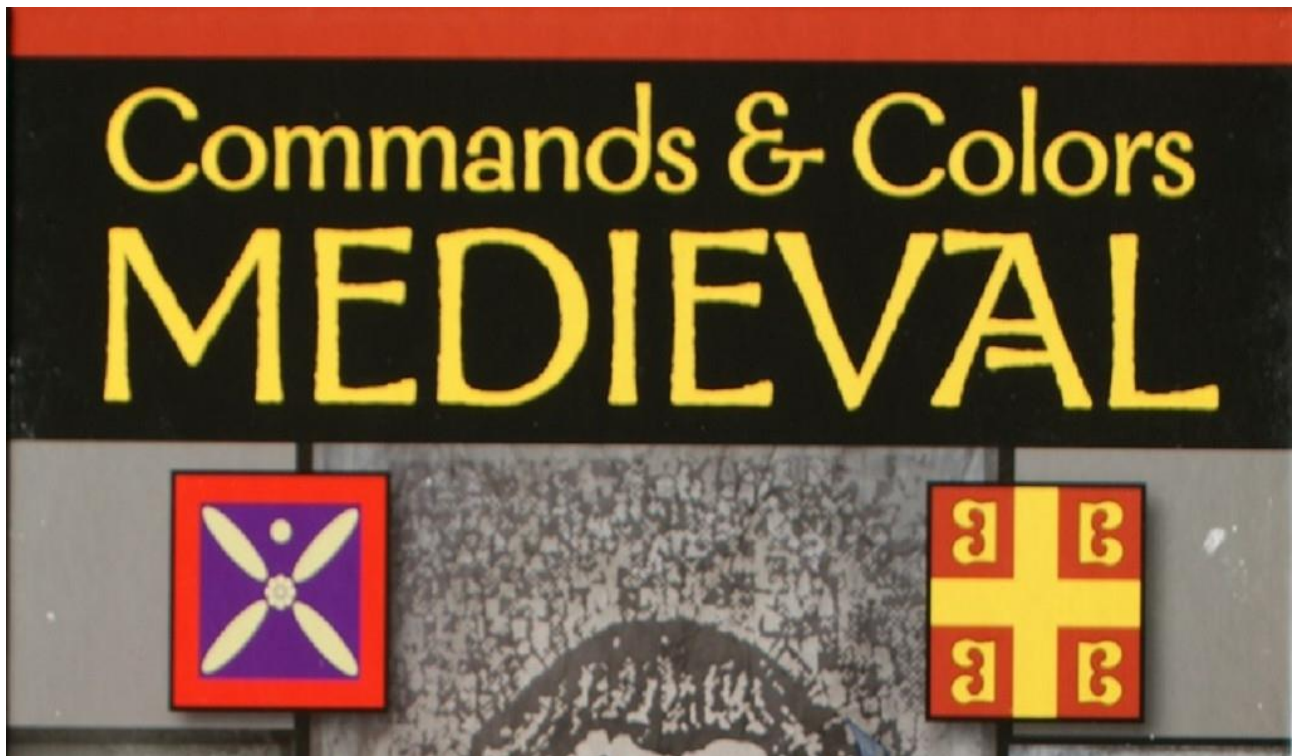


COMMAND & COLORS MEDIEVAL

Le guerre medievali ... al cubo!



Introduzione

Oggi vedremo insieme come funziona questa ultima opera di Richard Borg, **Commands & Colors Medieval**, un [wargame](#) che utilizza dei blocchi di legno colorato come unità, edito da **GMT Games** e praticabile da giocatori di 12 anni o più: esso permette di mettersi al comando dell'esercito Bizantino e di confrontarsi in 19 diverse battaglie combattute soprattutto contro Sassanidi, Unni e Vandali nel periodo che va dal 547 a 586 DC.



Napoleon (Avalon Hill).

... e in principio furono i blocchi di legno colorato della Gamma Two Games ad arrivare sui nostri tavoli ed i blocchi si fecero Napoleon: The Waterloo Campaign (1974), eccellente wargame strategico, poi ripreso da Avalon Hill (1977) e di nuovo passato a Columbia Games (i ... figli ed eredi di Gamma Two) per la terza edizione del 1994.

Si tratta di un riuscito tentativo, poi applicato ad una decina di altri giochi della Columbia, di creare un po' di "incertezza" sul campo di battaglia facendo vedere a colpo d'occhio tutte le unità in gioco ma senza che l'avversario possa conoscere la forza esatta di ogni singolo pezzo.

