna d'Italia francese.
Un gioco NoTurkeys! con poche e semplici regole
(immagine provvisoria)

cosa bolle in pentola

FRIEDLAND 1807



Una delle caratteristiche della serie, cui appartiene l'ultimo arrivato "Arrivano i Francesi" speciale di Parabellum, come di tutte le battaglie della serie è l'assegnazione degli ordini: il Comandante in Capo può dare o cambiare ordini a tutti i generali subordinati, i quali poi possono eseguire con le loro unità le operazioni consentite dall'ordine ricevuto. Il progetto, infatti, preferisce lasciare ai giocatori di pianificare le azioni militari sul campo di battaglia, alternandole, piuttosto di ricorrere a un *chit pull* casuale. Sotto ogni Generale coinvolto, va, quindi, piazzato un ordine che sarà posto, assieme al *chit* del generale che lo accompagna, su una traccia delle priorità. Il turno allora andrà avanti alternando le scelte prioritarie nelle due tracce, francese e russa.

La catena di comando deve però essere rispettata: ogni ufficiale ha un "raggio di comando" e solo le unità entro quel raggio possono eseguire gli ordini. Una delle novità in Friedland è rappresentata dall'uso di Chit (generali) di valore 2 che riescono ad attivare due divisioni contigue, oltre ai consueti Chit di valore 1 per una sola divisione.

Battle of Friedland - Morale & Priority Track

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Army Demoralization
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Priority Track

Generalmente c'è un comandante in capo con funzioni particolari e non è necessario che i Corpi d'armata siano entro una distanza di comando dal Comandante d'armata (in Capo); la sua distanza di comando serve solo a verificare che eventuali divisioni/unità non siano **fuori comando**.

Le unità che si trovano Fuori Comando quando viene attivata la propria formazione possono valutare se sono entro la distanza di un comando superiore (Corpo o Comando supremo). Se così possono cambiare ordine con quello che il giocatore desidera ed evitano il marker **fuori comando** (possono solo muovere per cercare di rientrare nella distanza di comando del proprio Corpo). Le unità FC muovono alla fine di un'attivazione del proprio corpo, UNA SOLA VOLTA per turno e, nonostante assumano un "virtuale" ordine di Difesa, possono utilizzare la loro completa capacità di movimento.

Per il calcolo della distanza di comando basta arrivare ad una unità della formazione. Sono considerate in comando tutte quelle adiacenti e quelle a loro volta adiacenti (in

pratica unità diverse dalla prima unità in comando collegate da una catena continua); è una linea di comando estesa.



Gli Stack Dinamici

In Friedland la scala di gioco presenta esagoni di 250 m circa e la scala è reggimentale. Deve essere sottolineato che, alla fine della campagna di Polonia nel 1807, la numerosità dei battaglioni non era eccelsa (soprattutto dopo le gravi perdite subite ad Eylau). Qui i limiti di raggruppamento (Stack) sono al massimo 6 PF per esagono di fanteria (più un'eventuale pedina d'artiglieria a piedi o a cavallo) della stessa formazione (divisione); al massimo 2 unità di cavalleria (più una pedina d'artiglieria a cavallo della stessa formazione); notare che la cavalleria e la fanteria non si possono raggruppare insieme. Per i cannoni è possibile mettere in un esagono due unità d'artiglieria di qualsiasi valore e formazioni anche diverse.

In caso di ordini assegnati come Attacco o Avanzata è possibile - temporaneamente per la fanteria - eccedere il limite di stack, senza superare 8 PF totali. Questo tipo di raggruppamento è detto "stack dinamico" che, comunque, ha al massimo due unità: una, quella sopra, è l'attiva e una, quella sotto, è la riserva.



In combattimento attaccherà solo l'unità attiva (sopra); in caso di vittoria, l'unità che ha attaccato rimarrà ferma mentre quella tenutasi in riserva eventualmente avanzerà ed inseguirà il nemico.

In caso di sconfitta con l'unità attaccante costretta a ritirarsi, quella in riserva può sempre decidere di ritirarsi oppure può fare un Check d'efficienza. Se il Check fallisce l'unità subisce lo stesso risultato di quella che si è ritirata

compresi Disordine e Rotta; se invece riesce rimarrà in buon ordine a difesa dell'esagono di partenza attacco.

Le unità in riserva negli stack dinamici, che non hanno ancora combattuto, nel turno in corso, possono inseguire le unità nemiche che si ritirano ed attaccarle durante la stessa fase di combattimento.

Non vi possono essere Stack Dinamici tra unità in rotta o in disordine, con altre in disordine o con quelle in buon ordine. Se necessario le unità scivolano nell'esagono vuoto più vicino. Nemmeno le unità in marcia in colonna possono fare Stck (di nessun tipo) - devono rimanere in fila, una dopo l'altra, una per esagono.

Gli Stack dinamici simulano uno schieramento in formazioni miste con quella davanti in linea e quella dietro in colonna o in quadrati (formazioni difensive).

La carica d'artiglieria di Sénarmont

L'Imperatore riunì in massa tutti i cannoni di Victor e di Ney, al comando del generale Sénarmont. Sénarmont fu rapidissimo a riunire quella massa; la trasferì, al trotto, davanti alla fanteria e oltre, per avere la massima libertà di tiro, aprendo contro la linea russa e contro, anche, l'artiglieria avversaria, un fuoco devastante di venti raffiche a palla. Per aumentarne al massimo l'efficacia, non esitò a spingere ancora in avanti le sue batterie. Si sa che quel movimento sembrò così ardito generale Victor, comandante in capo del I corpo, che inviò il suo aiutante di campo, il capitano Francis Duverger, a fare rimostranze al generale Senarmont, e che quest'ultimo rispose all'aiutante di campo: *"Di al generale in Capo che mi lasci fare il mio lavoro, perché io possa poi far fare bene il suo."* ... Napoleone aveva seguito attentamente tutte le fasi di questo furioso combattimento; si era avvicinato al I corpo. Temendo che Sénarmont avesse rischiato troppo, inviò il suo aiutante di campo. Mouton a chiedere perché si stava andando così lontano. *"Lasciatemi agire con i miei cannonieri"* - rispose il generale, travolto dal suo ardore - *"io rispondo di tutto."*

Quando Mouton tornò, Napoleone aveva già giudicato l'effetto della batteria e, sorridendo, disse: *"questi artiglieri sono delle teste di cavolo (mauvaises têtes in originale), lasciamoli fare."*



La regola di Sénarmont può essere usata in ambedue gli scenari presenti. A partire dal turno 11 del 14 giugno 1807 l'Imperatore può attivare il comando di Senarmont (pedina a parte). Questi diventa un comando subordinato a Victor può far muovere, se entro la sua distanza di comando, tutte le artiglierie del I corpo e della Guardia:

- prima radunandole negli esagoni 2426 – 2326 dove può creare una o due Gran Batterie (superando i limiti di stack fino ad un massimo di 4 unità di artiglieria per esagono).

- Di là Sénarmont ha la facoltà di avanzare ancora se il giocatore lo ritiene utile.

Sénarmont possiede un counter ed è un comune leader; si attiva come una comune divisione di Victor o direttamente da comando (distanza) del comandante in Capo Napoleone (il cui counter è girato sul lato attivato per quel turno), durante una delle attivazioni della Guardia (non c'è necessità che Bessières sia in comando dall'Imperatore, lo devono essere le artiglierie della Guardia che eventualmente avanzano).