Ogni giocatore infatti può vedere i dettagli delle sue unità (i blocchi sono stampati o etichettati su una sola faccia) ma vede solo la parte "neutra" di quelle avversarie.

Altro particolare molto interessante: per segnare i colpi subiti dalle unità basta girare i blocchi sui quattro lati in modo che il valore attuale sia sempre nella parte alta.

Nel 2000 scese in campo Richard Borg e cambiò un po' le carte... pardon, i blocchi in tavola con il suo "**Battle Cry**", un wargame ambientato all'epoca della Guerra di Secessione Americana, con un campo di battaglia costituito da grossi esagoni e diviso in tre sezioni (sinistra, destra e centro) e la possibilità di variare il paesaggio aggiungendo esagoni di terreno diverso.



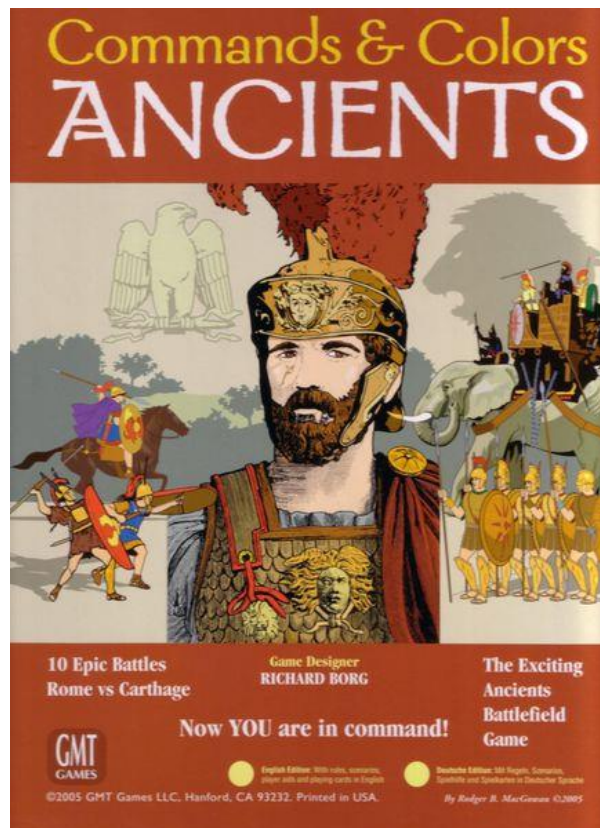
Come si vede questo Regolamento si presta molto ad essere utilizzato anche con soldatini dipinti a mano, cosa sempre più frequente alle convention

Al posto dei blocchi volle utilizzare però decine di miniature (fanteria, cavalleria ed artiglieria) a costituire le unità combattenti. Giocando delle carte "Comando" si danno gli ordini ad un certo numero di unità in una sezione e con alcuni dadi speciali si verifica cosa succede nei combattimenti, togliendo soldatini alle unità colpite ed eliminando quelle completamente distrutte...

Il gioco ebbe un buon successo e stimolò la Days of Wonder ad assicurarsi i servizi di Richard per creare un wargame basato su quel sistema ma ambientato nella seconda guerra mondiale, e così, a 60 anni di distanza dallo sbarco in Normandia, nel 2004 venne pubblicato “[Memoir ‘44](#)”.

Stesso tipo di mappa (grossi esagoni e divisione in tre sezioni), decine di miniature per le unità (carri armati, fanteria, artiglieria, aerei, ecc.), dadi speciali e carte “Comando” per gli ordini.

Nel 2006 Richard fu ingaggiato dalla GMT games e gli fu chiesto di utilizzare di nuovo il suo sistema per creare questa volta delle battaglie tattiche nel mondo antico (inaugurando una nuova serie chiamata Commands & Colors).



Scatola di Commands & Colors: Ancients

Nacque così “Ancients”, seguito negli anni successivi da alcune espansioni per aggiungere nuovi eserciti e mettere così svariate decine di battaglie a disposizione degli appassionati (ma sul web se ne contano ormai centinaia).

E qui il cerchio si chiude perché per ridurre i costi di produzione la GMT Games ritornò al sistema dei blocchi di legno colorato, lasciando ai giocatori il compito di applicare degli adesivi con le figurine dei soldati su entrambi i lati di ogni blocco.

Anche in questo caso il tabellone è costituito da una mappa di grossi esagoni divisa in tre sezioni, le unità vengono formate usando più blocchi e gli ordini si danno utilizzando le solite carte “Comando”.

Ancora una volta il successo arrivò a questa iniziativa e la GMT Games non lasciò scappare la buona occasione per aprire una seconda serie dedicata alle battaglie del periodo napoleonico (Commands & Colors Napoleonic del 2010: di seguito il nostro AAR pubblicato qualche anno fa)

con regole un po' più complesse e l'ambizione di avvicinarsi molto di più ad una vera e propria simulazione. Il gioco fu seguito ovviamente da varie espansioni per aggiungere le unità di tutti gli eserciti coinvolti in quel periodo storico.

E finalmente arriviamo al 2019, anno in cui la GMT ha messo sul mercato anche una terza serie, *Commands & Colors Medieval*, oggetto di questa recensione.

Unboxing

Come sempre in questa serie la scatola ha fisicamente un certo “peso” e, aprendola, si resta colpiti dal numero di “blocchi” colorati (questa volta dipinti di giallo e di viola) che sono ammassati in due grandi sacchetti trasparenti.



I component.

La mappa è ormai un “classico”, sia come misure (560x750 mm) sia come dimensione degli esagoni (55 mm) ed è come sempre divisa in tre sezioni: ala sinistra, centro ed ala destra. Tre fustelle di cartoncino contengono 45 esagoni di terreno stampati da ambo i lati per modificare la mappa con boschi, colline, terreno difficile, fiume, campi militari e muri: ogni scenario indica naturalmente se e come aggiungere questi terreni sulla griglia di base.

Un altro foglio di cartoncino fustellato contiene le tessere “bandiera” da utilizzare come segnapunti e 16 gettoni “Azione Ispirata” che sono la vera novità di questo tomo e di cui vedremo più avanti l’impiego in battaglia.

Completano la confezione di **Commands & Colors Medieval** quattro tabelle riassuntive in cartoncino (2 per giocatore), un mazzo di carte “Comando”, 8 dadi speciali (stampati al laser) e 5 fogli di adesivi pre-tagliati con tutte le unità combattenti (più una ventina di pezzi ”extra” nel caso che ne venga danneggiata qualcuno durante l’applicazione).

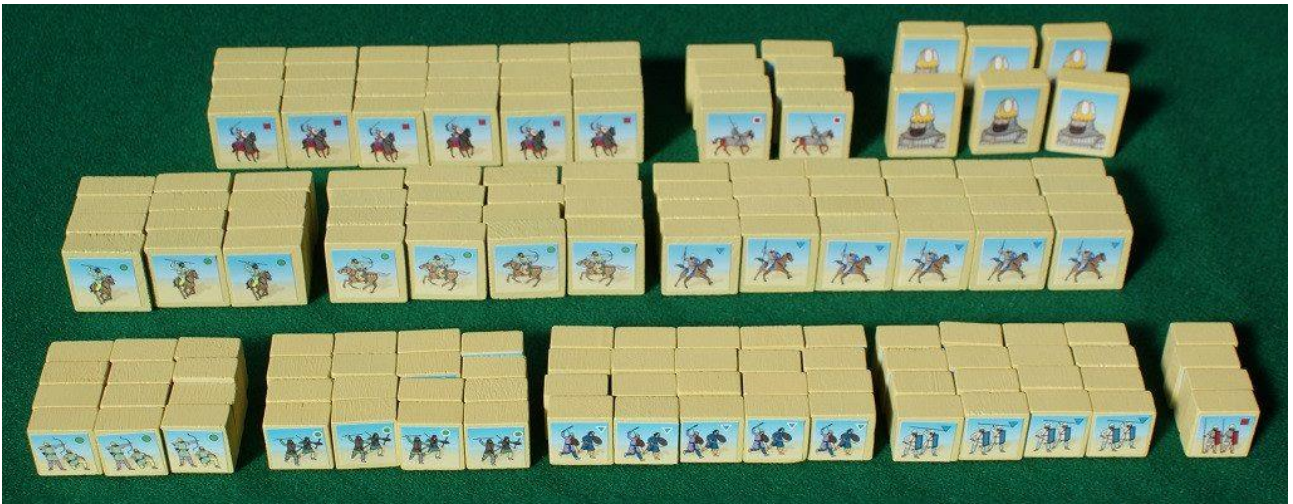


Uno dei fogli con gli adesivi da incollare sui blocchi.

La prima operazione da effettuare è infatti quella di andare a pagina 4 del Regolamento, dove sono indicate tutte le unità del gioco, ed armarsi di un po’ di pazienza per staccare gli adesivi uno ad uno e, seguendo quelle istruzioni, per applicarli ad entrambe le facce dei blocchi di legno: in questo modo l’effetto “coreografico” è garantito anche senza miniature ed entrambi i giocatori possono vedere tutte le unità che hanno di fronte.