Il movimento delle artiglierie al comando di Senarmont (entro la distanza del suo comando) è particolare:

a) dopo il movimento non si girano sul lato "verso" e quindi hanno ANCORA facoltà di sparare.

b) una volta in overstack con 3-4 counters in esagono, se sparano, si girano sul lato "verso" come fanno le comuni batterie di cannoni.

Le doppie scariche (opzionale)

Friedland fu una battaglia di artiglierie complicata dal fatto che i russi si trovarono in difficoltà a posizionarle.

Una regola opzionale permette ad ogni batteria (pedina) di artiglieria di due volte a turno. Alla fine del movimento l'artiglieria si girerà, come da prassi, sul lato



MOVED. In quell'occasione (anche se non ha mosso ed è sul lato MOVED) l'unità di artiglieria si mette in posizione con un marker **Battery 2** che indica la possibilità di eseguire due tiri.



1 mitra da Granatiere Museo artiglieria russa - Aleksandrovskii Park, St. Petersburg

La pedina d'artiglieria con il marker Battery 2 spara durante la fase di bombardamento e gira il marker sul lato Battery 1. Sparerà la seconda scarica durante una fase di combattimento, anche avversaria. Il marker rimarrà sulla pedina fino a quando non avrà sparato. L'artiglieria in Battery 1 se attaccata in Assalto, può bombardare uno degli esagoni dove sono presenti unità attaccanti, prima che inizi dell'attacco

Una unità d'artiglieria NON potrà MAI sparare due scariche durante la stessa fase (bombardamento o combattimento). Oltre

a questo caso specifico, l'artiglieria non partecipa mai ad un assalto, né in attacco, né in difesa.

Questa regola è tutta da testare. L'intenzione è quella di restituire il protagonismo ai cannoni - in quella campagna - e di riequilibrare l'artiglieria russa, che non aveva Sénarmont a fare le sue tattiche spregiudicate.

Una difesa di fanteria – il Quadrato

Il Quadrato è una formazione difensiva che può essere assunta da tutte le Formazioni che non possiedono ordine di Attacco. Durante il segmento di movimento la fanteria può:

- non muovere e formare un Quadrato in modo automatico (apporre il marker corrispondente);
- usare fino a 3 MP e poi fare un test d'Efficienza. Se l'esito è buono la fanteria si mette in Quadrato. Se fallisce la fanteria non fa il Quadrato ed entra in Disordine.

Due o più unità (**ma non stack dinamici**) possono fare Quadrato nello stesso esagono. Esse devono:

- 1 – iniziare l'attivazione in gruppo;
- 2 – eseguire un test d'efficienza con un singolo tiro di dado per tutte le unità di fanteria. L'artiglieria può rimanere nell'esagono con il Quadrato solo se ha iniziato l'attivazione già in gruppo (tuttavia non spara né partecipa alla difesa).



2 simbolo artiglieria russa: l'Unicorno. Museo artiglieria russa - Aleksandrovskii Park, St. Petersburg

Durante il segmento di movimento nemico, le fanterie possono tentare di fare **Quadrati d'emergenza**. Il giocatore non attivo dichiara l'intenzione di fare Quadrati e ferma temporaneamente il movimento avversario. Eseguire un test d'Efficienza per ogni unità/gruppo desiderato. Se il test è superato il Quadrato è formato. Se il test fallisce l'unità subisce un risultato di Disordine e rimane tale sul posto.

Per il test è utilizzato un DRM-1 che si può aggiungere al DRM-1 dovuto al fatto di essere in comando (anche le unità fuori comando possono tentare di fare Quadrato d'emergenza ma senza beneficiare del secondo DRM).

I Raid

Sono incursioni eseguiti da cavalleria leggera: Ussari (Hu), Ulani (UI) e Cosacchi (Co). In pratica sono cariche particolari che si addentrano in villaggi e paesi, trincee, ridotte, fattorie fortificate e persino boschi e frutteti. Queste sono dette La loro procedura è la seguente:

- 1 – la cavalleria in incursione NON raddoppia i suoi SP come se stesse caricando;
 - 2 – il difensore all'interno dei terreni citati, però, perde il vantaggio del terreno (es. non sono raddoppiati se si difendono in una fattoria fortificata);
 - 3 – nel combattimento la cavalleria in incursione beneficia di un DRM+1 al tiro del dado in combattimento.
 - 4 – in caso di stack di cavalleria combatte solo l'unità di testa, mentre la seconda resta in riserva (a meno che lo stack non si sciogla nel movimento).
- Come ci si difende dai Raid? Un difensore di cavalleria non può contro-caricare un'incursione, anche se questa arriva dal campo aperto. Se il difensore si ritira, come risultato dell'incursione, le unità in raid non possono inseguire il nemico ritiratosi (uno degli scopi del Raid è la razzia, non c'è tempo per inseguimenti). Se la difesa è fatta da un gruppo di cavalleria attaccato il risultato subito dall'unità di testa qui è sempre condiviso.



La mappa presenta una traccia che serve a segnare i punti vittoria (VP) ma che è indicata come Traccia della Demoralizzazione. Questo perché i punti Vittoria ottenuti da un giocatore sono segnati come perdite sulla traccia del suo avversario.

Ogni volta che un'unità è eliminata dalla mappa (o messa sulla traccia dei turni per poter rientrare), ogni volta che subisce un doppio Disordine (anche se non va in Rotta) o è eliminata per essere uscita di mappa, il giocatore segna 1 punto vittoria (VP) (1 per ogni situazione descritta sopra); di fatto sono annotati come perdite sulla traccia della Demoralizzazione dell'avversario (chi ha subito le perdite). Alla fine vincerà chi avrà MENO punti a suo favore (meno perdite).

Vi sono giochi in cui è prevista una soglia di Demoralizzazione (solo in quel caso le perdite andranno a scapito del morale; ma questo non vale per Friedland). Lo scenario indica se esiste un livello di demoralizzazione d'armata o di Corpi (caselle sulla traccia).

Se le condizioni di vittoria prevedono SOLO il conteggio dei punti vittoria (VP) le perdite sono comunque conteggiate sulla traccia dell'armata che le subisce. Eventuali VP geografici guadagnati potranno essere sottratti a fine gara.

A CORSICAN CAPTAIN



1793

A CORSICAN CAPTAIN

GAME RULES

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 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. Generals' portraits in some cases could have generic images and don't match the actual images.

1.0 THE SYSTEM

1.1 Game Components

A Corsican Captain contains the following components (you will need one six-sided dice (d6))

- One A3 DIN shape map
- One Rulebook
- One sheet of playing pieces
- One sheet of Playing Aids

1.2 The Map

The map scale is about 1:25,000. Each 18 mm hex is about 500 meters from side to side.

Each hex has a four-digit code printed on it, used for setting up the units prior to play (see Initial Set Up in the Scenario Information for the actual locations). The map represents the Islands Group of the La Maddalena, north of Sardinia, theatre of the battle.