I blocchi hanno tre diverse dimensioni: i più piccoli (15x15x7 mm) servono per la fanteria (pesante, media, leggera, ausiliari, arcieri, guerrieri, ecc.); quelli intermedi (20x20x7 mm) servono a creare le unità di cavalleria (arcieri a cavallo, cavalleria leggera, media, pesante e catafratta); gli ultimi (20x25x7 mm) servono esclusivamente per i Leaders.

Per identificare ancora meglio le unità sono stati usati tre colori di base, gli stessi che ritroviamo anche su tre facce di ogni cubo: il “rosso” per tutte le unità “pesanti”, il “blu” per quelle “medie” ed il “verde” per quelle leggere.



L'esercito Sassanide al completo.

I componenti sono ancora una volta ottimi ed all'altezza della fama che si è fatta la GMT, con uno staff di grafici che non ha eguali in questo campo: eccellente anche il regolamento, ben areato, tutto a colori, pieno di esempi e con 19 scenari (battaglie) stampati nelle ultime 20 pagine. Poiché le carte "Comando" si useranno molto intensamente non ci stancheremo mai di raccomandarvi di proteggerle con bustine di plastica trasparente.

Preparazione (Set-Up)

Per prima cosa sarà necessario scegliere una delle battaglie previste dal regolamento di *Command & Colors Medieval*: consigliamo di leggere sempre per prime le brevi note storiche che accompagnano gli scenari in modo da "immergersi" ancora meglio nel gioco e di scegliere inizialmente quelli con pochi terreni extra ed un numero limitato di unità, giusto per fare un po' di pratica, proprio come quello che vedete qui sotto.



Uno scenario del gioco: la battaglia di Thannuris.

Ogni scenario mostra l'intero campo di battaglia con tutti gli esagoni di terreno supplementare necessari e la posizione di ogni singola unità combattente (identificata con una sigla, tipo "A" per gli Ausiliari, "HC" per la cavalleria pesante, ecc.): di quanti blocchi sia formata ogni unità viene spiegato ovviamente nella "famosa" pagina 4.

Sotto alla mappa ci sono le note storiche e, nella colonna di destra il "Consiglio di Guerra" (War Council), con le eventuali regole specifiche, le condizioni di vittoria e tutte le altre indicazioni necessarie: numero di carte "Command" da dare ad ogni giocatore, quanti gettoni "azioni ispirate" devono essere distribuiti, chi sarà il primo a muovere, ecc.



Ed ecco schierate sul campo le unità per la battaglia di Thannuris.

A questo punto i giocatori possono guardare le carte "Command" ricevute, confrontandole con la situazione in campo, per cominciare a pensare come sfruttarle al meglio. I vostri generali vi stanno guardando in attesa del segnale convenuto ed al vostro cenno positivo alzano le spade e lanciano il loro urlo di guerra: riuscirete a cambiare l'esito della battaglia?

Il Gioco

Dicevamo nelle note iniziali che **Commands & Colors Medieval** non è un wargame estremamente complicato: imparare a giocare è piuttosto semplice, ma serve comunque una certa applicazione personale, e soprattutto una buona conoscenza di quello che possono fare le diverse unità, per poter aspirare alla vittoria (ed aggiungerei anche... se Lady Luck non è contro di voi).

Poiché gli ordini si eseguono giocando delle carte (da pescare da un mazzo coperto) e la risoluzione dei combattimenti si fa con dei dadi D6 speciali, a volte la malasorte può mettere un giocatore in seria difficoltà per un turno o due, ed è qui che entra in ballo un po' di esperienza per non farsi travolgere in quel momento e rendere poi pan per focaccia nei turni successivi.

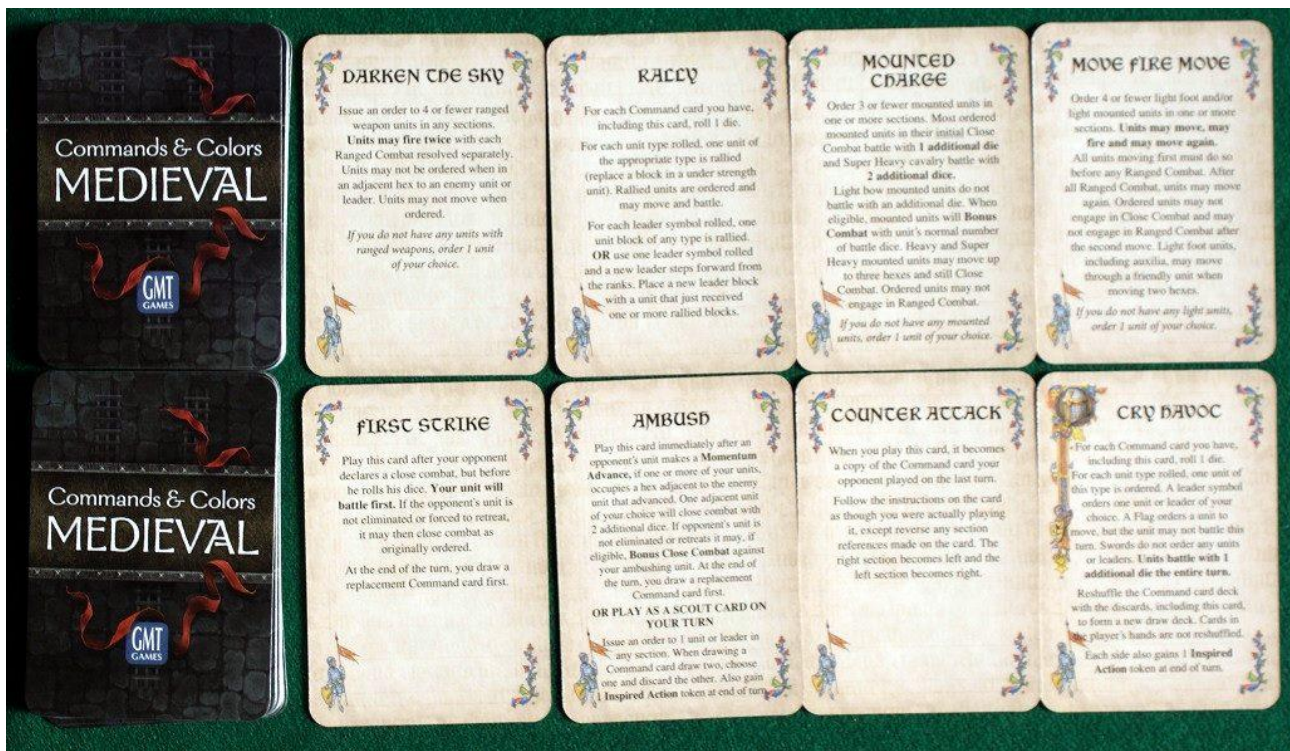


Le carte “di settore” per eseguire le manovre sul campo.

Ci sono due tipi di carte “Comando”: le prime (carte di Settore) danno semplicemente l’indicazione della zona del campo di battaglia che può essere attivata e di quante unità potranno agire: nella foto qui sopra, per esempio, la quarta carta in alto a destra (Order Three Units Right) dice che il generale può mettere in azione TRE unità nel settore di DESTRA; la prima a sinistra nella seconda fila (Coordinate Attack) permette invece di muovere un’unità in ogni sezione del campo; la quarta al centro (Command Center) consente di muovere al CENTRO un numero di unità pari alle carte “Command” possedute; ecc.

Sta al giocatore verificare se ci sono sezioni del campo di battaglia dove è necessario intervenire al più presto (carte permettendo) oppure se è meglio salvare una carta importante, giocandone una meno urgente, per averla a disposizione in caso di crisi. Da notare che in molte battaglie il giocatore con l’esercito che nella realtà era meglio addestrato riceve un maggior numero di carte “Comando” rispetto all’avversario, quindi la sua mano sarà certamente più flessibile: ma questo solitamente significa che il vostro esercito si trova in una posizione difensiva più forte e quindi il gioco si equilibra.

I generali normalmente sono piazzati insieme ad una delle loro unità e quindi muovono con essa: per poterli muovere in maniera indipendente è necessario giocare una carta di settore con un elmo nell’angolo in alto a sinistra (come quelle nelle due prime file della foto).



Le carte “tattiche”.

Le “Tattiche” sono l’altro tipo di carte presenti nel mazzo di **Commands & Colors Medieval**: esse permettono di eseguire manovre più complesse e spesso necessitano della presenza di un generale per poterle mettere in pratica. Queste azioni normalmente sono più potenti di quelle di settore o permettono di avere anche dei dadi “bonus”: la prima carta in alto a sinistra, per esempio (Darken the sky) consente di lanciare frecce e giavellotti due volte di seguito e con un dado in più: la terza (Mounted Charge) permette una carica di cavalleria che può muovere un esagono extra e caricare usando 1 dado in più (2 per la cavalleria catafratta); ecc.