1.3 The Playing Pieces

The playing pieces are of four types: ships, infantry, artillery pieces and leaders (double side counters). The game has also some markers (single side counters)

1.31 Ships



These are color-coded to represent the units of the two Nations involved in the battle. The numbers and symbols printed on the units indicate their Gun Strength (circle) and Class (square = Movement Allowance). Classes are:

C = Corvette; H = half-Galley; S = Small Vessel (Brigs, Galiots, Xebecs, Large Feluccas, Polaccas, Shooners and Cargoes), G = gunboat (Lance).

1.32 Leaders

Leaders are color-coded for nationality, display their name and some have a colour band which indicates their branch of command (i.e. blue for Naval, yellow for Artillery or red for Infantry). Leaders may give some Bonuses to the operations with their **Leader Value** (LV).

1.321 Officers "Fleets and Troops are only as good as the men commanding them." Yes, actually, His name was Buonaparte.

What are the types of Officers, and their functions?



There is only one type of officer, but they have three types of capacities that are designated at the start of a scenario. One Officer must be named the operation Commander in Chief. Each Fleet can have naval officers and each army can have Artillery or Infantry officers. The back side of an officer indicates he is no more Active (needs to recover).

1.322 What is the Effect of Officers? Officers have characteristics that effect play as shown below:

Commander in Chief (H): gives his Bonus to various activities and to the INITIATIVE die roll. He may support Naval, Artillery and Infantry operations.

Naval Officer (N): (Blue Square) gives his Bonus to various naval (only) activities.

Artillery Officer (A): (Yellow Square) gives his Bonus to various bombardment (only) activities.

Infantry Officers (I): (Red Square) gives his Bonus to various Infantry (only) activities.

1.323 Can Officers become casualties? Yes. They can be lost at sea with their ships, killed or captured in combat. Any Naval counter which is sunk, immediately loses its Officer aboard.

Officers on the ground can never die. They may be out of action (incapacitated) if they suffer a level of damage (they simply stay with their troops, move with them and wait for recover) or wounded and captured if they suffer a second level of damage and are adjacent to an enemy units.

Leaders who are not adjacent to enemy units and suffer a second level of damage go to the hospital for 1d6 turns before they can attempt a full recovery. Scenario rules indicate what officers are in play.

1.33 Gun batteries and Forts



Forts, Fortresses and Coastal batteries are indicated by a map symbol with their bombardment value. All these batteries are considered Heavy artillery for Range purposes.

Fortresses can suffer up to two Levels of damage. Mark the first one with a Damage marker and considered the battery gunnery strength as **half the original**. By the second damage suffered the battery-fort becomes a common 1 Gunnery Strength artillery fixed piece, with an all around facing and acting as a Field Artillery unit for Range purposes.

1.331 Artillery units. Artillery units represent batteries, half batteries or single pieces, which can be moved in two ways:

- 1- pulled by infantry attached units with a Movement allowance of 4 MPs.
- 2- transported by ships (each ship counters can load up to 1 artillery Gunnery Point. So to transport a battery of 2 Gunnery points it must be organized a stack of two cargo naval units.



The back of an artillery unit indicates **the battery has moved**. Artillery units can suffer up to two

Damage levels. The first one halves their Gunnery Power, the second one leaves the piece uncrewed. Uncrewed pieces can be captured and managed by the enemies, by attaching an infantry unit.

1.34 Infantry Units

Infantry units represent group of soldiers and/or Militia of around 50 men. It is assumed they are all well trained and able to manage field guns. Their Strength is not proportional to the number of men, but is rather related to their effectiveness (training and discipline). So it is possible to have 50 grenadiers with a strength of 4, while the same number of Militia can have only 1 Strength point.



1.35 Markers

Markers are placed on the map to indicate the status of units; they are depicted in the rules where their use is explained.

1.4 Tracks and Logs

Some tracks help the players to record the game events. They can be found in map. On the game map there are:

- Turn Record Track which helps to record the game-turns (hours) of the battle.
- Wind Box in which goes the eventual (bad) wind marker.
- Weather Box in which goes the weather markers.

2.0 WEATHER AND WIND

At the beginning of each turn the Initiative player roll for wind. If the wind is calm (breeze) the weather is automatically clear. If the wind is strong (bad), Mistral or Libeccio, (put the Wind marker in the map box) the same player rolls also for Weather and put the appropriate marker in the wind box.

2.1 The Winds

Winds can be calm or strong. A calm wind (breeze) has no effects on sea movements. A strong wind influences sea movements. Strong wind are:



Mistral – Northwestern wind.

Libeccio – Southwestern wind

Check the Compass in map for determining the wind direction. To be **into the wind** (against) or **downwind** (wind in stern) is determined by the wind direction and the frontage of the counters. In this case the ships' bows are assumed to be the blue inferior stripes on the counters (those with the ship's name).

Even if the two wind directions are not in a straight line (both come from the West but from different directions), it is assumed that Mistral is a northern (cold) wind while Libeccio is a southern (warm) wind. Ships can move downwind (with the wind in their back), upwind or into the wind (with the wind in the front).

2.11 The Mistral

The mistral is a strong, cold and usually dry regional wind in France, coming from the north, which accelerates when it passes through the valleys of the Rhone and the Durance Rivers to the coast of the Mediterranean Sea. It has a strong influence all along the Mediterranean coast of France, and often causes sudden storms in the Mediterranean between Corsica, Sardinia and the Balearic Islands.

Ship which move N, NW, W, NE are into the wind.
Ship which move SW, S, SE, E are downwind.

2.12 The Libeccio

The libeccio is the westerly or south-westerly wind which predominates in northern Corsica all the year round; it frequently raises high seas and may give violent westerly squalls. In summer it is most persistent, but in winter it alternates with the Tramontane (north-east or north). The word libeccio is Italian, coming from Greek through Latin, and originally means "Libyan".

Ship which move N, NW, E, NE are downwind.
Ship which move SW, S, SE, W are into the wind.

2.13 Storms

A Storm may occur if it is rolled during a strong wind turn.

During Storms:

- 1 -- Ships move under the Storm column;
- 2 – No sea combat is allowed.
- 3 – No utter artillery operation is allowed.
- 4 – No embarking operation is allowed.

3.0 SEQUENCE OF PLAY

The game is played in a series of sequenced Game-Turns, each of which represents 4 hours of daylight.

- 1 – Determine who goes first (Initiative) 1d6 + Commander Leader Value (LV). Then Roll for Wind and Weather.
- 2 – Naval movement and Maintenance Phase
- 3 – Landing Phase
- 3 – Both players Bombardment Phase
- 4 – Ground Combat Phase
- 5 – Second Repair and Rally Phase.
- 6 – Second Player Phase (as above)

3.1 Game-Turns

In February 1793 the dawn was at 6.30 AM and the dusk began at 17.00 (sunset at 17.20 hours). In this game it is supposed no operations can be made during the night.

Each Day Game-Turns (three per daylight time) are divided into Phases. If the Scenario rules do not state in other way, who gains Initiative goes first. The Turn ends when the non-initiative players has finished his own phases.

3.2 Turn Initiative

Initiative is determined each turn. Each player rolls initiative = 1d6 + the Leader Value of his Commander in Chief. The highest result is the side that initiative. The first task he must accomplish is to check winds and weather. Then his turn begins.

4.0 THE NAVAL PHASE

4.1 Fleet Organization

Individual ships must always be grouped into Fleets; even if they are the only ship in the fleet. These are used to administer everything from cargoes etc.