I tiri a distanza (cioè quando c’è almeno un esagono vuoto e senza ostacoli fra l’unità che tira ed il bersaglio) hanno successo se i dadi mostrano la faccia del colore dell’unità bersaglio: un pallino verde se si tira ad una unità di fanteria o cavalleria leggera, uno blu con le unità medie ed uno rosso contro le pesanti. Ogni pallino di quel colore permette di eliminare un blocco dall’unità bersaglio che, se ridotta a zero, è definitivamente eliminata (e l’avversario guadagna 1 Punto Vittoria). Se invece i dadi mostrano delle “Bandiere” l’unità bersaglio deve ritirarsi.

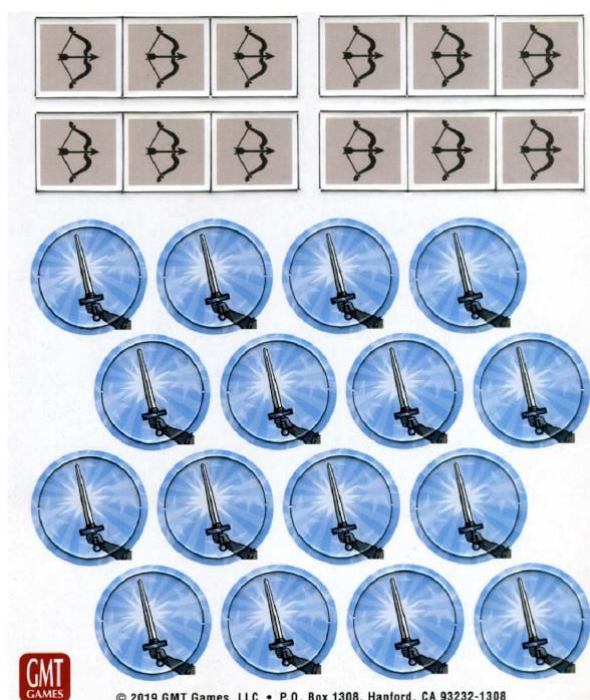
I combattimenti ravvicinati (corpo a corpo) sono invece più sanguinosi perché si segna “un colpo” non solo con il colore dell’unità nemica, ma anche se esce la faccia con “due spade incrociate”. Se poi l’unità attaccante è accompagnata da un generale (o se il generale è in un esagono adiacente) colpisce anche con la faccia che mostra un “elmo”: questi sono gli attacchi più incisivi (ogni dado ha infatti il 50% di probabilità di colpire) e quindi sta ai giocatori fare in modo di avere le unità forti e guidate da un generale nel posto giusto al momento giusto sapendo però che se un’unità riceve dei colpi il generale potrebbe correre qualche rischio. Anche nel “corpo a corpo” le bandiere indicano una ritirata (sempre sotto certe condizioni).



I dadi speciali di C&C Medieval[/caption]

Riassumendo, i dadi D6 forniti dal gioco (li vedete nella foto qui sopra) hanno una faccia per ogni colore (verde, blu e rosso) una con due spade, una con la bandiera delle ritirate ed una con un elmetto (leader).

Ci sono poi alcune carte “Tattiche” che permettono di utilizzare uno dei gettoni “Azioni ispirate” per eseguire delle manovre importanti: come avevamo anticipato questa è una delle novità di questo regolamento e che può giustificare l’acquisto di **Commands & Color Medieval**. In realtà quasi tutte queste manovre sono già contemplate in altre carte tattiche, ma quelle "ispirate" sono più potenti ed il fatto di poterle usare PRIMA di eseguire l’ordine della carta Comando appena giocata può creare una situazione di grande vantaggio in un settore del campo di battaglia, quindi non si devono mai sottovalutare né sprecare inutilmente.



I gettoni per le “azioni ispirate”

Le carte “Tattiche” da usare a questo scopo sono precedute dalla parola “Leadership” e ce ne sono solo sette nel mazzo: una per sezione del campo (left, center, right) e quattro generiche (any

section). Le manovre da loro consentite spendendo UN gettone “Azioni ispirate” dipendono dall'esercito ed un'apposita scheda riassuntiva spiega esattamente cosa è possibile fare. Una volta eseguita la manovra “ispirata” il giocatore continua subito il suo turno eseguendo l'azione della carta “tattica” usata.

La seconda novità di questa serie riguarda il confronto fra unità combattenti nel corpo a corpo, soprattutto per tenere conto della differenza di armamento: così le unità sono divise gerarchicamente in pesanti (rosse, le meglio armate e/o corazzate), medie (blu) e leggere (verdi, armate alla leggera e quindi più vulnerabili) ed ognuna di esse “sconta” la sua inferiorità in armamento scartando uno dei dadi con la faccia “doppia spada”. Inoltre tutte le unità di fanteria coinvolte in battaglia con la cavalleria nemica perdono di nuovo un dado con la faccia “doppia spada” durante la risoluzione del combattimento. Queste penalità ovviamente sono cumulabili, ecco perché bisogna fare sempre attenzione a chi mandare all'attacco e contro chi.

Ogni scenario indica quanti “PV” (rappresentati da tessere con una bandierina colorata) devono essere ottenuti per dichiarare la propria vittoria: essi si conquistano eliminando dal campo delle unità nemiche oppure (più raramente) conquistando certi obiettivi territoriali sul campo.



Le truppe schierate prima della battaglia di Dara.

Qualche considerazione finale

La prima domanda che ci ponemmo dopo aver fatto le prime 2-3 battaglie con **Commands & Colors Medieval** fu: vale la pena di acquistare questo gioco avendo già l'intera serie di “Ancients” e “Napoleonic”? La risposta, dopo un buon numero di battaglie già testate, è un SI convinto, non solo perché si passa ad un periodo storico più “oscuro” e queste 19 battaglie ci hanno spinto ad informarci meglio sul perché si sono combattute e cosa è successo veramente sul campo di battaglia, ma anche perché le poche regole aggiunte da quel “volpone” di Richard Borg effettivamente cambiano il modo di giocare e costringono i due generali ad utilizzare al meglio le loro truppe senza tentare scontri troppo a rischio (fanteria contro cavalleria, unità leggere contro le pesanti, ecc.).

Si assiste così molto spesso ad una fase iniziale di “aggiustamento” in cui i generali riposizionano i loro eserciti ed attendono le carte “Comando” giuste prima di lanciare un attacco, magari con l’aiuto di un gettone “Azione ispirata”: quindi quasi sempre si procede con un’avanzata generale, restando ben coperti, per poi lanciare un attacco con le truppe più forti alla ricerca del corpo a corpo per indebolire qualche unità nemica e farla poi attaccare dalla cavalleria leggera per il colpo di grazia.

Commands & Colors
MEDIEVAL REFERENCE CARD

Unit Type	Map Code	Byzantine	Sassanids Hun	Class	Move	Fire Range	Fire Dice	Close Combat	CC Dice	May Ignore?	CC Special	Evade	Momentum	Retreat # Hexes
Light Bow Infantry	LB			Light	2	4	Hold: 2 Move: 1	May	2	-	No Sword Hits	Yes Always	Advance	2
Auxilia Infantry	A			Light	2	2	Hold: 2 Move: 1	May	2	-	-	No	Advance	2
Warrior Infantry	W			Medium	1	-	-	May	*4/3	1 Sword Lower Class ** Full Str 1 flag	-	No	Advance & Bonus CC	2
					2	-	-	Must						
Medium Infantry	M			Medium	1	-	-	May	3	1 Sword Lower Class	-	No	Advance	1
					2	-	-	No						
Heavy Infantry	H			Heavy	1	-	-	May	4	1 Sword Lower Class	-	No	Advance	1

*Warrior units: Battle with 4 dice until combat after unit's first loss.

**Warrior units: Ignore 1 flag until combat after unit's first loss.

Leader Alone			Leader	3	-	-	-	-	-	-	Must Always	-	-	1, 2 or 3
Leader Attached to a unit			Leader	3	-	-	-	-	-	-	1 Flag	Follow Unit	Advance with unit*	Retreat w/unit

Leader Symbol hit in Close Combat: Leader symbol is a hit for units with leader or in adjacent hex to Leader.

Leader Bolster Morale: A unit with an attached leader may ignore 1 flag.

*Leader attached to foot unit: Unit may after momentum advance engage in bonus close combat

Leader Casualty Check: Leader's unit takes a hit with leader, roll two dice. If both die show leader symbol, the leader is eliminated. After unit is eliminated and leader is now alone, one die is rolled and the leader is eliminated on a leader symbol.

Leader alone in hex: No casualty check, attacking unit rolls normal dice, one or more leader symbol rolled eliminate leader.