Exception: *wrecked ships are single vessels alone on the sea and cannot be considered as a Fleet.*

The Fleet counters availability is that of the counter-sheet. Players cannot create more fleets than what given there.

The Naval Phase can be split into three segments:

- 1 – Embarkment/Disembarkment segment;
- 2 – Naval movement and maneuver segment
- 3 – Maintenance segment

4.11 How are Fleets organized

and what do they contain? All Fleets are composed of Ships, Officers, and eventually Cargoes. They must be stacked in the same hex without no limits. All Fleets are placed on the Fleet organization sheet in the zones marked for the different markers. They may contain any number of ships and cargoes (up to carriage limits for troops and guns).

Each ship has a counter's Gunnery Value (GV or bombardment strength) and a Cargo potential even if the GV is absent. The **Cargo potential** per single counter is:

- one infantry unit and
- one artillery unit

4.12 Transport, Cargoes and Crews

The game provides some Cargoes counters but, in general, Cargoes are considered spread throughout a given fleet.

The "Hold" box of a Fleet on the Fleet Organization Sheet is made by Ships boxes and relative Holding boxes for troops and artillery.

4.121 How is cargo loaded and unloaded? A Fleet in an open bay or port may load or unload cargo as desired, as long as its maximum capacity is not exceeded.

4.122 Ports and bays. **Ports** are La Maddalena, Puzzone, Santo Stefano and Palau. All hexes with the houses and disembarking areas are considered to be port hexes.

Bays (in Italian Cale or Rade) are sea hexes with disembarking areas with at least two coastal hexsides.

Disembarking Areas are all sea hexes with a complete or partial Light Blue colour.

4.123 Embarking/Disembarking It will have no costs to embark or disembark units. Simply transfer them from the Player Aid to the map or vice versa. Units aboard are considered to be Landing Parties. See after the Landing Phase for details.

4.124 Do ships need crews? Landing Parties are displayed in the Holds along with other Troops. Each ship however doesn't require an own crew. These come with each ship at the start of the scenario and are assumed to be part of the ship itself.

4.2 Sailing and maneuvering at sea

Fleets move (sail) according to the Movement Rates Table (class of the ship, rout and wind/weather conditions) in terms of movement points (MPs). Fleets are not allowed to pass through other Fleets (even if friendly).

A Fleet which changes direction must take in account the movement points used when turning up or down the wind and must look at the movement points allowed for the new route. When the Fleet changes wind facing it must evaluate the changed movement allowance and subtract MP already used. If any MP is available the Fleet may move utilizing them.

Example: *an Half-Galley moves downwind (rate 4 MPs) 1 hex (1 MP spent) and then changes direction into the wind (rate 3 MPs). It may move (3-1 MP spent = 2 MPs) for other 2 sea hexes into the wind (2 MPs).*

4.21 Fleets encounters at sea

Each Fleet has a Zone of Control (ZOC) in the 6 sea hexes surrounding it (also if there is some coast in an hex, it can be considered being a partial sea hex).

Fleets which enter (or are forced to enter) an enemy ZOC must stop. It then can stay in position and wait for the Bombardment Phase or it can make an attempt to Evade.

4.211 Evasion procedure. When a Fleet meets another enemy Fleet stopping in a ZOC, both Players may declare to try to evade the fight. It is enough that one of the two Players wants to evade in order to begin the procedure.

The Player with the slower unit (ship) in both Fleets rolls a d6 for every three Gunnery points the ship has, rounding down (i.e. a slow 20 guns ship may roll 6 dice ... in effect the ship is slow but the gun supremacy can make the opponent very cautious).

It is enough the roll of a single (6) for a successful evasion. The Fleet moves away two hexes downwind (or one if it risks collisions).

Ships with 1 or 2 Gunnery Values can always roll one die. Ships with 0 Gunnery cannot evade (of course if they are the slower ships).

4.212 Collisions. A Fleet cannot collide with nothing, but single damaged ships alone in the sea can do it after some events or combat results.

Everytime a wrecked vessel cannot avoid to collide with other Fleets (even if friendly) or reef they must immediately check the Wreck Table also if it had just checked that table during the movement phase and before any attempt of Maintenance.

4.3 Maintenance Phase

This is only a Naval Repair segment reserved only to sailing or anchored ships which do have infantry or leaders (any type) aboard. The player rolls a die for each ship damage which carries troops (not artilleries) or officers and refers to the following table.

15.02 Repair Table

Procedure	Die Roll	
	inf	inf+L
One Damage Level (ships)	6	5 - 6

Inf = an infantry unit adjacent or stacked with
Inf + L = as above with appropriate Leader too

5.0 LANDING PHASE

As told above Landings may occur in Ports, Bays and Disembarking Areas. Disembarking troops and artilleries occurs during the first naval segment.

This means a Fleet cannot move and then disembark its men and materials. In order to do it Fleets must already stay in the disembarkment hex without having moved in the same turn.

Embarking has the same procedures, but differs in the following operations.

5.1 Checking the Landing area

Having disembarked during the Naval Phase don't mean the Landing was an automatic success.

The Landing Parties must accomplish some checks before installing a "bridgehead". However - when in ports or bays - there is no need of utter checks.

5.11 Cleared Disembarking Areas

Disembarking Areas, cleared of enemy defenders (targeted) are considered as bay hexes (no check needed). Only damaged ships of involved Fleet must check additional levels of damage.



Note: coastal (partially light blue) hexes represent shallow waters and reef. Already damaged ship may receive utter damage during di-sembarment procedure.

The player rolls a 1d6 for each damaged ship of the Fleet. On a result of 1 the ships receives another level of damage (till the maximum of 2 levels). If wrecked, the ship cannot check the Wreck Table, while disembarking. It simply stays or becomes wrecked, waiting there for maintenance.

5.12 Uncleared Areas

ALL ships of the Fleet must check for additional damage. If, after having completed all checks, half (or more) ships of the Fleet have at least 1 Damage Level, the Landing must be delayed till the next game turn.

5.2 Bridgeheads

After a successful Landing the player can move 1 hex in any direction his troop and artillery just landed in order to extend their ZOCs. They can also bombard and combat during the next phase of the same turn.

6.0 BOMBARDMENT

The Bombardment Phase is divided into three segments:

- 1 -- Naval bombardment;
- 2 -- Coastal batteries and fortresses bombardment
- 3 -- Artillery batteries bombardments.

Both players interact during this special Phase. They can also backfire the enemy guns (see after).

6.1 Naval Combat

6.11 Arc of Fire

Fleets may bombard in two directions (their left and right counter side). Since the game system do not have mandatory facing, players may adjust the Fleet counters for the desired Arcs of Fire. Ship bombardments are straight broadsides and must have a good Line of Sight in order to reach their targets.

Examples:



6.12 Line of Sight (LOS)

Naval bombardments need a free LOS. LOS can be blocked by other Fleets counters (even if friendly) or by high coasts (where the coast lacks of a light blue sea areas). In this later case it is always allowed to bombard targets which are o stay in the first coastal hex. (note for batteries - Woods here are merely chrome and do not block). Higher levels of terrain here are dunes of 100-150 meters. They block the LOS only if the higher level (as a crest) is between the guns and their eventual target.

6.13 Naval Ranges and Ship Vs Ship combat

Naval guns can shoot up to 4 hexes. When two Fleets combat, each player must choose a maximum of three single ships (if present) and put them on the map in stack with the Fleet counter.

The stacking order is important because the first ship of the stack will receive the first adverse result (followed by the second, the third etc.). Each ship will combat separately against the whole enemy stack.

First goes the Initiative player, then goes his opponent. Players must refer to the Bombardment tables rolling a number of d6 proportional to the ship's Gunnery Value and applying appropriate modifiers.

6.131 Procedure

a -- Check the firing ship Gunnery Value (red column).

b – Roll a d6 and add the eventual Leader value if stacked with the bombarding fleet. Check also the Range DRM for Naval guns.

c – check the result on the table

die	Target Sailing Ships				7+	Leader Naval
	1-2	3-4	5	6		
1	NE	NE	NE	NE	D	DRM + #
2-6	NE	NE	NE	D	D	
7-12	NE	D	D	D	W	
13-20	D	D	D	W	W	
25+	D	D	W	W	W	
Gunnery						

6.131 Results. NE = no effect, useless shooting. D = one level of damage (apply to the enemy stack following the stacking order). W= wrecked. The vessel which receives damage is wrecked and must immediately check the Wreck Table. If in turn it could even miss the opportunity to answer to the enemy fire. Check also for eventual collisions before going to the next bombardment.

Only wrecked vessel couldn't fire. Enemy damaged vessel can always backfire with their original (before the combat) Gunnery Value, because the combat is considered as simultaneous.

6.132 Ending combats. During the following player's turn he must choose to evade or to continue the combat. Troops and artillery carried on ships are affected only if the vessel sinks.

6.14 Ground Objectives

Ships can always bombard:

- the ground in order to clear enemy defenses;
- the enemy forts, batteries and units in order to damage them.

The procedure is the same as above but using an appropriate table for ground/artillery objectives.

die	Target Ground and batteries				7+	Leader Artillery
	1-2	3-4	5	6		
1	NE	NE	NE	NE	C	DRM + #
2-6	NE	NE	NE	C	C	
7-12	NE	C	C	C	D	
13-20	C	C	C	D	D	
25+	C	C	D	D	D	
Gunnery						

6.141 Results - NE = no effect. C = the ground is cleared D= the ground is destroyed.

CLEARED = ground free of defense – the batteries/forts are pinned (operative with half Gunnery Value and marked with the 1st damage level marker) but are allowed to backfire during the same turn with their full Gunnery Value; infantry units present must retreat 2 hex in any direction and become Pinned (mark them with the infantry marker). Artillery crew stay in place.



DESTROYED = ground not fit for disembarking and is marked with a second level of damage marker (this condition can be repaired generally by who has an interest to make the ground ready for disembarkments) – infantry units are all eliminated – batteries/forts are pinned and suffer a second level of damage. They cannot backfire and have a Gunnery Value of 1. Field artillery batteries are abandoned by gunners (leave the gun alone counter).

6.142 Leader casualties. See under Officers rules.

6.15 End segment

Mark all guns which fired or backfired during the first (naval) segment with the appropriate marker. They will be not allowed to fire during the following segments but (important) they will always be allowed to backfire if targeted by enemy guns.

6.2 Fortresses and Coastal batteries

6.21 Arc of Fire

Forts and Coastal Batteries may bombard in the direction of the Arc of Fire marked on the map. Also this bombardments are straight shooting and must have a good Line of Sight in order to reach their targets. Apply LOS as above for the naval gunnery.

Their Gunnery value is printed on the map.

Exception: *Forts and Coastal batteries may always bombard or backfire in their 6 surrounding hexes providing they have a good LOS.*

Forts, Fortresses and Coastal batteries are indicated by a map symbol with their bombardment value. All these batteries are considered Heavy artillery for Range purposes.

In order to check their bombardments player must use the same Bombardment tables described above and apply the same results.

6.22 Damaged Fortresses

Fortresses can suffer up to two Levels of damage. Mark the first one with a Damage marker and considered the battery gunnery strength as half the original. By the second damage suffered the battery-fort becomes a common 1 Gunnery Strength artillery fixed piece, with an all around facing and acting as a Field Artillery unit for Range purposes.

See also Repair Fortresses and artillery batteries.

6.23 End segment

Mark all fortresses which fired for the first time during the second segment with the appropriate marker. They will always be allowed to backfire if targeted by enemy guns.



6.3 Artillery batteries

6.31 Arc of Fire

Batteries may bombard in the direction of their frontal hexside. Since the game system do not have mandatory facing, players may adjust the counters for the desired Arcs of Fire.

Here bombardments are either straight, either curve shootings (heavy batteries with howitzers and mortars, marked by a yellow triangle). They must have a good Line of Sight in order to reach their targets.

Exception: *heavy artillery cannot have a direct free LOS in order to bombard. It can always fire to targets without any LOS, but their bombardment suffer of a - 2 DRM*

6.32 Displacing Artillery units

Artillery units represent batteries, half batteries or single pieces, which can be moved in two ways:

- 1- pulled by infantry attached units utilizing a Movement allowance of 4 MPs.
- 2- transported by ships (each ship counters can load up to 1 artillery Gunnery Point. So to transport a battery of 2 Gunnery points it must be organized a stack of two cargo naval units.

6.33 Artillery bombardment and damage

In order to check their bombardments player must use the same Bombardment tables described above and apply the same results.

Artillery batteries are ready to operate even with a 1st level of damage. Suffering a second level of damage they are considered lost, uncrewed and abandoned (flip the counter on the gun side).

The back of an artillery unit indicates the crew had abandoned the piece. Artillery units can suffer up to two Damage levels. The first one halves their Gunnery Power (rounding up), the second one leaves the piece uncrewed. Uncrewed pieces can be captured and managed also by the enemies, by attaching an infantry unit.

If one infantry unit reaches an abandoned piece and stacks with it the guns returns to be operative if:

- the infantry unit (even if enemy) remains in position stacking with the gun (if it leaves the gun returns as abandoned).

Then the player marks the gun with a 1st level of damage.

6.34 End segment

Remove all Fired markers. Bomb. Phase is finished.

7.0 GROUND COMBATS

7.1 Movement of infantry units

All types of infantry units (Officers too) can move 4 hexes on the ground and be transported by ships. Their movements may end with an attack or not.

7.11 How many infantry units can move?

All infantry units stacked with Infantry Officers may move. In addition a player can move a number of single units equal to his Commander in Chief Leader's Value plus 1d6 roll.

There are no stacking limits for infantry units and Officers. During this Phase units can also do special tasks like:

- a – moving an artillery battery;
- b – managing an abandoned battery;
- c – planting the Tree of Freedom (Arbre de la Liberté)

Obviously they can also attack different targets.

7.12 Damaged infantry units

Infantry units which suffer a level of damage must flip their counter on the Reverse side. Infantry units which suffer an utter Level 2 of damage are eliminated.