© 2019 GMT Games, LLC
Hanford, California 93232-1308

La tabella con le caratteristiche della Fanteria.

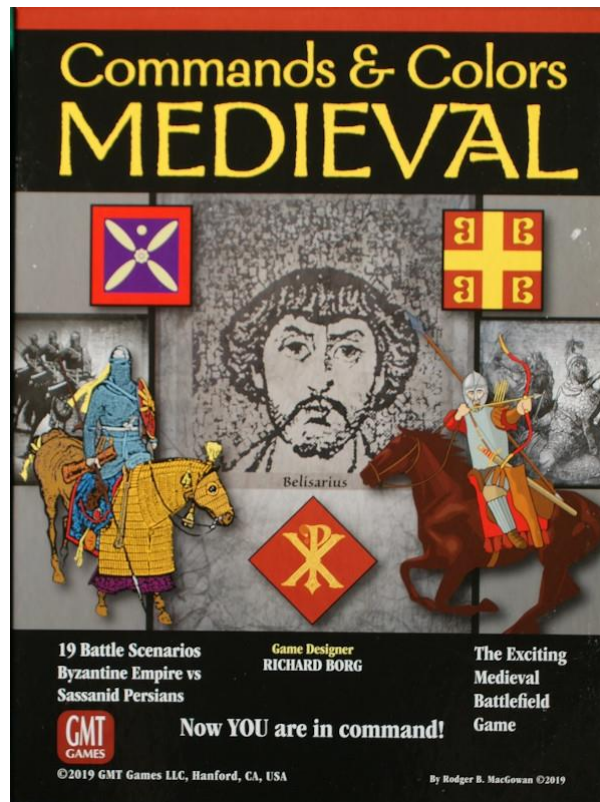
È anche successo spesso che unità posizionate inizialmente in un settore siano state fatte affluire in un altro in base alla situazione tattica venutasi a creare: pensiamo per esempio ad un settore dove le nostre unità montate sono state sonoramente sconfitte e si rischia di essere presi alle spalle dalla cavalleria nemica se non si riesce a “tappare il buco” al più presto con unità veloci.

Resta il “difetto di base” riscontrato in tutta la serie: la sorte! Dovendo contare sulle carte “Comando” potrebbe infatti succedere che per un po’ non ne arrivino di utili e che non si riesca quindi a “coprire” un determinato settore dove il nostro avversario sta concentrando truppe e sforzi. In questo caso bisogna solo sperare di avere schierato le truppe al meglio per resistere a sufficienza e poi contrattaccare in forze una volta rimessa a posto la propria mano. Questo significa anche che non bisogna mai “scoprirsi” (attaccando a fondo in un settore) se non si ha almeno una buona carta “Comando” di riserva in quello stesso settore per organizzare un ripiegamento nel caso le cose non vadano bene.



La cavalleria pesante sassanide cerca di sfondare al centro dello schieramento Bizantino, ma non ci sono truppe di rinforzo e protezione ai fianchi e quindi il rischio è molto alto.

Uno degli errori più tipici nelle prime partite è quello di avanzare in forze in un settore senza una adeguata protezione nel settore adiacente: il rischio è quello di trovarsi circondati rapidamente dalla cavalleria nemica e di perdere anche dei blocchi extra per non avere una via di fuga (un'unità che non può ritirarsi direttamente verso il proprio bordo perde infatti dei blocchi supplementari). Non ci sono limiti di turni, in **Commands & Colors Medieval** (e in nessuno dei giochi di queste serie) quindi meglio costruire con calma la propria mano e poi colpire quando si è certi di fare male.



Il confronto con la serie “Napoleonics” è naturalmente... di rigore e personalmente noi preferiamo le regole di quest’ultima, soprattutto perché tengono conto non solo del tipo di unità, ma anche del numero di blocchi che ognuna di esse possiede: man mano che essa perde blocchi anche la sua “forza” cala, e questo è molto più realistico.

Purtroppo però tutte queste “variazioni” rendono il gioco più complesso ed adatto soprattutto a giocatori esperti, anche perché l’effetto simulazione diventa molto più pronunciato.

Per questo sospettiamo che Richard e GMT siano tornati alle regole di base di “Ancients”, molto più accessibili ma che permettono ad una unità ridotta ai minimi termini di combattere come quando era intatta.

Concludendo quindi consiglio agli appassionati di questa serie di procurarsi una copia di **Commands & Colors Medieval** prima di decidere se acquistare le future espansioni che, ne siamo certi, la GMT vorrà mettere presto sul mercato.