Exception: *infantry units present in a Cleared hex do not flip on the reverse side, but must retreat 2 hex in any direction and become Pinned (mark them with the infantry marker).*

7.2 Ground Attacks

7.21 Infantry Vs infantry

Infantry units and Officers have no ZOC. Units can stop in an hex adjacent to the enemy in order to attack the opponents, but combat is never mandatory. When an attack is declared and accepted by the opponent, it begins the attack procedure. Each attack made by a single unit must be checked separately. Each player (the attacker first) roll a number of d6 equal to the unit Strength. A result of 6 causes one level of damage to the opponent. Infantry combat is considered simultaneous and so also the defender has the opportunity to roll the dice before receiving damage.

7.22 Ground Combat Procedure

- 1 – Attacker declares target.
- 2 – Defender declares if accepting the fight or if he attempts to escape.
- 3 – Roll for combat (only attacker) or for Escape (only defender must obtain a 6 or more).
- 3 – Apply any applicable die modifier DRM
- 4 – apply results if a modified 6 or more is obtained.

Number of Dice modifiers (add attacker) – (subtract defender)	unit	escape
Leader stacked	LV	NE
defender in rough/town	-1	+2
defender in fortress	-2	-3
Attacker uphill	-1	+1
Disembarking attacker	-2	+2
defender Pinned	+3	-1
native defender	-1	+3

LV = Leader Value. All these values are cumulative.

No Effect	Modified result 1 --> 5
1 Damage Level	each 6 + result

Example: Combat = attacker rolls 4 with one die being uphill against a defender Pinned (4-1 uphill+3 Dpinned) = 6 one HIT made. Defender rolls die only if trying to escape.

7.221 Escape of defenders. If the die roll is successful (6 or more with DRMs) the defender unit retreats up to its whole movement allowance in any direction. If the die roll was a failure, then it have to combat. Alone Officers automatically escape from any fight.

7.22 Infantry Vs. Artillery batteries

Attacking artillery batteries throught their Arc of Fire causes an immediate back fire of the guns. Then the attack is still possible but the attacker assaults with the strength remained after having got the artillery damage.

Attacking artillery batteries by their flanks or back side generates a normal infantry combat between the attacker and the gunners (with an assumed strength of 1). Note that if the defenders escape, the artillery piece is immediately abandoned.

7.23 Infantry against fortresses

Same as above. However attacking a fortress by its flanks or rear does not cause an infantry combat, but another artillery backfire with the fortress Gunnery Value halved.

7.3 Special tasks

7.311 Operating Guns. The back of an artillery unit indicates the crew had abandoned the piece. Uncrewed pieces can be captured and managed also by the enemies, by attaching an infantry unit in a stack.

If one infantry unit reaches an abandoned piece and stacks with it the guns returns to be operative if:
- the infantry unit (even if enemy) remains in position stacking with the gun (if it leaves the gun returns as abandoned).

Then the player marks the gun with a 1st level of damage.

7.312 Train of the artillery pieces. Artillery units or batteries can be also moved if pulled by attached infantry units, using a Movement allowance of 4 MPs.

7.32 L'arbre de la Liberté

The arbres de la liberté (liberty trees) were a symbol of the French Revolution, the first being planted in 1790 by a pastor of a Vienne village, inspired by the 1765 Liberty Tree of Boston. One was also planted in front of the City Hall of Amsterdam on 4 March 1795, in celebration of the alliance between the French Republic and the Batavian Republic.

The aim of the game is to plant a Liberty Tree in the fort Guardia on La Maddalena (or to seize the Maddalena island).

The French player must keep the Tree counter on his Player's Aid inside a Fleet box. After the Landing of that ship the counter must be put on the map with or without an infantry unit to watch it.

After the eventual conquest of fort Guardia the Tree has to be carried in the fort by an infantry unit. During this task the carrying unit cannot attack but it may defend itself.

7.321 Missing the Tree. The Liberty Tree is a mere symbol and, if lost (the counter flips on the burnt-tree side), this do not force the French player to lose the game. He simply has to organize another sea shipping from the Sardinian Coast (remember in the island there were very few trees).

8.0 MAINTENANCE

The Second Phase of Maintenance involves naval, artillery and ground (ground units too) repair procedures. The Player in turn can act in three ordered segments:

1 – Second Naval Maintenance : to complete the first segment. This is a common Naval Repair segment reserved only to sailing or anchored ships which have infantry or leaders (any type) aboard. The player rolls a die for each ship damage which carries

troops (not artilleries) or naval officers and refers to the Repair table. Here all ships in Ports may completely restore without having infantry or officers aboard by rolling a 6 with 1d6.

2 – Restoring damaged Ground: a successful roll (Repair Table) removes one damage level from the Ground. Consider a 1st damage level Ground as Cleared (targeted) ground, while a 2nd damage level Ground as Destroyed. It needs infantry units or infantry officers to do so.

3 – Artillery Workshops: a successful roll removes one damage level from an artillery battery or a fortress. It needs infantry or artillery officers to do so.

4 – Infantry replacements: a successful roll removes one damage level from an infantry unit. It needs other infantry or infantry officers to do so.

8.1 Refitting Officers

Officers lost at sea with their ships, are killed or captured in combat. Any Naval counter which is sunk, immediately loses its Officer aboard.

Officers on the ground can never die. They may be out of action (incapacitated) if they suffer a level of damage (they simply stay with their troops, move with them. However they cannot add their Value to any operation and can only do Maintenance actions while waiting for recover).

In order to remove a damage level from an Officer, he must go to the hospital location or he must be stacked with another leader (no infantry necessary).

Officers can also be wounded and captured if they suffer a second level of damage and are adjacent to enemy units. In this case the counter is out of the game.

Leaders who are not adjacent to enemy units and suffer a second level of damage “go to the hospital” for 1d6 turns before they can attempt a full recovery. Hospital locations are Puzzone village for the Sardinians and a “hospital” ship (chosen by the player) for French.

8.2 Repair Table

Procedure	Die Roll	
	inf	inf+L
Rescue:		
One Damage Level (ships)	6	5 - 6
One Damage Level (ground/forts)	6	5 - 6
One Damage Level (troops)	5-6	4-5-6
Inf = an infantry unit adjacent or stacked with		
Inf + L = as above with appropriate Leader too		

9.0 SPECIAL RULES

These are all OPTIONAL rules but they are really good to raise the game “playability”.

9.1 Surprise Raids

Ship that are on Shore duty and are not in a port cannot backfire the turn they are attacked. If enemy ship block the routes with their ZOCs we are in presence of a Blockade. This situation can be resolved only by a naval combat.

9.2 Harbour Fight

Ship that are in a port can backfire HALVED the turn they are attacked. If enemy ship block the routes with their ZOCs we are in presence of a Blockade. This situation can be resolved only by a naval combat.

9.3 Storming the Town

If the town has no fortifications and is seized by enemy infantry troops without fighting defenders, the assaulting infantry units must stop inside the town for the whole turn in pillage actions.

In the following turn they will check a die roll and with a result of 4-5-6 (2-3-4-5-6 if any Officer is present, whichever the Officer's type) they can leave the town and move. Otherwise they must stay in the town and continue the “feast”.

10.0 HOW TO WIN

Victory is assigned by controlling the fort Guardia in La Maddalena island by planting the Liberty Tree. Any other outcome is a Sardinian victory

11.0 CREDITS

CREDITS:

From an original idea by Enrico Acerbi and Mauro Bornioli

Original Rules : 2010, Enrico Acerbi
development: Mauro “Chabert” Bornioli
and the Cagliari's Wild Bunch

graphics: Enrico Acerbi

Copyright © : NoTurkeys! Magazine 2025

11.0 A CORSICAN CAPTAIN

13.1 Wind and weather at start

Breeze.

13.2 Initial Set-Up

13.21 Leaders

Players may arrange them as wanted but the French Commander in Chief must always be present in the Fleet's leading ship (La Fauvette).

13.3 French Units

All units in Line. At start use the half hexes if needed. The French player creates 5 Fleets assembling one Officer for Fleet, distributing artilleries (blue guns) and infantry (Corsican Volunteers and 52e Demi Brigade counters). Some Fleets must have ALL the units listed below. Some Fleets may have only one ship (loaded or unloaded)

13.31 French Fleets

Enter on turn 1 Fleets A - C	Hex 1601 automatic
Enter on turn 2 Fleet B	Hex 1204 rolling 3-4-5-6 Turn 3 (2-3-4-5-6) Turn 4 automatic
Enter on turn 3 Fleet D	Hex 1216 rolling 5-6 Turn 4 (4-5-6) Turn 5 (3-4-5-6) Turn 6 automatic
Enter on turn 5 Fleet E	Hex 2001 rolling 5-6 Turn 6 (4-5-6) Turn 7 (3-4-5-6) Turn 8 automatic

Detached Single Ship enter Hex for carrying the new Liberty Tree = 1601

Fleet A = Cesari-Rocca, Quenza, 52e Demi Brigade capt. Reunies Richard - La Fauvette, La Vigilante, Saint François, up to 3 Corsican (Corse) Volunteers and other (player's choice)

Fleet C = Ricard and Bonaparte with mortars (units with a yellow triangle) - La Fidèle, La Liberté, L'An-nunciation and other (player's choice). Liberty Tree.

One French ship must be elected as Hospital Ship

13.32 Sardinians

Piedmontese player has 4 fleets which are in Ports. They are all without troops or guns aboard. Eventually they can sail in order to intercept French. Each Fleet roll a d6 and the result is the turn from which it could sail away. They cannot sail before the turn rolled, but they can delay the start in order to load reinforcements.

Fleet A – Santa Barbara – Porcile, Serpente, Sul-tana, Furet	hex 1809
Fleet B – Beata Margherita – Constantin, Milleli-re, Aquila, Surprise, Sibilla	hex 1810
Fleet C – free	hex 1712
Fleet D – free	hex 2111
Gov. Riccio	hex 1808
De Courten Company	hex 1808
Regulars Savoy	hex 1609
Militia 1	hex 2111
Militia 1	hex 1406
Militia 1	hex 1306
Militia 1	hex 1507
Militia Gallura 2	hex 1507
Militia Gallura 1	hex 1612
Militia Gallura 2	hex 1610
Militia Gallura 1	hex 1906
Militia Gallura 1	hex 1806
Militia Gallura 2	hex 1311
Militia Gallura 2	hex 1704
Artillery 2	hex 1406
Artillery 2	hex 2010
Artillery 1	hex 2612
Artillery 1	hex 1306
Artillery 1	hex 2115
Artillery 1	hex 2109
Artillery 1	hex 2212
Artillery 1	hex 1404

15.0 GAME TABLES

15.01 Sequence of Play summarized

- 1 – Determine who goes first (Initiative) 1d6 + Commander Leader Value (LV). Wind Roll.
- 2 – Naval movement and Maintenance Phase
- 3 – Landing Phase
- 3 – Both players Bombardment Phase
- 4 – Ground Combat Phase
- 5 – Second Repair and Rally Phase.
- 6 – Second Player Phase (as above)

15.02 Repair Table

Procedure	Die Roll	
Rescue	inf	inf+L
One Damage Level (ships)	6	5 - 6
One Damage Level (ground/forts)	6	5 - 6
One Damage Level (troops)	5-6	4-5-6

Inf = an infantry unit adjacent or stacked with
Inf + L = as above with appropriate Leader too

15.03 Bombardment Tables

die	Target Sailing Ships				7+	Leader Naval
	1-2	3-4	5	6		
1	NE	NE	NE	NE	D	DRM + #
2-6	NE	NE	NE	D	D	
7-12	NE	D	D	D	W	
13-20	D	D	D	W	W	
25+	D	D	W	W	W	
Gunnery						

Legenda: NE = no effect. D = one level of damage
 W = wrecked.

die	Target Ground and batteries				7+	Leader Artillery
	1-2	3-4	5	6		
1	NE	NE	NE	NE	C	DRM + #
2-6	NE	NE	NE	C	C	
7-12	NE	C	C	C	D	
13-20	C	C	C	D	D	
25+	C	C	D	D	D	
Gunnery						

Legenda: NE = no effect. C = cleared
 D = destroyed.

CLEARED = ground free of defense – battery/fort pinned; infantry units must retreat 2 hex.

DESTROYED = ground not fit for disembarking – infantry units eliminated – battery/fort one level of damage.

15.031 Range DRM Modifiers

ARTILLERY PIECES	DRM			
	hexes	1	2-4	5-8
Naval Guns	--	- 1		P
Forts and heavy batt.	- 2	+ 1		- 2
Field Guns	+ 2	- 2		P

Mortars or heavy artillery have a yellow triangle

15.04 Movement Allowances Sailing

Ship(s) class		Movement downwind	upwind	Storm
Corvette	C	4	2	2
Half-Galley	H	4	3	2
Small vessel	S	6	4	2
Gunboats	G	8	4	3

* FDL (first damage level) = flip counter = - 2 MP

* W (second damage level) = wrecked = - 4 MP

Units with **negative** MPs must recover in a bay if adjacent or roll on the Wreck Table.

15.05 Wreck Table

Die Roll	Clear	Storm
1-2-3	Drift	1
4-5-6	1	Sink

Legenda: Drift = move 1 hex downwind; 1 = if a Naval Leader is stacked then Drift 1 as above, otherwise drift 3 hex downwind and control collisions. Sink = unit eliminated.

15.06 Storm Table

Die Roll	Meteo
1	Storm
2 → 6	No Effect

Roll only if Wind is Mistral or Libeccio.

15.07 Wind Table

Die Roll	Wind
1	Mistral
2 - 3	Libeccio
4-5-6	Breeze

Roll at the beginning of a Turn.

15.08 Ground Combat Procedure

- 1 – Attacker declares target.
- 2 – Defender declares if accepting the fight or if he attempts to escape.
- 3 – Roll for combat (attacker) 1 die for each Strength Point or roll for Escape (defender – must obtain a 6).
- 4 – Apply any applicable dice modifier

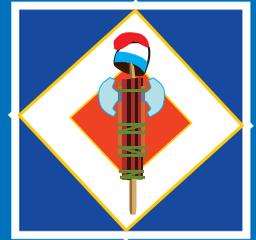
Number of Dice modifiers	unit	escape
Leader stacked (add attacker) subtract (defender)	LV	NE
defender in rough/town	-1	+2
defender in fortress	-2	-3
Attacker uphill	-1	+1
Disembarking attacker	-2	+2
defender Pinned	+3	-1
native defender (Militia or Gallura)	-1	+3

LV = Leader Value. All these values are cumulative.

No Effect	die roll 1 → 5
1 Damage Level	each 6 rolled

FLEET A SHIPS	FLEET B SHIPS	FLEET C SHIPS	FLEET D SHIPS
infantry	infantry	infantry	infantry
artillery	artillery	artillery	artillery

French Player Aid



FLEET E SHIPS
infantry
artillery

15.04 Movement Allowances Sailing

Ship(s) class	Movement downwind	upwind	Storm
Corvette C	4	2	2
Half-Galley H	4	3	2
Small vessel S	6	4	2
Cunboats G	8	4	3

* FDL (first damage level) = flip counter = - 2 MP
 * W (second damage level) = wrecked = - 4 MP
 Units with **negative MPs** must recover in a bay if adjacent or roll on the Wreck Table.

- 1 – Determine who goes first (Initiative) 1d6 + Commander Leader Value (LV). Wind Roll.
- 2 – Naval movement and Maintenance Phase
- 3 – Landing Phase
- 3 – Both players Bombardment Phase
- 4 – Ground Combat Phase
- 5 – Second Repair and Rally Phase.
- 6 – Second Player Phase (as above)

die	Target Sailing Ships				7+	Leader Naval
	1-2	3-4	5	6		
1	NE	NE	NE	NE	D	DRM + #
2-6	NE	NE	NE	D	D	
7-12	NE	D	D	D	W	
13-20	D	D	D	W	W	
25+	D	D	W	W	W	

Gunnery
 Legenda: NE = no effect. D = one level of damage
 W = wrecked.

die	Target Ground and batteries				7+	Leader Artillery
	1-2	3-4	5	6		
1	NE	NE	NE	NE	C	DRM + #
2-6	NE	NE	NE	C	C	
7-12	NE	C	C	C	D	
13-20	C	C	C	D	D	
25+	C	C	D	D	D	

Gunnery
 Legenda: NE = no effect. C = cleared
 D = destroyed.
CLEARED = ground free of defense – battery/fort pinned; infantry units must retreat 2 hex.
DESTROYED = ground not fit for disembarking – infantry units eliminated – battery/fort one level of damage.

Hospital Ship in Fleet



FLEET A SHIPS	FLEET B SHIPS	FLEET C SHIPS	FLEET D SHIPS
infantry 	infantry	infantry	infantry
artillery 	artillery	artillery	artillery

Sardinian Player Aid



Puzzoni Hospital



15.04 Movement Allowances Sailing

Ship(s) class	Movement downwind	upwind	Storm
Corvette C	4	2	2
Half-Galley H	4	3	2
Small vessel S	6	4	2
Cunboats G	8	4	3

* FDL (first damage level) = flip counter = - 2 MP
 * W (second damage level) = wrecked = - 4 MP
 Units with **negative MPs** must recover in a bay if adjacent or roll on the Wreck Table.

- 1 – Determine who goes first (Initiative) 1d6 + Commander Leader Value (LV). Wind Roll.
- 2 – Naval movement and Maintenance Phase
- 3 – Landing Phase
- 3 – Both players Bombardment Phase
- 4 – Ground Combat Phase
- 5 – Second Repair and Rally Phase.
- 6 – Second Player Phase (as above)

die	Target Sailing Ships				7+	Leader Naval
	1-2	3-4	5	6		
1	NE	NE	NE	NE	D	DRM + #
2-6	NE	NE	NE	D	D	
7-12	NE	D	D	D	W	
13-20	D	D	D	W	W	
25+	D	D	W	W	W	

Gunnery
 Legenda: NE = no effect. D = one level of damage
 W = wrecked.

die	Target Ground and batteries				7+	Leader Artillery
	1-2	3-4	5	6		
1	NE	NE	NE	NE	C	DRM + #
2-6	NE	NE	NE	C	C	
7-12	NE	C	C	C	D	
13-20	C	C	C	D	D	
25+	C	C	D	D	D	

Gunnery
 Legenda: NE = no effect. C = cleared
 D = destroyed.
CLEARED = ground free of defense – battery/fort pinned; infantry units must retreat 2 hex.
DESTROYED = ground not fit for disembarking – infantry units eliminated – battery/fort one level of damage.

A Corsican Captain - Countersheet 1

20 C	5 S	5 S	5 S	5 S	5 S	1 G	1 G	1 G	0 G
la Fauvette	Vigilante	Fidèle	Liberté	St.François	Annunciation	Gunboat A	Gunboat B	Gunboat C	Cargo
12 H	12 H	5 S	5 S	5 S	1 S	1 S	1 S	1 G	1 G
Santa Barbara	B. Margherita	Serpente	Soltana	Sibilla	Aquila	Furet	Surprise	Gunboat A	Gunboat B
4 A	1 H	1 I	2 N	2 I	Gallura	Militia	Gallura	Militia	Gallura
Buonaparte	Colonna-Cesari	Quenza	Goyetche	Ricard-Reunies	Gallura	Militia	Gallura	Militia	Gallura
2 N	1 N	2 H	2 A	1 I	A de Courten	Savoy	Gallura	Militia	Gallura
Constantin	Porcile	Riccio	Millelire	Barmann	A de Courten	Savoy	Gallura	Militia	Gallura
1	1	1	1	2	2	7	52e A	52e B	52e C
1	1	1	1	1	1	1	2	2	1
A	B	C	D	E	F	G	H	I	F
Corse	Corse	Corse	Corse	Corse	Corse	Corse	Corse	Corse	Gallura
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2



Tour



Liberté



Clear



Libeccio

A Corsican Captain - Double Side Counters

0 G	0 G	0 G	0 G	1 S	1 S	1 S	1 S	1 S	10 C
Cargo	Gunboat C	Gunboat B	Gunboat A	Annunciation	St.François	Liberté	Fidèle	Vigilante	la Fauvette
0 G	0 G	0 S	0 S	0 S	1 S	1 S	1 S	6 H	6 H
Gunboat B	Gunboat A	Surprise	Furet	Aquila	Sibilla	Soltana	Serpente	B. Margherita	Santa Barbara
Gallura	Militia	Gallura	Militia	Gallura	unfit	unfit	unfit	unfit	unfit
Gallura	Militia	Gallura	Savoy	A de Courten	unfit	unfit	unfit	unfit	unfit
52e C	52e B	52e A	0	0	0	0	0	0	0
2	1	1	0	0	0	0	0	0	0
Gallura	Militia	0	0	0	0	0	0	0	0
Gallura	Corse	Corse	Corse	Corse	Corse	Corse	Corse	Corse	Corse
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1



Mistral



Storm



Domage!



Tour

A	B	C	D	E	A	B	C	D	+
FLEET	Damage Level 1								
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Damage Level 1									
Wreck									
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Cleared									

Single Side
Counters

Fired									
Fired									
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Damage Level 2									
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Pinned									

6.30-10 AM	10-14 PM	14-17.30 PM	6.30-10 AM	10-14 PM	14-17.30 PM	6.30-10 AM	10-14 PM	14-17.30 PM	6.30-10 AM	10-14 PM	14-17.30 PM	6.30-10 AM	10-14 PM	14-17.30 PM
February 21			February 22			February 23			February 24			February 25		
TURN RECORD TRACK														

Weather	Wind

A Corsican Captain

ISLAND LA MADDALENA 1793

